

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisis dan pengujian konten edukasi *Virtual Reality* Sistem Pelayanan Di Unit Pelaksana Penimbangan Kendaraan Bermotor Sebagai Media Edukasi, didapat kesimpulan sebagai berikut :

1. Media edukasi *virtual reality* penimbangan kendaraan bermotor berbasis milealab berhasil dibuat dan dapat digunakan sebagai media edukasi di unit pelaksana penimbangan kendaraan bermotor bagi masyarakat umum, pengguna kendaraan, peserta diklat dan para taruna/i.
2. Berdasarkan data hasil pengujian yang dilakukan oleh 112 responden melalui kuisisioner *usability test*, pengujian ini mendapatkan nilai 83,16 skor ini tergolong dalam kategori *EXCELLENT*. Berdasarkan penilaian ini dapat disimpulkan bahwa media edukasi sistem pelayanan di unit pelaksana penimbangan kendaraan bermotor diterima baik oleh pengguna.

V.2 Saran

Media edukasi *virtual reality* unit pelaksana penimbangan kendaraan bermotor berbasis milealab masih perlu untuk dikembangkan lagi pada penelitian berikutnya, adapun saran maupun masukan dari penulis adalah sebagai berikut :

1. Pada penelitian selanjutnya dapat ditambahkan pembahasan mengenai proses kalibrasi atau tera ulang jembatan timbang.
2. Pada penelitian selanjutnya dapat menambahkan media edukasi unit pelayanan lain seperti Unit Pengujian kendaraan bermotor dan Balai pengujian laik jalan dan sertifikasi Kendaraan bermotor, yang diintegrasikan melalui fitur portal pada milealab.
3. Pada penelitian selanjutnya dapat dilakukan pembahasan mengenai proses pengukuran dimensi secara detail mulai dari kendaraan kecil sampai besar beserta aturannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusty, A. I. (2020). Millealab Media Pembelajaran Fisika Berbasis Virtual Reality untuk Mengajarkan Topik Pemanasan Global. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)*, (20), 104–110.
- Alamsyah, T., Marsuni, L., & Bima, M. R. (2023). Efektivitas Hukum Pengawasan Muatan Lebih (Over Loading) Kendaraan Angkutan Barang: Studi Pada Balai Pengelolah Transportasi Darat Wilayah XIX. *Journal of Lex Generalis (JLG)*, 4(2), 690–699. <http://www.pasca-umi.ac.id/index.php/jlg/article/view/1414%0Ahttp://www.pasca-umi.ac.id/index.php/jlg/article/download/1414/1610>
- Ardhan, J., & Susanti, A. (2023). *Analisis Penanganan Permasalahan Overdimension Overloading di Ruas Jalan Mojokerto – Surabaya Analysis of Overdimension Overloading Problem Handling on Mojokerto – Surabaya Road. 1*, 203–212.
- Atmadji, E., & Fajar, M. B. (2024). Pungutan liar yang dihadapi oleh angkutan truk: Studi kasus angkutan truk dengan trayek serang ke Jabodetabek. *Jurnal Kebijakan Ekonomi Dan Keuangan*, 2(2), 165–171. <https://doi.org/10.20885/jkek.vol2.iss2.art7>
- Febriana, D., V.Y., I. A., & Pamungkas, A. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality berbantu Millea Lab pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 329–340. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.926>
- Fernanda, A., Retta, A. M., Isroqmi, A., Palembang, U. P., & Selatan, S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Berbasis Android pada Pembelajaran Matematika SMP. 9*(3), 1612–1618.
- Hariyanto, B. (2021). *The Effectiveness of Supervision Over Dimension and Over Load Trucks in Bengkulu Province (Study on UPPKB Padang Ulak Tanding Bengkulu Province) Bambang. 1*–20.
- Indonesia, R. (2009). *Undang - Undang Nomor 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas Dan Angkutan Jalan*.

- Indonesia, R. (2021). *PM 18 Tahun 2021 Tentang Pengawasan Muatan Angkutan Barang Dan Penyelenggaraan Penimbangan Kendaraan Bermotor Di Jalan*
- Jaya, H., Haryoko, S., Rifqie, D. M., Sari, D. A. L., Mustamin, Sunaryathy, P. I., & Sukma, I. (2023). Pengembangan Laboratorium Virtual Reality Menggunakan MileaLab. *seminar nasional hasil penelitian 2023: Penguatan Riset, Inovasi, Kreativitas Peneliti Di Era 5.0*, 1375–1386.
- Lenaini, I., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2021). *TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL PURPOSIVE DAN*. 6(1), 33–39.
- Pramesti, A. A., Sitompul, R. P., Sopiya, N., & Fitroh. (2022). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Virtual Reality (Vr) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 19(2), 105–117. <https://doi.org/10.23887/jptkundiksha.v19i2.48027>
- Purwono, D., Ip, S., & Si, M. (2020). *Konsep dan Definisi Dokumentasi*. 1–33.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Rondius, B. &. (2012). peraturan pemerintah republik indonesia nomor 55 tahun 2012 tentang kendaraan.
- Siahaya, S. R., Komputer, F. I., Informatika, T., Pamulang, U., Raya, J., & No, P. (2024). *Literatur Review: Penerapan Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. 2(2), 313–319.
- Sumpeno, C. A. F. dan S. (2021). Virtual Reality 3D Museum De Javashe Bank Menggunakan HTC Vive. *JURNAL TEKNIK ITS Vol. 10, No. 2, (2021) ISSN: 2337-3539 (2301-9271 Print)*, 10(2), 490–495.
- Trianah, M., Saputra, D. W., & Irnaningsih, S. (2024). Pengaruh Sejarah Perkembangan Alat Transportasi Darat, Laut, dan Udara di Indonesia serta Dampaknya terhadap Masyarakat. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah (SEMNASFIP)*, 2584–2592.