

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisis dan pengujian rancang bangun aplikasi pembelajaran persyaratan teknis dan laik jalan berbasis *website* di Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan, maka didapat kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi pembelajaran persyaratan teknis dan laik jalan berbasis *website* yang dilakukan di Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan berhasil dibuat, melalui proses pembuatan pengambilan materi seperti gambar dan video yang di olah pada aplikasi *software* cupcut serta untuk *website* pembelajaran di olah pada aplikasi *software* visual studio, yang digunakan untuk media pembelajaran persyaratan teknis dan laik jalan.
2. Penilaian dan efektivitas yang dilakukan pengujian aplikasi terhadap 164 responden menggunakan kuesioner *usability test* mendapatkan nilai sebesar 79,29 yang termasuk dalam kategori *GOOD*. Dengan demikian menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran persyaratan teknis dan laik jalan berbasis *website* dapat diterima oleh pengguna.

V.2 Saran

Aplikasi pembelajaran persyaratan teknis dan laik jalan berbasis *website*, masih perlu untuk dikembangkan lagi di penelitian selanjutnya, adapun saran maupun masukan dari penulis sebagai berikut :

1. Pada penelitian selanjutnya bisa ditambahkan dengan materi yang mengatur tentang dimensi kendaraan angkutan curah dan non curah, agar materi yang di muat lebih lengkap.
2. Pada penelitian selanjutnya bisa ditambahkan komponen pemeriksaan pada bagian bawah kendaraan, agar lebih lengkap dalam materi pemeriksaan teknis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. T., Kurniastuti, I., Susanto, F. A., & Yudianto, F. (2023). Implementasi Black Box Testing dan Usability Testing pada Website Sekolah MI Miftahul Ulum Warugunung Surabaya. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 8(1), 234–242. <https://doi.org/10.55732/jikdiskomvis.v8i1.897>
- Antika, A., & Yulianingsih, E. (2023). Analisa Sistem e-learning Pada Universitas PGRI Palembang Dengan Metode System Usability Scale (SUS). *Smatika Jurnal*, 13(01), 53–61. <https://doi.org/10.32664/smatika.v13i01.721>
- Djasmanuddin, D., Ridho, N. D. A., Setyapurnama, Y. S., & Asmara, E. N. (2024). Analisis Efektivitas dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Pajak Pertambahan Nilai Tahun 2019-2022. *Wahana: Jurnal Ekonomi, Manajemen Dan Akuntansi*, 27(2), 198–211. <https://doi.org/10.35591/wahana.v27i2.934>
- Dwi Putra, A., Ridho, M., Susanto, D., & Fernando, Y. (2023). Penerapan MDLC Pada Pembelajaran Aksara Lampung Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *CHAIN: Journal of Computer Technology, Computer Engineering, and Informatics*, 1(2), 32–34. <https://ejournal.techcartpress.com/index.php/chain/article/view/29>
- Fikri, A., Hozairi, H., & Muhsi, M. (2022). Analisis Pengujian Sistem Informasi Mui Kabupaten Pamekasan Menggunakan Metode Blackbox Functional Testing. *Jurnal Mnemonic*, 5(2), 158–164. <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v5i2.4803>
- Fitriani, R., Harnita, R., & Dewi, W. A. (2025). *Perancangan Aplikasi Pemantauan Pemakaian Air untuk Efisiensi Sumber Daya Alam dengan Visual Studio 2010*. 1(1), 1–4.
- Hidayat, M. A., Ikhwan, A., & Alda, M. (2023). Aplikasi Virtual Tour Manasik Haji Pada Asrama Haji Menggunakan Metode MDLC Berbasis Android. *Resolusi: Rekayasa Teknik ...*, 3(5), 364–371. <http://djournals.com/resolusi/article/view/751%0Ahttps://djournals.com/resolusi/article/download/751/513>

- Hita Hita, Djoni Djoni, Culita Culita, & Roni Yunis. (2024). Pemanfaatan Figma dalam Perancangan User Interface E-Commerce. *NUSANTARA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 104–111.
<https://doi.org/10.55606/nusantara.v4i3.3047>
- Jaza, I. A. (2024). *Implementasi Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Pada Aplikasi Media Pembelajaran Budaya Jawa Barat Di Kompepar Giri Harja Jelekong*. 06(02), 254–272.
- Kristen, U., & Wacana, S. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(6), 6040–6048.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100.
<https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Miftakul Salam, M., Lalensang, R., Naufal Wibisono, L., Adika Sumarga, R., & Alit, R. (2024). Perancangan Ulang Tampilan Pengguna Dari Website Perusahaan Central Spring Bed. *Jurnal Ilmu Teknik*, 1(2), 102–114.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121.
<https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Ngurah Gede Surya Atmaja, A. A., Suardika, I. G., & Sukerti, N. K. (2022). Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.47134/jacis.v2i1.24>
- Nugroho, K. T., Julianto, B., & Nur MS, D. F. (2022). Usability Testing pada Sistem Informasi Manajemen AKN Pacitan Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 11(1), 74. <https://doi.org/10.23887/janapati.v11i1.43209>
- Prasetyo, T. F., & Bastian, A. (2017). Visualisasi Edukatif Penyiaran Televisi Satelit dan Televisi Antena Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Prosiding Sintak, Mdlc*, 184–190.

- Ratu, A., & Talakua, A. C. (2024). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 3(2), 90–98.
<https://doi.org/10.56211/sudo.v3i2.529>
- Sa'adah, P., Wibowo, G. W. N., & Kusumodestoni, R. H. (2024). Analisis Kegunaan Aplikasi GoPay Berdasarkan Metode System Usability Scale. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(1), 533–542. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i1.13726>
- Saputra, A. (2019). Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 1(3), 206–212.
<https://doi.org/10.35746/jtim.v1i3.50>
- Sari, I. P., Jannah, A., Meuraxa, A. M., Syahfitri, A., & Omar, R. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penginputan Database Mahasiswa Berbasis Web. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(2), 106–110.
<https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i2.57>
- Sepriano Sepriano, & Melky Ardiyansa. (2022). Membuat Blog Pribadi Menjadi Website Berita Online Menggunakan Html Dan Css. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(2), 30–40.
<https://doi.org/10.55606/juisik.v2i2.180>
- Simarangkir, M. S. H. (2021). Rancang bangun sistem informasi penjadwalan mata pelajaran berbasis web. *Electro Luceat*, 7(1), 48–59.
<https://jurnal.poltekstpaul.ac.id/index.php/jelekn/article/view/340>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wulandari, T., D.P, G. N., Kurniawan, Y., Ariyani, D., & Arif, M. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada Materi Hak Dan Kewajiban Kelas 3 Sd. *Cendikia Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1206, 262–265.