



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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, beberapa kesimpulan yang dapat dihasilkan adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi pencatatan keuangan pribadi dengan metode gamifikasi menggunakan Marczewski Gamification Framework telah berhasil dirancang dan dibangun. Aplikasi ini dibangun dengan berbasis *mobile* dan dapat diunduh pada Play Store dengan nama MOneyQU (Moqu). Bahasa pemrograman yang digunakan oleh aplikasi ini yaitu Bahasa pemrograman C# dengan menggunakan elemen gamifikasi yaitu motivation *intrinsic* berupa *mastery* serta *feedback* dan game mechanics yang mencakup *points*, *levels*, *leaderboards*, *badges*, *onboarding*, dan *challenges*.
2. Aplikasi ini telah dievaluasi oleh 39 (tiga puluh sembilan) responden menggunakan Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM) dengan mendapatkan hasil sebesar 82.73% yang menyatakan sangat setuju bahwa aplikasi dapat meningkatkan penggunaan kembali (*Behavioral intention to use*) di masa yang akan datang dan sebesar 66.56% yang menyatakan setuju bahwa aplikasi dapat meningkatkan perasaan pengguna untuk terbawa suasana (*Immersion*) dalam aplikasi.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi pencatatan keuangan pribadi dengan menggunakan metode gamifikasi adalah sebagai berikut.

1. Menambahkan fitur yang dapat mengontrol pengeluaran pengguna.
2. Menggunakan suatu algoritma dalam pemberian *coin* kepada *user* ketika memasukkan pemasukan ataupun pengeluaran sehingga dapat memberikan *coin* yang tinggi jika pengguna mampu mengatur keuangan dengan baik.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' and 'M' with a grid of squares inside them, all within a circular shape.

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA