



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Simpulan yang diperoleh dari hasil penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Sistem Informasi Akademik Gamifikasi berhasil dirancang, dibangun, dan selesai diuji coba. Metode gamifikasi juga telah berhasil diimplementasikan pada sistem informasi akademik yang dibangun. Terbukti dari hasil kuesioner, mayoritas responden yaitu sebesar 77% merasakan pengalaman seperti bermain *game*.
2. Fitur gamifikasi yang diterapkan semuanya memiliki pengaruh pada motivasi siswa karena sebagian besar jatuh pada interval 60.0%-79.9%. Fitur yang memberi pengaruh paling signifikan adalah fitur *point* dan *reward* yang memberikan nilai positif hingga 88.66%.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran untuk penelitian lebih lanjut, yaitu sebagai berikut.

1. Menambahkan animasi dan tampilan grafik yang lebih menarik dalam aplikasi untuk meningkatkan *user experience* dan nuansa *game* dari aplikasi.
2. Mengintegrasikan sistem langsung dengan *database* pada EUIS Universitas Multimedia Nusantara.
3. Mengembangkan aplikasi *cross platform* seperti untuk iOS.
4. Memperbaiki fitur *social* dengan menambahkan *chatting* dan fitur *social* yang lebih menarik.

5. Meneliti pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar pada pelajaran tertentu dalam pendidikan agar penelitian dapat lebih terfokus.

