



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, kesimpulan yang dapat dihasilkan adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi pengembangan atlet taekwondo berbasis android dengan metode gamifikasi telah berhasil dirancang dan dibangun. Aplikasi tersebut dibangun dengan menggunakan *Marczewski's gamification framework* dan diberi nama TaekwonApps. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah Java dan dibuat menggunakan IDE Android Studio.
2. Aplikasi ini telah dievaluasi oleh 35 (tiga puluh lima) responden dari anggota UKM Taekwondo UMN yang berasal dari berbagai jurusan di Universitas Multimedia Nusantara dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM). Hasil evaluasi menunjukkan kategori *perceived ease of use* mendapatkan nilai rata-rata 84.85% dan masuk kategori sangat setuju, sementara kategori *perceived usefulness* mendapatkan nilai rata-rata 82.74% dan masuk kategori sangat setuju. Dengan begitu, aplikasi taekwonapps dapat dikatakan mudah untuk digunakan dan bermanfaat bagi penggunanya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi pengembangan atlet taekwondo dengan metode gamifikasi adalah sebagai berikut.

1. Menambahkan fitur seperti *avatar* dan *discussion room* yang dapat membuat aplikasi ini lebih menjangkau ke *user type* lain di luar *achiever* seperti *philanthropist* dan *free spirit*.
2. Mengembangkan fitur *leaderboard* menjadi berdasarkan tingkatan level pengguna sehingga pengguna yang memiliki level kecil dapat masuk ke dalam *leaderboard*.
3. Mengembangkan aplikasi ke *platform* iOS sehingga pengguna aplikasi semakin banyak.

