



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, aplikasi PiranhApps untuk atlet renang usia dini dengan metode gamifikasi telah selesai dirancang dan dibangun dengan fitur Login, Profile, Main Quest, Side Quest, Hasil Latihan, Leaderboard, dan Reward. Metode gamifikasi aplikasi PiranhApps untuk atlet renang usia dini telah diterima dari aspek *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* dari TAM. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan evaluasi aspek *perceived usefulness* sebesar 86% dan *perceived ease of use* sebesar 82,17% dari TAM.

Fitur seperti *Leaderboard* pada penelitian ini merupakan elemen gamifikasi dengan persentase *perceived ease of use* (85%) tertinggi. *Quest* atau tantangan pada penelitian ini merupakan elemen gamifikasi dengan persentase *perceived usefulness* tertinggi (87%). Variabel “cepat dipahami” PiranhApps untuk atlet renang usia dini dengan metode gamifikasi dengan persentase 81% termasuk rendah diantara variabel lain. Dikarenakan beberapa pengguna adalah anak usia dibawah 10 tahun yang belum memahami fitur yang mungkin baru dikenal.

Selain dari hal yang disebutkan diatas, ditemukan beberapa kondisi dimana beberapa anak usia dibawah 10 tahun belum begitu memahami aplikasi. Diperlukan bantuan dari orang tua atlet untuk membantu dalam pengisian kuesioner. Pada praktek di lapangan juga dibutuhkan bimbingan orang tua dalam memahami dan mendiskusikan hasil latihan maupun target yang harus dicapai setiap anak berdasarkan data yang tercatat pada aplikasi PiranhApps.

5.2 Saran

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

1. Fitur *stopwatch* yang langsung mencatat hasil latihan ke *database*.
2. Menambahkan dan mengembangkan elemen gamifikasi lain, seperti *badges* dan menambahkan fitur *profile picture* agar pengguna dapat lebih mengekspresikan dirinya.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' shape with a grid of squares inside, resembling a face or a digital interface.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA