



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

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat dua kesimpulan sebagai berikut.

1. Aplikasi persiapan Ujian Nasional Bahasa Indonesia untuk sekolah dasar menggunakan metode gamifikasi berbasis *mobile* berdasarkan *framework* Octalysis telah berhasil dirancang dan dibangun. Aplikasi ini diberi nama SUKUN dan dapat diakses melalui aplikasi Expo yang dapat diunduh di Google Play Store dan App Store. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Typescript dengan menggunakan *library* React Native. Beberapa elemen gamifikasi yang diterapkan dalam aplikasi ini adalah *narrative, points & coins, badges, dan leaderboard*.
2. Aplikasi ini telah dievaluasi oleh 32 (tiga puluh dua) responden menggunakan kuesioner yang didasarkan pada Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM). Hasil kuesioner menyatakan bahwa responden setuju bahwa responden berharap responden akan menggunakan aplikasi persiapan Ujian Nasional Bahasa Indonesia untuk sekolah dasar ini kembali di masa yang akan datang yang ditunjukkan oleh nilai persentase 74,59% pada aspek *behavioral intention to use* (penggunaan kembali), dan responden setuju bahwa responden terbawa suasana saat menggunakan aplikasi persiapan Ujian Nasional Bahasa Indonesia untuk sekolah dasar ini yang ditunjukkan oleh nilai persentase 73% pada aspek *immersion* (terbawa suasana).

5.2 Saran

Saran yang diberikan untuk pengembangan aplikasi persiapan Ujian Nasional Bahasa Indonesia untuk sekolah dasar menggunakan metode gamifikasi berbasis *mobile* adalah sebagai berikut.

1. Memperluas target pengguna, agar aplikasi ini dapat dipakai oleh siswa/i SD, SMP, dan SMA yang ingin mempersiapkan diri untuk mengikuti Ujian Nasional.
2. Menambahkan mata pelajaran lain yang terdapat dalam Ujian Nasional Indonesia.
3. Berdasarkan persentase yang diperoleh pada aspek *immersion*, perlu ditambahkan animasi dan *feedback* yang lebih menarik dalam setiap aksi yang dilakukan oleh pengguna untuk meningkatkan pembawaan suasana pengguna dalam aplikasi. Seperti animasi dan gambar yang menarik ketika *loading* agar tidak monoton dan membosankan. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan aspek *immersion* pada aplikasi yang dibangun.
4. Menggunakan *framework* Ionic untuk *frontend* agar lebih mudah dalam pembuatan aplikasi.
5. Menggunakan REST API untuk mempermudah *learning curve* dan dalam pembuatan *database* aplikasi.