



### **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, kesimpulan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi absensi dengan metode gamifikasi berbasis website berhasil dirancang dan dibangun serta terintegrasi dengan ERPNext dari PT Sumber Inovasi Informatika. Aplikasi tersebut dibangun menggunakan Marczewski's gamification framework. Aplikasi juga dibangun menggunakan framework ReactJS.
2. Aplikasi diuji dengan menggunakan *pretest posttest control group design* dan hasil pengujian membuktikan bahwa aplikasi absensi dengan metode gamifikasi berbasis website dapat meningkatkan rutinitas sebanyak 245,45 persen dalam melakukan pengisian absensi.

#### 5.2. Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi absensi dengan metode gamifikasi berbasis website adalah sebagai berikut.

1. Menerapkan fitur progressive web application untuk meningkatkan *performance* dari aplikasi
2. Menambahkan fitur untuk dapat menghentikan dan melanjutkan perhitungan jam absen.
3. Menambahkan fitur manajemen sumber daya manusia lainnya agar aplikasi tidak terbatas untuk melakukan pengisian absensi saja.