

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **IV.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa digitalisasi terhadap penanganan pada berbagai permasalahan di bidang peternakan yang salah satunya ialah data sebaran kasus penyakit pada hewan dari kabupaten banyuwangi yang juga sangat diperlukan. Dari pelayanan-pelayanan yang belum ada mengenai laporan persebaran penyakit dengan system terpadu, pemberian vaksin yang lebih merata dan juga dibuatkan platform interaktif antara masyarakat dengan dinas terkait. Dinas Pertanian dan Pangan Peternakan ini menjadikan masyarakat dapat menjadikan terobosan yang akan diberikan dapat bermanfaat di masyarakat kabupaten banyuwangi . adanya penerapan final project ini pada instansi Dinas Pertanian dan Pangan Bidang Peternakan yang memanfaatkan system teknologi dan informasi dalam mengolah data. Dengan menggunakan metode design thinking sistem informasi yang terdiri atas empathy, define, ideate, prototype, dan test. Dan pengembangan system dengan metodologi agile scrum. Kelompok kami membuat website dengan sebutan SIKENAWA

#### **IV.2 Saran**

Saran yang dapat penulis rumuskan dalam laporan ini, dapat dijelaskan kedalam beberapa unsur yakni:

a. Bagi Penyelenggara MSIB

Pelaksanaan program MSIB pada tempat mitra diperlukan Kerjasama yang banyak sehingga mahasiswa batch berikutnya dipermudah memilih dinas maupun instansi sehingga dapat jaminan melaksanakan program dengan aman dan nyaman.

b. Bagi Mitra MSIB

Laporan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dan evaluasi pada efektivitas berjalannya Program final project pada batch berikutnya dan adanya keberlanjutan project pada instansi yang telah mendapatkan ide sehingga dapat diaplikasikan

c. Bagi Penulis

Adanya praktik pembelajaran yang diikuti oleh penulis dan peserta MSIB yang lain dapat menambah pengalaman serta dapat menjadi perubahan yang baik

bagi individu masing-masing seperti pembuatan analisis kebutuhan hingga mengembangkannya sebagai website

### **Referensi**

LMS Seal, “Apa itu Indonesia AWSome”, (Diakses, 27 Desember 2022).

M.Lahandi Baskoro 1, B. N. H. 2. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan. Jurnal IKRA-ITH Humaniora, 4(2), 83–93.

Santoso, I. A. (2022). Perancangan Value Proposition , Business Model Canvas , Proses Bisnis dan Aplikasi Plasma Darah Konvalesen. 10(1), 31–38.

Sibarani, E. al. (2017). Metode Scrum. Imperial Journal of Interdisciplinary Research (IJIR), 2(12), 293–298.  
<https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-Indonesian.pdf>