

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Setelah penelitian “Rancang Bangun Aplikasi Untuk Pengobatan Kemoterapi pada Pasien Kanker Anak Berusia 5-7 Tahun dengan Metode Gamifikasi” telah terselesaikan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi dapat membantu pengawas atau orang tua dalam memonitor kondisi kesehatan anak melalui pemeriksaan tubuh yang dilakukan setiap harinya melalui aplikasi. Dengan adanya fitur tersebut, baik dokter, pengawas ataupun orang tua dapat melihat perkembangan kesehatan atau penyakit yang dirasakan oleh pasien kanker anak. Selain itu pula anak diingatkan mengenai jadwal kegiatan yang dimiliki anak setiap harinya, seperti mengonsumsi makanan dan obat-obatan, menjalani pengobatan kemoterapi, dan menemui dokter, jadwal tersebut disesuaikan dengan kegiatan anak yang sudah ditentukan oleh pengawas atau orang tua melalui halaman area orang tua.
2. Dengan adanya metode gamifikasi pada aplikasi, menarik perhatian pasien kanker anak untuk menggunakan aplikasi dan memainkannya dengan mengurus karakter seperti pasien kanker anak perlu mengurus dirinya sendiri dengan mengonsumsi obat dan makan secara teratur,

serta mengimplementasi kebiasaan baik dalam setiap kegiatannya. Halaman *gameplay* juga mengingatkan pengguna bahwa hiburan dan teman bermain (karakter) juga diperlukan dalam proses penyembuhan.

5.2. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka beberapa saran direkomendasikan untuk penelitian selanjutnya:

1. Penambahan karakter sebagai bentuk penghargaan ketika anak sudah menjalankan *daily objectives* yang diberikan dan sudah mengumpulkan bintang-bintang dalam halaman *achievements*.
2. Penggunaan *website* atau media lain untuk mengakses halaman catatan kesehatan yang diperuntukkan untuk pengawas atau orang tua, sehingga dapat diakses tidak hanya dari iPad yang digunakan untuk aplikasi saja.
3. Pencatatan kehadiran pasien kanker anak setiap kali melakukan pengobatan kemoterapi atau mengunjungi dokter.