BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa:

- Pembuatan aplikasi literasi saham dengan menggunakan teknik gamifikasi telah berhasil dilakukan. Aplikasi tersebut dirancang dengan menggunakan *Six Steps to Gamification Framework*, bernama "Aplikasi Literasi Saham (ALISA)".
- Aplikasi Alisa telah di evaluasi oleh 36 responden dengan menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*. Hasil evaluasi menunjukkan bagian *perceived ease of use* dengan persentase 87.96% (sangat setuju), bagian *perceived usefulness* dengan persentase sebesar 84.78% (sangat setuju), bagian *attitude toward using* dengan persentase sebesar 83.96% (sangat setuju), bagian *behavioral intention to use* dengan persentase 82.96% (sangat setuju), bagian *actual use* dengan persentase sebesar 85.74% (sangat setuju). dan persentase skor rata-rata secara keseluruhan sebesar 85.06%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini mudah dan bermanfaat untuk digunakan.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut merupakan saran untuk pengembangan aplikasi literasi saham:

- Menambah materi pemahaman mengenai pengertian dan contoh teori yang terdapat pada saham dan materi mengenai analisis fundamental keuangan.
- Menambahkan soal pertanyaan kuis agar dapat menyesuaikan dengan materi yang telah diberikan.
- Mengembangkan aplikasi ke platform IOS untuk menjangkau lebih banyak pengguna.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA