

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Aplikasi untuk pembelajaran TypeScript dengan metode gamifikasi Octalysis berbasis *website* telah berhasil dirancang dan dibangun. Aplikasi ini dibangun menggunakan *frontend framework* Next.js dengan bahasa pemrograman TypeScript, dan *backend framework* Express.js dengan bahasa pemrograman TypeScript. Aplikasi web ini dapat diakses melalui *web browser* melalui *link* <https://eazypeazy.xyz>.
2. Aplikasi web EzPz telah dievaluasi oleh 30 (tiga puluh) responden melalui pengisian kuesioner yang dibuat berdasarkan nilai-nilai pada model *Hedonic-Motivation System Adoption Model* (HMSAM). Dari kuesioner ini didapatkan hasil dari responden yang sebagian besar sangat setuju bahwa mereka memiliki tingkat motivasi hedonis yang tinggi berdasarkan HMSAM, dengan nilai setuju *Perceived Ease of Use* 94% (Sangat Setuju), *Joy* 86.61% (Sangat Setuju), *Curiosity* 88.4% (Sangat Setuju), *Control* 86.67% (Sangat Setuju), *Perceived Usefulness* 92.33% (Sangat Setuju), *Immersion* 76% (Setuju), dan *Behavioral Intention to Use* 86% (Sangat Setuju).
3. Aplikasi web EzPz telah digunakan oleh 32 pengguna hingga saat penulisan laporan ini, dan berdasarkan hasil perhitungan waktu aktif setiap pengguna terdapat beberapa halaman web EzPz yang memiliki waktu kunjungan paling tinggi per detik, yaitu halaman Modul Pembelajaran, Profile, Settings Profile, Shop, Course Detail, dan Leaderboards. Sebagian besar halaman tersebut memiliki implementasi dari *framework* gamifikasi Octalysis, yaitu halaman Profile, Settings Profile, Shop, Course Detail, dan Leaderboards. Dari hasil perhitungan waktu aktif pengguna ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *framework* gamifikasi Octalysis telah berhasil mendorong motivasi pengguna untuk menggunakan aplikasi EzPz.

5.2 Saran

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang diberikan untuk pengembangan aplikasi EzPz untuk pembelajaran TypeScript dengan metode gamifikasi Octalysis, yaitu:

1. Meningkatkan penggunaan *drive Epic Meaning*, sehingga dapat memberikan impresi pertama yang baik dan membuat pengguna menjadi lebih penasaran dan tertarik ketika pertama kali menggunakan aplikasi.
2. Menambahkan jumlah bank soal dari *daily quiz* agar pengguna tidak mengerjakan soal yang sama terus-menerus.
3. Sistem perhitungan aktivitas pengguna lebih baik apabila dibuat lebih spesifik dan lengkap.
4. Mengembangkan fitur *quiz* yang dapat dibuat oleh pengguna. Quiz tersebut kemudian dapat dikerjakan oleh pengguna lain untuk mendapatkan hadiah. Quiz tersebut akan diacak, memiliki sistem skor, *combo*, dan *leaderboard*.

