



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 dilaksanakan, terdapat tiga kesimpulan sebagai berikut.

1. Aplikasi DominateMyJS untuk pembelajaran JavaScript HTML Document Object Model menggunakan metode gamifikasi Octalysis telah berhasil dirancang dan dibangun. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah *super-set* dari JavaScript yaitu TypeScript dengan *library* React Native Web. Sisi *backend* dibuat menggunakan Node.JS. Sejumlah fitur gamifikasi yang diterapkan pada aplikasi DominateMyJS adalah *narration, scores, coins, titles, levels, avatars, achievements, dan leaderboard.*
2. Aplikasi DominateMyJS telah dievaluasi oleh 50 (lima puluh) responden dengan mengisi kuesioner berdasarkan nilai-nilai Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM). Hasil evaluasi kuesioner menyatakan pengguna sangat setuju bahwa mereka berniat untuk menggunakan aplikasi DominateMyJS kembali di masa mendatang yang ditunjukkan oleh persentase evaluasi sebesar 80,13% pada kategori *Behavioral Intention to Use* (penggunaan kembali), dan pengguna setuju bahwa pengguna merasa terbawa suasana dalam penggunaan DominateMyJS yang ditunjukkan oleh persentase evaluasi sebesar 72,10% pada kategori *immersion* (terbawa suasana).

3. Berdasarkan kategori *Perceived Usefulness* (manfaat yang dirasakan) pengguna sangat setuju bahwa DominateMyJS memberikan manfaat/berguna bagi pengguna DominateMyJS dalam pembelajaran.

5.2 Saran

Saran yang diberikan untuk pengembangan aplikasi DominateMyJS sebagai aplikasi gamifikasi pembelajaran JavaScript HTML DOM berbasis *web* adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan persentase evaluasi dari kategori *immersion*, perlu ditambahkan elemen dramatik pada narasi untuk meningkatkan nilai *epic meaning and calling* dari gamifikasi sehingga dapat meningkatkan *immersion* dalam penggunaan aplikasi.
2. Berdasarkan persentase evaluasi dari kategori *control*, perlu ditambahkan dialog konfirmasi setiap melakukan aktivitas yang dapat merugikan pengguna jika pengguna salah memilih, contohnya dalam melakukan pembelian *avatar*.
3. Dapat dibuat UI aplikasi dengan ukuran untuk *desktop browser* guna meningkatkan kategori *immersion* bagi pengguna yang menggunakan *desktop* dalam penggunaan aplikasi.