

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai perancangan *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran prosedur pendaftaran pasien rawat jalan di Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui wawancara dan *Focus Group Discussion* (FGD), yang menunjukkan adanya tantangan dalam memahami alur pendaftaran dan keterbatasan media pembelajaran konvensional.
2. Skenario visualisasi pembelajaran berbasis *Virtual Reality* dirancang dengan menyesuaikan konteks laboratorium kampus Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta dan alur prosedural yang sesuai standar pelayanan.
3. Prototipe *Virtual Reality* berhasil dikembangkan menggunakan Unity, menampilkan tiga area utama yaitu ruang tunggu pasien, ruang petugas, dan pendaftaran mandiri, dengan penekanan pada aspek visualisasi alur pendaftaran tanpa interaksi terhadap sistem administrasi riil.
4. Uji coba terhadap prototipe menunjukkan bahwa sistem VR telah berfungsi dengan baik dan dapat dijalankan oleh mahasiswa. Evaluasi dilakukan dengan melibatkan 8 responden yang memberikan masukan melalui kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dan diskusi terbuka.
5. Hasil evaluasi usability menunjukkan nilai rata-rata skor SUS sebesar 60, yang termasuk dalam kategori “Okay” pada *Adjective Rating*, serta berada dalam zona *Marginal Low*. Hal ini mengindikasikan bahwa *software* telah diterima oleh pengguna namun masih memerlukan perbaikan dalam beberapa aspek antarmuka dan pengalaman pengguna.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ditemui selama proses pelaksanaan, penulis menyarankan beberapa hal berikut untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Bagi Institusi Pendidikan

Institusi disarankan mendukung pengembangan media pembelajaran VR melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan teknis, serta menyusun modul penggunaan bagi mahasiswa yang belum terbiasa dengan teknologi ini.

2. Bagi Instalasi Pelayanan Kesehatan

Dianjurkan dilakukan observasi lapangan langsung untuk menyesuaikan alur simulasi VR dengan kondisi dan SOP nyata di rumah sakit, sehingga skenario yang ditampilkan lebih realistis dan adaptif terhadap dinamika pelayanan pasien.

3. Bagi Pengembang Aplikasi VR

Perlu ditingkatkan kualitas visualisasi, suara, serta realisme lingkungan simulasi agar mendekati kondisi rumah sakit sebenarnya. Hal ini meliputi pencahayaan, desain ruang, karakter NPC, serta efek suara agar pengalaman belajar lebih imersif dan representatif.