

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari penelitian yang sudah dilakukan, terdapat beberapa poin simpulan yang dapat diambil:

1. Aplikasi gamifikasi *machine learning* dengan menggunakan metode gamifikasi *octalysis framework* telah selesai dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman C# dan dengan menggunakan platform *game engine* UNITY. Aplikasi gamifikasi ini juga telah terhubung dengan database MySQL dengan perantara PHP untuk menghubungkan *front end* dengan bahasa pemrograman C#. Kemudian untuk mendukung adanya fitur *leaderboard* yang *live*, maka penelitian ini menggunakan *hosting* agar *user* dapat mengakses aplikasi ini secara *online*. Aplikasi gamifikasi *machine learning* ini sudah dapat diinstal dan digunakan dengan cara mendownload file apk yang terdapat pada *google drive* peneliti.
2. Aplikasi gamifikasi *machine learning* hasil penelitian ini telah dievaluasi oleh 13 responden dengan menggunakan model UTAUT untuk melihat persentase penerimaan oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang sedang mengambil mata kuliah *machine learning*. Dari kuesioner yang dibagikan, telah didapatkan angka persentase rata-rata dari keseluruhan faktor UTAUT sebesar 86.77%, yang dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju bahwa aplikasi gamifikasi *machine learning* ini dapat diterima.

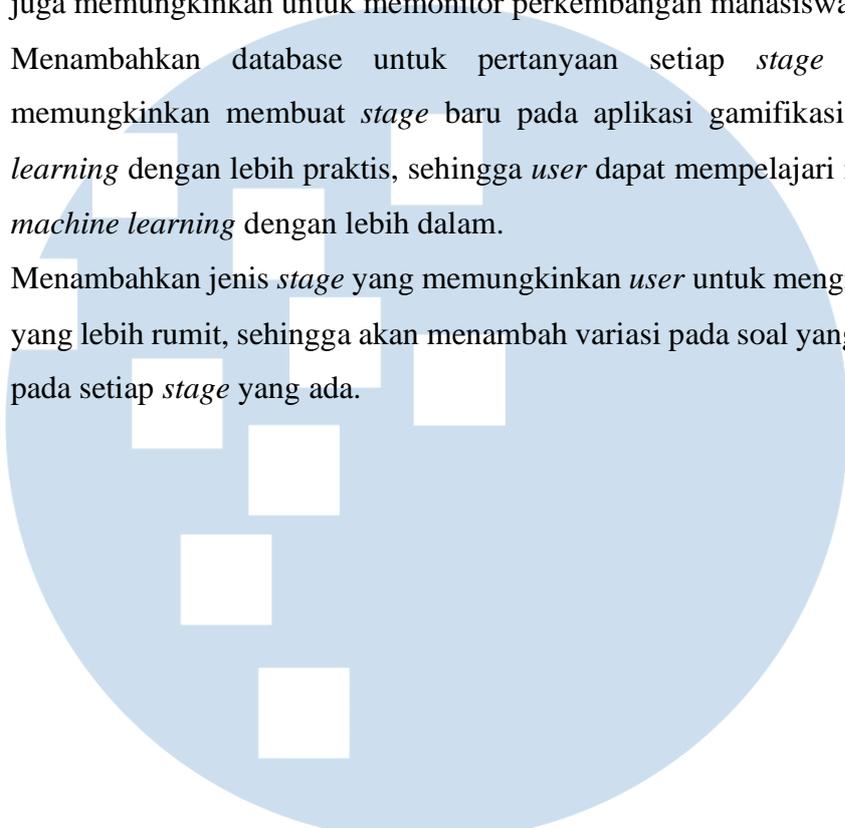
5.2 Saran

Pada penelitian ini terdapat beberapa saran yang dapat diberikan yang dapat digunakan untuk pengembangan dari aplikasi gamifikasi *machine learning* di masa yang akan mendatang diantaranya:

1. Menambahkan fitur *friend list* pada aplikasi dan membuat *leaderboard* yang dapat difilter berdasarkan *friend*, dan juga beberapa kategori sehingga

user mendapatkan dorongan untuk mendapatkan peringkat nomor satu, dan juga memungkinkan untuk memonitor perkembangan mahasiswa.

2. Menambahkan database untuk pertanyaan setiap *stage* sehingga memungkinkan membuat *stage* baru pada aplikasi gamifikasi *machine learning* dengan lebih praktis, sehingga *user* dapat mempelajari mengenai *machine learning* dengan lebih dalam.
3. Menambahkan jenis *stage* yang memungkinkan *user* untuk mengisi *coding* yang lebih rumit, sehingga akan menambah variasi pada soal yang terdapat pada setiap *stage* yang ada.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA