

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

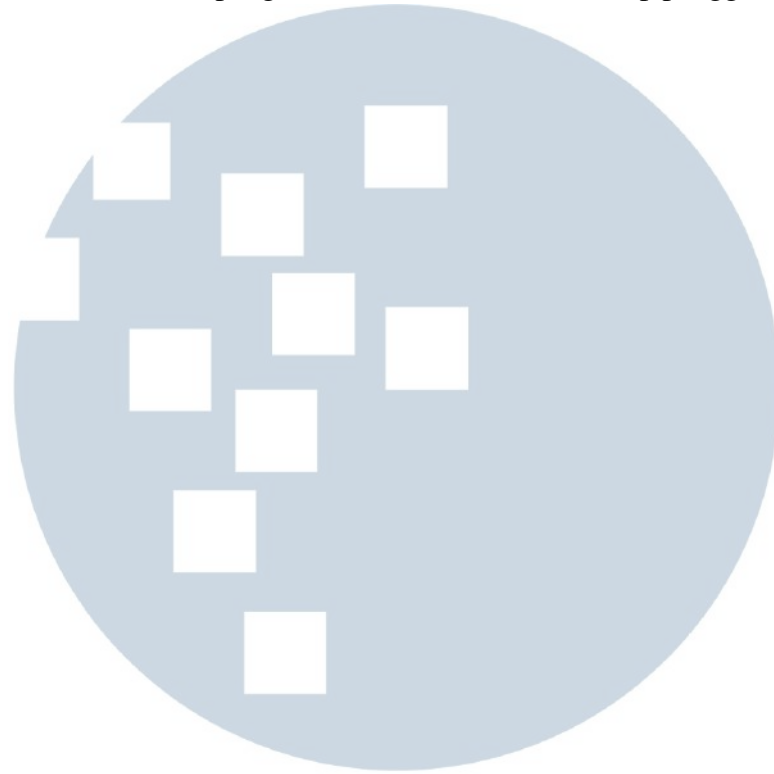
Pengembangan modul pelatihan praktik kerja logistik berbasis *virtual reality* (VR) telah berhasil dikembangkan dengan memanfaatkan algoritma *Fisher–Yates Shuffle*. Fitur-fitur yang dibuat dalam pengembangan modul pelatihan logistik bertujuan untuk menanggapi permasalahan yang dialami oleh peserta uji coba pada 28 Desember 2022. Hasil pengembangan modul pelatihan logistik kembali diuji coba pada 8 Juni 2023 yang diikuti oleh enam peserta dari perwakilan karyawan PT XYZ. Upaya yang sudah dilakukan untuk mencegah *motion sickness* pada saat melakukan modul pelatihan masih menghasilkan reaksi yang beragam dari peserta uji coba. Fitur penilaian berupa sistem penilaian praktik dan kuis pelatihan menggunakan algoritma *Fisher–Yates Shuffle* untuk pengacakan posisi pertanyaan kuis yang telah dicoba oleh peserta uji coba telah dianggap cocok untuk dipakai dalam modul pelatihan logistik, namun terdapat permasalahan dalam cara membuka UI untuk mengakses fitur penilaian. Data evaluasi tingkat penerimaan peserta uji coba terhadap modul pelatihan diperoleh melalui kuesioner yang dibuat dengan menggunakan *technology acceptance model* (TAM), dengan nilai rata-rata sebesar 67,5% dengan predikat cukup baik untuk aspek *perceived ease of use* dan 78,33% dengan predikat cukup baik untuk aspek *perceived usefulness*.

5.2 Saran

Berikut merupakan saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan modul pelatihan logistik yang selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan sistem *onboarding* di bagian awal pelatihan yang memandu peserta pelatihan dalam melakukan aktivitas pelatihan sehingga peserta pelatihan tidak kebingungan dengan fitur yang disediakan di modul pelatihan.
2. Mengintegrasikan modul pelatihan logistik berbasis *virtual reality* (VR) dengan *learning management system* (LMS) PT XYZ untuk memberikan rekomendasi prosedur pelatihan yang bisa dilakukan pengguna dan mempermudah penyimpanan dan pengambilan data penilaian pengguna.

3. Melakukan penelitian lebih mendalam mengenai upaya yang dapat dilakukan untuk meminimalkan pengaruh *motion sickness* terhadap pengguna perangkat VR.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA