

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian rancang bangun aplikasi *Learning Gates* Pengujian Kendaraan Bermotor, maka didapat kesimpulan seperti berikut :

1. Aplikasi *Learning Gates* Pengujian Kendaraan Bermotor berhasil untuk dibuat melalui proses penulisan *coding* pada aplikasi *Android Studio : Ladybug*, yang dapat digunakan untuk media pembelajaran calon pengujian kendaraan bermotor, siswa diklat pengujian kendaraan bermotor, maupun penguji yang ingin memperdalam dan mengingat Kembali regulasi serta pemakaian alat uji kendaraan bermotor.
2. Penilaian dan efektivitas yang dilakukan pengujian aplikasi terhadap 20 responden menggunakan kuesioner *usability test* mendapat nilai sebesar 80,5 yang termasuk dalam kategori *EXCELLENT*. Dengan demikian menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran *Learning Gates* Pengujian Kendaraan Bermotor dapat diterima oleh pengguna.

V.2. Saran

Aplikasi pembelajarn *Learning Gates* Pengujian Kendaraan Bermotor, masih perlu untuk dikembangkan lagi untuk memenuhi keseluruhan materi pengujian kendaraan bermotor, Adapun saran maupun masukan dari penulis adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan sehingga dapat diakses oleh pengguna IOS dan ditambahkan pula pengoptimalan untuk *Android* sehingga dapat lebih ringan dan tidak berat untuk penyimpanannya.
2. Pada penelitian selanjutnya bisa ditambahkan PDF dari masing masing regulasi pengujian kendaraan bermotor.
3. Pada bagian pemahaman alat uji dapat ditambahkan fitur refresh pertanyaan, penyimpanan data hasil Jawaban, serta pembahasan lanjutan pada masing masing soal agar pengguna dapat memahami kesalahan.
4. Untuk menjangkau aksesibilitas pengguna yang lebih luas, aplikasi sebaiknya dikembangkan secara full *Offline*.

DAFTAR PUSTAKA

Bintara, W.S. (2024) *Pengertian Android – Definisi, Fungsi, Sejarah, Kelebihan*, *dianisa.com*. Available at: <https://dianisa.com/pengertian-android/> (Accessed: 19 November 2024).

Celly Beto (2020) *Mengenal Aplikasi Edukasi dan Perannya untuk Kemajuan Siswa*, *www.depoedu.com*. Available at: <https://www.depoedu.com/2020/04/15/edu-talk/mengenal-aplikasi-edukasi-dan-perannya-untuk-kemajuan-siswa/>.

Erviana, V.Y. and Sepriansyah, Y. (2024) 'The Effectiveness of Virtual Reality Media on Primary School Students' Learning Outcomes', *International Journal of Elementary Education*, 8(1), pp. 141–149. Available at: <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i1.67734>.

Farras, H. (2024) *SQLite: Database Sederhana, Solusi Tanpa Ribet!*, *www.domainesia.com*. Available at: <https://www.domainesia.com/berita/sqlite-adalah/>.

Iii, B.A.B. and Teori, L. (2021) 'G.211.19.0020-06-Bab-Iii-20230807022941', pp. 14–39.

INDONESIA, M.P.R. (2014) 'PERATURAN MENTERI PERHUBUNGAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR PM 133 TAHUN 2015', *JDIH* [Preprint]. Available at: <https://www.kemlu.go.id/canberra/id/read/indonesia/2186/etc-menu#>.

INDONESIA, M.P.R. (2016) *PERATURAN MENTERI PERHUBUNGAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR PM 156 TAHUN 2016*, *JDIH*. Available at: <https://jdih.dephub.go.id/peraturan>.

INDONESIA, P.R. (2012a) *PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 55 TAHUN 2012*, *JDIH*.

INDONESIA, P.R. (2012b) *PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 80 TAHUN 2012*, *JDIH*.

Jessica Yunanda Bahtiar (2023) *Usability Testing: Pengertian, 6 Metode, Tahapan*

dan Tujuan, *www.sekawanmedia.co.id*. Available at:
<https://www.sekawanmedia.co.id/blog/usability-testing/>.

Mahendra, G.S. and Asmarajaya, I.K.A. (2022) 'Evaluation Using Black Box Testing and System Usability Scale in the Kidung Sekar Madya Application', *Sinkron*, 7(4), pp. 2292–2302. Available at:
<https://doi.org/10.33395/sinkron.v7i4.11755>.

Marini, Y. *et al.* (2021) 'Aplikasi Ruang Guru Untuk Pembelajaran Di Era Covid-19', *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(2), pp. 198–214.

Maulana, H. and Kartikasari, R.D. (2023) 'Analisis Efisiensi Penggunaan Figma dalam Desain Antarmuka Pengguna bagi Mahasiswa', *Jurnal Informatika Dan Teknologi Komputer (JITEK)*, pp. 1–5.

Prof. Dr. Sugiyono (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, ALFABETA, CV. Available at:
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.

Shinta, A. (2024) *Apa Itu XML, Fungsi, Contoh, dan Beberapa Cara Membukanya*, *www.dewaweb.com*. Available at: <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-xml/>.

Sondang Sibuea *et al.* (2022) 'Aplikasi Mobile Collection Berbasis Android Pada Pt. Suzuki Finance Indonesia', *Jurnal Informatika Dan Teknologi Komputer (JITEK)*, 2(1), pp. 31–42. Available at: <https://doi.org/10.55606/jitek.v2i1.185>.

Sugiarto, H. (2018) 'Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka', *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Technology)*, 3(1), pp. 26–31.

Supriyadi, D., Thyas Safitri, S. and Kristiyanto, D.Y. (2020) 'Higher Education e-Learning Usability Analysis Using System Usability Scale', *International Journal of Information System & Technology Akreditasi*, 4(1), pp. 436–446.

Wicaksono, G.C. *et al.* (2021) 'JAVA DAN KOTLIN PADA ANDROID APPS', *PROXIES VOL.4 NO.2, TAHUN 2021*, 4(2), pp. 85–96.