

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat didapatkan antara lain:

Berdasarkan analisis dan pembahasan penelitian, aplikasi ini mampu merepresentasikan kondisi nyata pengelolaan limbah B3 yang tepat. Dari hasil pengisian kuesioner dengan model TAM, diperoleh skor untuk *Perceived of Usefulness* sebesar 87,5%, *Perceived of Ease to* mendapatkan skor sebesar 89,16%. Selanjutnya, *Attitudes Toward Technology Use* mendapatkan nilai sebesar 92,5%. Selain itu, nilai determinasi yang kuat diamati antara *perceived of usefulness* dan *percieved of ease to use* serta *attitudes toward technology use*, menunjukkan bahwa kebermanfaatan teknologi dan kemudahan interaksi secara signifikan berkontribusi terhadap sikap positif pengguna terhadap adopsi VR dalam lingkungan pendidikan. Ketiga variabel TAM tersebut memberikan nilai yang tinggi mengindikasikan bahwa pengguna setuju bahwa teknologi *virtual reality* terkhususnya aplikasi pengenalan pengelolaan limbah B3 berbasis VR bermanfaat bagi mereka, memberikan kemudahan dalam penggunaannya, serta percaya terhadap penggunaan teknologi *virtual reality* di masa depan.

## 5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan sebagai berikut :

1. Untuk penelitian selanjutnya, aplikasi dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambah skenario pelatihan, fitur evaluasi otomatis dan integrasi dengan berbagai macam jenis perangkat VR.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan penilaian analisis otomatis data objektif (seperti EEG (*Electroencephalography*) untuk menilai tingkat perhatian dan relaksasi, sinyal suara dan pelacakan kepala dan tangan, *Heart Rate Variability* untuk mengukur tingkat stres)