

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data sistem informasi pengujian kendaraan bermotor berbasis *Augmented Reality* yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Merancang *Augmented Reality* dilakukan dengan menggunakan *software* Blender 3D dan XR+ dan diprogram menggunakan studio XR+. Penerapan *Augmented Reality* di UPUBKB Kota Kediri sudah dioperasikan dengan baik oleh pemilik Kendaraan Bermotor Wajib Uji maupun oleh penguji.
2. Media informasi pengujian kendaraan bermotor berbasis *Augmented Reality* sangat berguna pada proses peningkatan pelayanan kepada Pemilik KBWU. Perancangan *Augmented Reality* dapat menunjang pelayanan pengujian dan memudahkan dalam mengakses informasi kepada Pemilik Kendaraan Bermotor Wajib Uji mengenai standar pengujian laik jalan di UPUBKB Kota Kediri. *Augmented Reality* diterapkan diUPUBKB Kota Kediri dan dapat diakses menggunakan android maupun IOS. Dapat digunakan untuk melihat prosedur pengoperasian masing-masing alat uji dan ambang batas setiap alat uji.

V.2 Saran

1. *Augmented Reality* dapat dioperasikan sebagaimana mestinya sehingga dapat meningkatkan pelayanan kepada masyarakat. Namun perlu adanya penyempurnaan dan pengembangan pada fitur *Augmented Reality* pengujian laik jalan di UPUBKB Kota Kediri.
2. Perlu dilakukan sosialisasi kepada pemilik Kendaraan Bermotor Wajib Uji (KBWU) yang dapat dijadikan sebagai media informasi pengoperasian 9 alat uji dan ambang batasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aries Suharso, A. A. P. (2016). Media Pembelajaran Perangkat Keras Jaringan Komputer Berbasis Keras Jaringan Komputer Menggunakan Teknologi Augmented Reality ? 2 . Apakah Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Jaringan Komputer Dapat. *UNSIKA Syntax Jurnal Informatika*, 5(2), 106–127. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/syntax/article/download/704/606>
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Konsep Sistem Saraf. *Sainsmat : Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, 8(2), 47. <https://doi.org/10.35580/sainsmat82107192019>
- Aspriyanto, Y., Sujana, A. P., & Rudawan, R. A. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Informasi Pengujian Kendaraan Berbasis Augmented Reality (Studi Kasus Dinas Perhubungan Kota Jakarta). *E-Proceeding of Applied Science*, 9(1), 534–538.
- BeritaSatu. (2022). *Per Agustus 2022, Sudah Ada 72 UPUBKB Terakreditasi A*. <https://www.beritasatu.com/news/960217/per-agustus-2022-sudah-ada-72-upubkb-terakreditasi-a>
- Defriani, M., Resmi, M. G., & Jaelani, I. (2021). Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Dan System Usability Scale (SUS) Pada Situs Web STT Wastukencana. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 4(1), 30–39. <https://doi.org/10.31539/intecom.v4i1.2072>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- GALL, B. A. (1989). Model Pengembangan R&D. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.
- Hermawan, H., Waluyo, R., & Ichsan, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Mesin Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)*, 1(01), 1–7.

<https://doi.org/10.35970/jinita.v1i01.88>

KM 439 Tentang Penggunaan Kaca Pada Kendaraan Bermotor. (1976). KM 439/U/Phb - 76 Tentang Penggunaan Kaca Pada Kendaraan Bermotor. *KM 439 Tentang Penggunaan Kaca Pada Kendaraan Bermotor, 1933*, 259–260.

Kusuma Dewi, E. H., Pratama, I. S., Putera, A. S., & Carudin, C. (2022). Black Box Testing pada Aplikasi Pencatatan Peminjaman Buku Menggunakan Boundary Value Analysis. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 6(3), 315. <https://doi.org/10.30998/string.v6i3.11958>

Lukman, F., Badan, B., Dan, P., Sumber, P., & Manusia, D. (2013). *Persepsi dan Harapan Pengguna terhadap Kualitas Layanan Data pada Smartphone di Jakarta User Perception and Expectation on Smartphone Data Service Quality in Jakarta*. 93–108.

Miftah, Z., & Sari, I. P. (2020). Analisis Sistem Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Sus. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 40. <https://doi.org/10.30998/rdje.v1i1.7076>

Mustaqim, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>

Noor, F. (2018). Analisa Penguunaan Smartphone dalam Pertemanan Di SMA Negeri 4 Palangkaraya. *Teori Komunikasi*, 2(6), 13–34.

Peraturan Menteri Lingkungan Hidup Dan Kehutanan Nomor 8 tentang Penerapan Baku Mutu Emisi Kendaraan Bermotor. (2023). Peraturan Menteri Lingkungan Hidup Dan Kehutanan Nomor 8 Tahun 2023 tentang Penerapan Baku Mutu Emisi Kendaraan Bermotor Kategori M, Kategori N, Kategori O, dan Kategori L. *Peraturan Menteri Lingkungan Hidup Dan Kehutanan Nomor 8 Tentang Penerapan Baku Mutu Emisi Kendaraan Bermotor, July*, 1–23.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2012. (2012). 66, 37–39.

PM 133 tentang Pengujian Berkala Kendaraan Bermotor. (2015). Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia Nomor PM 133 Tahun 2015 tentang

Pengujian Berkala Kendaraan Bermotor. In *PM 133 tentang Pengujian Berkala Kendaraan Bermotor* (p. 31).

PM 23 tentang Pengujian Tipe Kendaraan Bermotor. (2021). Peraturan Menteri! Perhubungan Nomor Pm 23 Tahun 2021 Tent Ang Perubahan Kedua Atas Peraturan Menteri! Perhubungan Nomor Pm 33 Tahun 2018 Tentang Pengujian Tipe Kendaraan Bermotor. *PM 23 Tentang Pengujian Tipe Kendaraan Bermotor*.

Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 97.
<https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2857>

Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2017). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACISIS 2016*, 145–148.
<https://doi.org/10.1109/ICACISIS.2016.7872776>

Suwarna, I. P. (2014). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Konsep Dinamika Partikel. *TARBIYA: Journal of Education in Muslim Society*, 2(1), 61–72.
<https://doi.org/10.15408/tjems.v1i1.1111>

Tempo.co. (2023). *Pengendara Bingung Saat Diberitahu Kendaraannya Tidak Lulus Uji Emisi*. <https://metro.tempo.co/amp/1792090/pengendara-bingung-saat-diberitahu-kendaraannya-tidak-lulus-uji-emisi-merasa-sosialisasi-kurang>

Triyono, J. (2017). *Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat*.

Wardani, S. (2015). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi*, 8(2), 104–111.
<https://ejournal.akprind.ac.id/index.php/jurtek/article/view/1119>