

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Aplikasi *Simple Learn* untuk pembelajaran daring dengan implementasi gamifikasi telah berhasil dirancang dan dibangun. Aplikasi ini berbasis *mobile* dan mengimplementasi *game mechanics* dan *game dynamics*. Selama proses pembuatan, aplikasi menggunakan *software* Android Studio, Firebase, dan Windows dengan bahasa pemrograman Java.
2. Aplikasi ini telah diuji dan dievaluasi oleh 36 (tiga puluh enam) responden menggunakan *Hedonic-Motivation System Adoption Model* (HMSAM). Hasil survei dilakukan dengan menggunakan *google form* dan mendapatkan hasil persentase sebesar 88,48% pada aspek *behavioral intention of use*, yang artinya pengguna memiliki keinginan untuk menggunakan aplikasi di masa yang mendatang dan sebesar 88,89% pada aspek *immersion*, yang artinya pengguna terbawa suasana saat menggunakan aplikasi.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi *Simple Learn* untuk pembelajaran daring dengan implementasi gamifikasi adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan aplikasi dengan mengimplementasikan aplikasi ini ke *platform* iOS untuk menjangkau lebih banyak perangkat dan pengguna.
2. Mengembangkan aplikasi dengan mengimplementasikan audio pada fitur yang sudah ada sehingga membuat naiknya aspek *joy*.
3. Memperbanyak materi pembelajaran untuk mata kuliah lain selain komunikasi antarpribadi dan inggris agar materi pembelajaran di aplikasi lebih variatif.