



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Perancangan dan pembangunan aplikasi pembelajaran fotografi dasar dengan menggunakan metode gamifikasi dan Fisher-Yates Shuffle telah berhasil dilakukan dalam bentuk aplikasi *mobile* Android dan *website*. Teknik permainan dalam Octalysis Framework yang telah berhasil diimplementasikan meliputi *points, progress bar, levelling up, achievement, badges, avatar, leaderboard, dan friending*.
2. Berdasarkan hasil rekapitulasi kuisioner yang dibuat menggunakan model HMSAM dan skala Likert, metode gamifikasi pada sistem pembelajaran fotografi dasar menghasilkan persentase *behavioral intention to use* sebesar 81.28% dan persentase immersion sebesar 75.95%.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran untuk pengembangan lanjutan, yaitu sebagai berikut.

1. Menambahkan fitur untuk membagikan hasil karya foto pengguna sebagai wujud hasil pembelajaran. Dapat ditambahkan fitur penilaian foto menggunakan machine learning atau menggunakan voting dari pengguna lain sehingga pengguna bisa mendapatkan *feedback* dari aplikasi atau pengguna lain.

2. Mengimplementasikan lebih banyak variasi konten yaitu tidak terbatas pada tulisan teks namun juga disediakan video untuk mendukung penjelasan materi, serta memperbanyak gambar untuk mendukung penjelasan materi.