



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

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

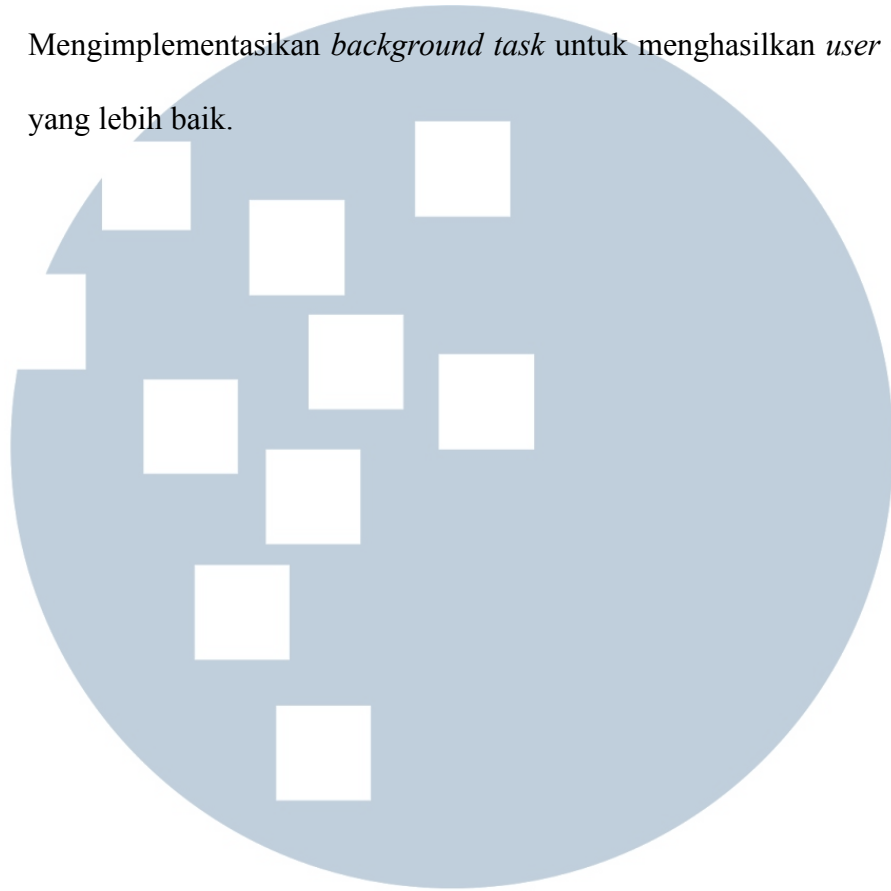
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Perancangan dan pembangunan aplikasi penghitung jumlah langkah dengan menggunakan metode gamifikasi telah berhasil dilakukan dalam bentuk aplikasi *mobile* berbasis iOS. Aplikasi dibangun dengan Bahasa pemrograman Swift. Elemen *game mechanic* yang berhasil diimplementasikan meliputi *point, leaderboard, challenges/quest, level*, dan elemen *game dynamic* yang berhasil diimplementasikan meliputi terdiri dari *reward, status, achievement, self-expression, competition, dan altruism*.
2. Berdasarkan hasil rekapitulasi kuesioner yang dibuat dengan menggunakan model HMSAM dan skala Likert, metode gamifikasi pada aplikasi penghitung jumlah langkah kaki menghasilkan persentase *behavioral intention to use* sebesar 84.91% dan persentase *immersion* sebesar 81.81%. Dari hasil rekapitulasi kuisisioner dan hasil wawancara, maka aplikasi penghitung jumlah langkah kaki yang telah dibangun dapat meningkatkan keinginan seseorang menggunakan aplikasi dan meningkatkan perasaan terbawa suasana selama menggunakan aplikasi.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, untuk penelitian serupa selanjutnya disarankan beberapa hal berikut.

1. Mengimplementasikan lebih banyak interaksi antar aplikasi dengan pengguna.
2. Mengimplementasikan *background task* untuk menghasilkan *user experience* yang lebih baik.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA