

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **V.1 Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil analisis dan pengujian aplikasi *Virtual Tour* Laboratorium Pengujian Kendaraan Bermotor Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan, maka didapat kesimpulan seperti berikut :

1. Aplikasi *Virtual Tour* Laboratorium Pengujian Kendaraan Bermotor Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan berhasil dibuat dan dapat menjadi sebuah media pembelajaran dan memberikan informasi kepada peserta didik, peserta diklat, dan masyarakat umum.
2. Hasil uji coba aplikasi menggunakan kuesioner *usability test* yang diisi oleh 30 responden mendapatkan nilai sebesar 85,5 atau masuk dalam kategori *EXCELLENT*. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *Virtual Tour* Laboratorium Pengujian Kendaraan Bermotor Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan dapat diterima oleh pengguna.

#### **V.2 Saran**

Aplikasi *Virtual Tour* Laboratorium Pengujian Kendaraan Bermotor Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan, masih perlu untuk dikembangkan lagi kedepannya, adapun saran maupun masukan dari penulis sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan menjadi *Virtual Reality* dan menambahkan sebuah simulasi Pengujian Berkala Kendaraan Bermotor 3 Dimensi.
2. Pada pengembangan aplikasi berikutnya disarankan untuk menambahkan gambar panorama 360° Laboratorium Pengujian Kendaraan Bermotor Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan yang lebih komplit dan detail.
3. Pada pengembangan aplikasi berikutnya disarankan untuk pembuatan video penggunaan alat uji didalam aplikasi dibuat *central* dengan layar monitor.
4. Pada pengembangan aplikasi berikutnya disarankan untuk menambah lebih banyak soal *pretest* dan *posttest*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, S. (2016) *Virtual Laboratory Tour dengan Teknologi Deskkop Virtual Reality, Universitas Negeri Semarang.*
- Anggara, Y. and Zamroni, G.M. (2021) 'Virtual Reality Tour Menggunakan Metode Gambar Panorama 360° Sebagai Media Informasi dan Pengenalan Gedung Perkuliahan Kampus 4 Universitas Ahmad Dahlan', *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 9(1), pp. 1–12.
- Anshori, S. (2020) 'Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran', *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 9924, pp. 88–100.
- Aprilia, I.H.N., Santosa, P.I. and Ferdiana, R. (2015) 'Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale Website Usability Testing using System Usability Scale', *Jurnal IPTEK-KOM*, 17(1), pp. 31–38.
- Baura, E.A., Tulenan, V. and Najoran, X.B.N. (2018) 'Virtual Tour Panorama 360 Derajat Tempat Wisata Kota Tobelo', *Jurnal Teknik Informatika*, 13(3), p. 9.
- Brooke, J. (2013) 'Sebuah Retrospektif', *Jurnal studi kegunaan*, 8(2), pp. 29–40.
- Choiri, E.O. (2021) Cara Menggunakan Handbrake Untuk Kompres Video, Qwords.
- Damien A (2020) Hugin, instal pembuat gambar panorama ini di Ubuntu, ubunlog.
- Ferreira, J.M.M. *et al.* (2009) 'Collaborative Learning Based on a Micro-Web Server Remote Test Controller', *International Journal of Online and Biomedical Engineering (iJOE)*, 5(5), p. 18.
- Jaya, H. (2013) 'Pengembangan laboratorium virtual untuk kegiatan praktikum dan memfasilitasi pendidikan karakter di SMK', *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(1), pp. 81–90.
- Lauryn, M.S., Lesmana, F. and Hay's, R.N. (2022) 'Aplikasi Virtual Reality Tour Sebagai Media Pengenalan Tempat Wisata Lubang Buaya Jakarta Timur', *ProTekInfo (Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika)*, 9(1), pp. 8–12.

- Megahantara, G.S. (2017) 'Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Di Abad 21', *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 4(1), pp. 88–100.
- Menteri Negara Lingkungan Hidup Republik Indonesia (2006) Peraturan Menteri Negara Lingkungan Hidup Nomor 05 Tahun 2006 Tentang Ambang Batas Emisi Gas Buang Kendaraan Bermotor Lama.
- Menteri Perhubungan Republik Indonesia (1993) Keputusan Menteri Perhubungan Nomor 63 Tahun 1993 Tentang Persyaratan Ambang Batas Laik Jalan Kendaraan Bermotor, Kereta Gandengan, Kereta Tempelan, Karoseri Dan Bak Muatan Serta Komponen-Komponennya.
- Menteri Perhubungan Republik Indonesia (2021) Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia Nomor Pm 19 Tahun 2021 Tentang Pengujian Berkala Kendaraan Bermotor.
- Mustakim, H. (2023) *Download Pano2VR Terbaru 2023*, nesabamedia.
- Nirwana, R.R. (2016) 'Pemanfaatan Laboratorium Virtual Dan E-Reference Dalam Proses Pembelajaran Dan Penelitian Ilmu Kimia', *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 1(1), pp. 115–123.
- Nurmalasari, Q., Taqwa, A. and Sholihin (2021) 'Teknologi Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Praktikum Elektronika Telekomunikasi', *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 20(3), pp. 375–384.
- Obengplus (2016) Aurora HDR hanya butuh 1 foto untuk tampil Eye Catching, obengplus.com.
- Octafian, D.T. and Kusmiati, H. (2018) 'Rekayasa Perangkat Lunak Virtual Tour Jakabaring Sport City (JSC)', *INFOTECH journal*, 4(2), pp. 1–7.
- Pemerintah Republik Indonesia (2012) Peraturan Peraturan Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2012.
- Publication, C. (2021) *Gaya Belajar : Visual, Auditori, dan Kinestetik*, Codemi.
- Purwati, D., Yani, A. and Haris, A. (2015) 'Penerapan Media Laboratorium Virtual Dalam Pembelajaran Fisika Di SMA Negeri 2 Sengkang', *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, 3(1), pp. 89–105.

- Ramadhani, P. *et al.* (2021) 'Laboratorium Virtual sebagai Langkah Memaksimalkan Skill Keterampilan Siswa', in *Prosiding SEMNAS BIO 2021 Universitas Negeri Padang*. Padang, pp. 791–798.
- Riyadi, S. and Nurhaida, I. (2022) 'Aplikasi Sistem Virtual Tour E-Panorama 360 Derajat Berbasis Android Untuk Pengenalan Kampus Mercu Buana', *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 9(1), pp. 17–24.
- Salsabila, U.H. and Agustian, N. (2021) 'Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran', *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), pp. 123–133.
- Thuan, H. *et al.* (2019) 'Virtual Reality Technology for Campus Media Information', *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(1), pp. 71–76.