

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, terdapat dua kesimpulan yang diterima adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi Re-Learning sebagai alat untuk pembelajaran ReactJS menggunakan metode gamifikasi *Framework Marczewski* telah berhasil dibangun dan dirancang. Bahasa pemrograman yang digunakan selama perancangan aplikasi Re-Learning adalah JavaScript yang menggunakan *open-source React Native library*. Aplikasi Re-Learning yang dibuat merupakan *offline* alias tidak membutuhkan koneksi internet untuk menggunakannya karena aplikasi difokuskan untuk pembelajaran, sehingga pengguna dapat mengoperasikan aplikasi kapanpun. Data yang berubah disimpan ke dalam *local storage*, sehingga penyimpanan menjadi lebih cepat.
2. Aplikasi Re-Learning telah diuji dan dicoba oleh 21 mahasiswa/i UMN program studi Informatika angkatan 2016 dengan mengisi kuesioner yang disebarakan bersamaan dengan aplikasi. Kuesioner menggunakan model dari Lowry, yaitu *Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM)*. Hasil dari perhitungan menyatakan bahwa 90,23% pengguna sangat setuju aplikasi Re-Learning memberikan kemudahan bagi pengguna dalam pengoperasian aplikasi terutama dalam proses belajar.

## 5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan dari perancangan dan pembangunan Re-Learning bagi pengembangan berikutnya dikarenakan waktu yang singkat dan *React Native* merupakan *library* yang baru dipelajari oleh peneliti yang mengakibatkan tidak terpenuhinya beberapa fitur untuk diimplementasikan adalah sebagai berikut.

1. Perlu ditambahkan komponen narasi yang menarik dan membuat pengguna seperti sedang melakukan percakapan agar pengguna lebih paham ketika menerima informasi yang diberikan aplikasi sehingga dapat meningkatkan nilai *Immersion* berdasarkan hasil dari perhitungan persentase terendah dengan nilai 75,23%.
2. Tampilan *User Interface* (UI) dapat dibuat responsif agar setiap komponen yang ada tidak berubah ukuran dan tetap sesuai dengan ukuran layar *mobile*.