

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Aplikasi *reminder* telah selesai dirancang dengan metode *Six Steps of Gamification*. Aplikasi ini diberi nama Pet O'Clock. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Java dan dibuat menggunakan Android Studio.
2. Aplikasi ini telah digunakan dan dievaluasi oleh 35 responden pemilik hewan peliharaan menggunakan google form. Evaluasi yang diukur menggunakan metode Technology Acceptance Model(TAM) mendapatkan hasil 78.47% (Setuju) dalam kategori *Perceived Usefulness* dan 80.37% (Sangat Setuju) dalam kategori *Perceived Ease of Use* selama penggunaan aplikasi. Rata-rata total dari hasil kuesioner adalah 76.71% (Setuju). Maka dari itu dapat dikatakan bahwa aplikasi Pet O'Clock berguna dan mudah digunakan.
3. Aplikasi membantu dalam mengingat tanggung jawab pemilik hewan peliharaan dan meningkatkan kepastian sudah belumnya tanggung jawab tersebut dilakukan.

5.2 Saran

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

1. Mengembangkan aplikasi lebih lanjut agar dapat digunakan tidak hanya pada android seperti ios, windows, dan lain lain.
2. Menerapkan *Artificial Intelligence* pada aplikasi sehingga dapat mengkonfirmasi aktivitas pengguna sebelum menyelesaikan tugas mereka.
3. Mengimplementasikan fitur pembelajaran yang memberi informasi mengenai hewan peliharaan yang dimiliki.