

## BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan aplikasi pengingat pada perangkat android dengan metode gamifikasi telah berhasil dilakukan dalam bentuk aplikasi mobile android. Gamifikasi yang berhasil diterapkan menggunakan teknik Octalysis Framework adalah *point, achievement, leaderboard, badges, shop, friending*
2. Berdasarkan hasil rekapitulasi kuisioner yang dibuat menggunakan model HMSAM dan skala Likert, metode gamifikasi dalam manajemen waktu menghasilkan presentase *percieved usefulness* 76.94% sebesar dan presentase *control* sebesar 73.43%

### 5.2. Saran

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

1. Memberikan tampilan yang lebih menarik serta memberikan arahan awal saat aplikasi pertamakali dibuka agar lebih memudahkan pengguna awam.
2. Menambah lhb banyak fitur gamifikasi pada aplikasi

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A