

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

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

1. Aplikasi pembelajaran bahasa mandarin dengan metode gamifikasi berbasis android telah berhasil dirancang dan dibangun. Dalam pembangunan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman JAVA, dan dibuat menggunakan IDE Android Studio. Elemen dalam *octalysis framework* yang telah berhasil diimplementasikan meliputi *score*, *coin*, *level*, *avatar*, *achievement*, *leaderboard* dan *progress bar*.
2. Aplikasi ini telah dievaluasi oleh 35 (tiga puluh lima) responden dengan menggunakan model *Hedonic Motivation System Adoption Model* (HMSAM). Dan mendapatkan hasil bahwa responden sangat setuju untuk menggunakan aplikasi ini kembali pada masa yang akan datang, hal ini ditunjukkan oleh nilai persentase pada aspek penggunaan kembali (*behavioral intention to use*) sebesar 82,47%. Dan setuju bahwa pengguna menjadi terbawa suasana saat menggunakan aplikasi ini, hal ini ditunjukkan oleh nilai persentase pada aspek terbawa suasana (*immersion*) sebesar 79,56%.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran untuk pengembangan lanjutan, yaitu sebagai berikut.

1. Menambahkan fitur untuk menulis *hanzi*, yang berguna untuk meningkatkan kemampuan pengguna dalam menguasai bahasa mandarin.
2. Menambahkan elemen lain pada *drive social Influence & relatedness unpredictability & curiosity*, dan *loss & avoidance*. Seperti elemen *friending*, *easter egg*, *status quo sloth*, dan lain-lain. Agar dapat lebih meningkatkan pengalaman bermain, minat, dan motivasi pengguna dalam memakai aplikasi.
3. Mengembangkan aplikasi agar dapat dijalankan pada platform IOS, sehingga dapat menjangkau lebih banyak pengguna.