

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan pada penelitian ini adalah penulis telah merancang dan membangun aplikasi simulasi tentang penjelasan tentang penggunaan fitur *safety* pada kendaraan bus, motor dan mobil secara rinci. Berdasarkan pengujian yang dilakukan penulis, melalui kuesioner didapatkan hasil bahwa sebelum masyarakat memainkan aplikasi simulasi, sebanyak 36% menjawab cukup paham, sedangkan setelah memainkan aplikasi simulasi, meningkat menjadi 40% menjawab paham dan 36% lainnya menjawab sangat paham terhadap penggunaan fitur *safety* kendaraan. Peningkatan tersebut ditandai dengan berkurangnya yang menjawab cukup paham dan menjadi paham dan sangat paham. Dari hasil penelitian tersebut, informasi fitur *safety* kendaraan mobil, motor dan bus dapat dipahami masyarakat setelah memainkannya.

#### **5.2 Saran**

Saran penulis untuk peneliti selanjutnya adalah lebih mengembangkan mekanik dari penggunaan fitur keamanan kendaraan kemudian memberikan penjelasan yang lebih rinci untuk setiap fitur kendaraan bus, motor dan mobil nya. Memberikan penjelasan yang lebih rinci untuk setiap fitur kendaraan bus, motor, dan mobil. Dalam penelitian tentang fitur keamanan kendaraan, penting untuk

memberikan penjelasan yang komprehensif tentang setiap fitur yang diselidiki. Peneliti dapat menggambarkan bagaimana fitur tersebut berfungsi, manfaatnya dalam meningkatkan keamanan pengemudi dan penumpang, serta kemungkinan keterbatasan atau batasan yang harus diperhatikan. Peneliti dapat memperluas lingkup penelitiannya dengan membandingkan fitur keamanan kendaraan dari berbagai produsen. Hal ini dapat memberikan wawasan yang berharga tentang perbedaan dalam desain dan kinerja fitur-fitur keamanan yang ditawarkan oleh produsen kendaraan yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, D., & Budiarti, R. P. (2022). APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN ALPHANUMERIK DAN PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA PRA-SEKOLAH DENGAN MEMANFAATKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY. *Community Development Journal*, 58-70.
- Aditriansyah, H. (2018). ANALISIS KECELAKAAN LALU LINTAS PADA RUAS JALAN BATU AMPAR KOTA BATAM DENGAN METODE ACCIDENT RATE (ANALYSIS OF TRAFFIC ACCIDENTS AT BATU AMPAR, BATAM WITH ACCIDENT RATE METHOD). 29. Diambil kembali dari <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/9479/heru%20burning.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alfin Nurullah, Y. S. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Energi dalam Sistem Kehidupan. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* , 1-5.
- Anggraeni, T. (2021, April). Desain Game APD COVID-19 Simulator. *Journal of Animation & Games Studies*, , Vol. 7, No. 1. Diambil kembali dari <https://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/view/5032/pdf>
- Atmani, A. K. (2017). Perancangan Permainan Simulasi (Game Simulation) Untuk Menilai Tingkat Kematangan Strategi Teknologi Informasi terhadap Strategi Bisnis Dengan Metode IT Balanced Scorecard dan Maturity Model COBIT 4.1. *Journal*, 2. Diambil kembali dari <https://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/view/1856>
- BISMA, A. P. (2016). SISTEM KEAMANAN KENDARAAN BERMOTOR MENGGUNAKAN SMS DENGAN METODE GPS TRACKING BERBASIS ARDUINO.
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, & Sagita, S. M. (2022 ). PENGUJIAN BLACK BOX TESTING PADA APLIKASI ACTION & STRATEGY BERBASIS ANDROID DENGAN TEKNOLOGI PHONEGAP. *Jurnal String* , 206-210.
- Fahrain Radik M, E. W. (2021). Kecelakaan Lalu Lintas Jalan Tol Ruas Batang-Semarang Berdasarkan Karakteristik Faktor Penyebab Kecelakaan Tahun 2019. *Indonesian Journal of Public Health and Nutrition*, 215.
- Firmansyah, A. H., Hidayat, M. F., Nurfadila, A., & Nurfadila, A. (2022). PENANGGULANGAN KECELAKAAN SEPEDA MOTOR. *Prosiding Simposium Forum Studi Transportasi antar Perguruan Tinggi ke-24*, 127-134.

- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). PENGARUH GAME PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PEMAHAMAN ILMU PENGETAHUAN ALAM . JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 200-201.
- Honda. (2022, November 29). Ini Bedanya Antara Fitur ABS dan CBS Pada Sepeda Motor Honda. Diambil kembali dari Astra-Honda: <https://www.astra-honda.com/article/ini-bedanya-antara-fitur-abs-dan-cbs-pada-sepeda-motor-honda#:~:text=ABS%20berfungsi%20menjaga%20ban%20motor,berputar%20namun%20motor%20tetap%20melaju>
- INDRA, N. G. (2021). PENGENALAN ALAT PERLENGKAPAN KESELAMATAN BERKENDARA (SAFETY RIDING) BERBASIS AUGMENTED REALITY. 1.
- Kholis, M. N., & Maori, N. A. (2022, Februari). GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA. JTINFO, 1 no 1. Diambil kembali dari <https://journal.unisnu.ac.id/JTINFO/article/download/151/95/>
- Ki'i, O. A., & Dewa, E. (t.thn.). Simulasi Phet Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika Mahasiswa. Jurnal Riset Teknologi & Inovasi Pendidikan (JARTIKA).
- Krisdiawan, R. A. (2018). IMPLEMENTASI MODEL PENGEMBANGAN SISTEM GDLC DAN ALGORITMA LINEAR CONGRUENTIAL GENERATOR PADA GAME PUZZLE. JURNAL NUANSA INFORMATIKA.
- Lete, Y. B., Feoh, F. T., & Lette, A. R. (2022). HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN INTERAKSI. CHM-K Applied Scientific Journal, 8-14.
- Mekel, W. J., Sompie, S. R., & Sugiarto, B. A. (2019). Rancang Bangun Game 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu. Jurnal Teknik Informatika .
- Nisa, R. L. (2022). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI NILAI ONLINE SINO 14 BERBASIS WEB DI SMKN 14 BANDUNG. UPI.
- Nurhabibie, F. Y. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI UNTUK BELAJAR MANDIRI PADA KOMPETENSI DASAR HIDROLIK DAN KOMPONEN HIDROLIK SISWA SMK NEGERI 3 WONOSARI.

- Nusi, R. R. (2021, November 5). Legalitas Mobil Auto Pilot Dalam Prespektif Hukum Transportasi di Indonesia. *Jurist-Diction*. doi:10.20473/jd.v4i6.31854
- Putri, F., Widagdo, T., Mardiana, & M. G. (2018, April ). INOVASI PADA Pengereman Sepeda Motor Konvensional. *Jurnal Austenit* , X, 11-20. Diambil kembali dari <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/austenit/article/download/872/668/1008>
- RIZKI, F. T., ABDIRULLAH, A., SAMUDRA, B. T., & JUNAIDI. (2018, November). Analisis Sistem Pengereman Hydraulic Pada Mobil FORTUNER TOYOTA. *Jurnal Teknologi*. Diambil kembali dari [https://www.researchgate.net/publication/328980196\\_Analisis\\_Sistem\\_Pengereman\\_Hydraulic\\_Pada\\_Mobil\\_FORTUNER\\_TOYOTA](https://www.researchgate.net/publication/328980196_Analisis_Sistem_Pengereman_Hydraulic_Pada_Mobil_FORTUNER_TOYOTA)
- Saputra, A. D. (2022). Studi Tingkat Kecelakaan Lalu Lintas Jalan di Indonesia Berdasarkan Data KNKT (Komite Nasional Keselamatan Transportasi) Dari Tahun 2007-2016. 179-190.
- Saputro, G. E., Haryadi, T., & Yanuarsari, D. H. (2016 ). PERANCANGAN PURWARUPA KOMIK INTERAKTIF SAFETY RIDING BERKONSEP DIGITAL STORYTELLING. *Program Studi Desain Komunikasi Visual*, 196. Diambil kembali dari <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/1207/962>
- SARI, N. (2021). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ONLINE PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN KAKATUA MAKASSAR. Diambil kembali dari <http://eprints.unm.ac.id/24195/2/skripsi%20novitasari-1.pdf>
- sindika, M., & Huzaif, M. (2022). PEMBUATAN GERAK ANIMASI 3D DAN COMPOSITING IKLAN LAYANAN MASYARAKAT KOTA DEPOK MENGENAI PENTINGNYA VAKSINASI COVID-19 MENGGUNAKAN ANIMASI 3D. 1-8.
- Suryani, E., & Anak, K. Y. (2019). Pengenalan Game Edukasi Android Sebagai Penunjang. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 149-150.
- Suwandi, E., Imansyah, H. F., & Dasri, H. (2019). ANALISIS TINGKAT KEPUASAN MENGGUNAKAN SKALA LIKERT PADA LAYANAN SPEEDY YANG BERMIGRASI KE INDIHOME.
- syabani, a. a. (2022). PENGARUH VARIASI DERAJAT LOBE SEPARATION ANGLE CAMSHAFT TERHADAP TORSI, DAYA DAN KONSUMSI

BAHAN BAKAR PADA MOTOR 4 LANGKAH. Universitas Pendidikan Ganesha.

- Transport, D. O. (2022, November 29). Beberapa Fitur Keselamatan Pada Transportasi Bus. Diambil kembali dari Digital Oto Transport: <https://www.digitalototransport.com/beberapa-fitur-keselamatan-pada-transportasi-bus/>
- Widjaya, Y., & Mahbubah, N. A. (2022, Mei 21). Evaluasi Inspeksi Alat Pemadam Api Ringan Menggunakan. Serambi Engineering. Diambil kembali dari <https://ojs.serambimekkah.ac.id/jse/article/download/4198/3223>
- Winarni, R., & Astuti, E. R. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN STORYBOARD TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 69-79.
- Wiranatha, A., Riani, D., & Salonten. (2021). STUDI PERILAKU KESELAMATAN BERKENDARA PADA PENGENDARA SEPEDA MOTOR DI KOTA PALANGKA RAYA. *NAROTAMA JURNAL TEKNIK SIPIL*.
- Zaini, A. K., Boer, A., & Irvan, M. (2022, February ). Kepatuhan Penggunaan Safety Belt Studi Kasus Dosen Universitas Islam Riau Pekanbaru. *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, 11-12. Diambil kembali dari <https://journal.literasisains.id/index.php/insologi/article/download/108/51>