



### **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

Perancangan dan pembangunan aplikasi pengatur pola makan menggunakan metode gamifikasi telah selesai dibuat. Aplikasi menggunakan *framework* gamifikasi Werbach dan Hunter dengan sebutan *Six Steps to Gamification*, menggunakan RESTful API sebagai jembatan keluar masuknya data ke database, dan penggunaan Bahasa Inggris sebagai bahasa utama dalam menggunakan aplikasi pengatur pola makan untuk penderita DM.

Berdasarkan perhitungan data kuesioner yang disusun berdasarkan HMSAM, tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi pengatur pola makan menggunakan metode gamifikasi dapat diketahui. Presentase tingkat penerimaan pengguna pada aspek *joy* sebesar 72.2%, aspek *control* sebesar 64.8%, aspek *focused immersion* sebesar 59.8%. aspek *temporal dissociation* sebesar 4.4%, aspek *curiosity* sebesar 65.1%, aspek *perceived ease of use* sebesar 66.7%, aspek *perceived usefulness* sebesar 65.5%, dan aspek *behavioral intention* sebesar 73%.

Perancangan dan penggunaan aplikasi pengatur pola makan menggunakan metode gamifikasi diharapkan dapat meningkatkan minat pengguna untuk tetap mengatur pola makan bagi pengguna Diabetes Melitus.

## 5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya dijabarkan sebagai berikut.

1. Untuk penelitian selanjutnya, maka dapat dilakukan penelitian tentang pengaturan pola makan menggunakan metode gamifikasi bagi penderita penyakit lain seperti penyakit jantung, darah tinggi, struk, kanker, dan lain-lain.
2. Penelitian selanjutnya bias berupa penerapan atau implementasi *Internet of Things* dalam pengaturan pola makan.
3. Sedangkan untuk aplikasi gamifikasi ini dapat ditambahkan fitur-fitur seperti, aktivasi *email*, penambahan notifikasi, sistem pendukung keputusan untuk rekomendasi makanan, dan edukasi tentang Diabetes Melitus.