

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, beberapa kesimpulan yang dapat dihasilkan adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi pengenalan pasar modal dengan metode gamifikasi menggunakan Marczewski Gamification Framework berbasis android telah berhasil dirancang dan dibangun. Aplikasi ini berbasis mobile dan dapat diunduh pada Google Play Store dengan nama BullishProject. Bahasa pemrograman yang dipakai adalah bahasa pemrograman C# dan menggunakan IDE Visual Studio 2017. Sejumlah fitur gamifikasi yang diterapkan pada aplikasi BullishProject adalah *reward, achievement, competition, self-expression, points, challenges, badges, leaderboards dan levels*.
2. Aplikasi ini telah dievaluasi oleh 35 (tiga puluh lima) responden menggunakan Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM) dengan mendapatkan hasil sebesar 81,9% dari kategori penggunaan kembali (*Behavioral intention to use*) di masa yang akan datang dan sebesar 71,19% dari kategori terbawa suasana (*Immersion*) saat menggunakan aplikasi.

#### **5.2 Saran**

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi pengenalan pasar modal dengan menggunakan metode gamifikasi adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan aplikasi ke platform iOS sehingga dapat menjangkau lebih banyak pengguna.

2. Menambah fitur lain untuk menjawab soal selain pilihan ganda, misalnya seperti isian jawaban. Hal ini berguna untuk membuat naiknya aspek rasa ingin tahu (*Curiosity*).
3. Menambah fitur gamifikasi lain seperti *onboarding*, *daily quest* dan *daily login*.