

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Melalui penelitian yang sudah dilakukan, berikut adalah beberapa kesimpulan yang dapat diambil yaitu:

1. Aplikasi pembelajaran Design Principles berbasis Android yang telah dibuat dengan menggunakan metode gamifikasi *Octalysis* sudah selesai serta berhasil dirancang dan dibangun. Penerapan aspek gamifikasi yang berhasil diterapkan adalah *shop*, *leaderboard*, dan *achievement*.
2. Aplikasi ini sudah dievaluasi melalui 30 responden dari mahasiswa UMN dan mendapatkan hasil presentase rata-rata sebesar 80,86% dimana presentase 84,22% pada aspek *Behavioral intention to use* dan 73,33% untuk presentase pada aspek *Focused Immersion*.

5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan diwaktu yang akan datang:

1. Mengembangkan aplikasi menggunakan *Framework Six Step to Gamification* sebagai perbandingan dengan *Framework* yang telah digunakan.
2. Menggunakan metode TAM (*Technology Acceptance Model*) untuk mengukur diterimanya sistem yang telah dibangun.

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