

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan yaitu perancangan dan pembangunan pengingat minum air menggunakan metode gamifikasi telah sukses diimplementasikan dalam aplikasi *mobile* berbasis *android* dengan bahasa pemrograman Kotlin. Elemen *game mechanic* telah berhasil diterapkan; *points*, *leaderboard*, *challenges/quests*, *level*. Elemen *game dynamic* juga telah berhasil diimplementasikan; *rewards*, *status*, *achievement*, *self-expression*, *competition*, dan *altruism*. Lalu, setelah mengolah data yang didapatkan dari kuesioner HMSAM yang menggunakan skala Likert, presentase hasil *behavioral intention to use* mencapai angka 85.58%, serta presentase *immersion* ada di 84.74%. Keduanya berada di rentang "Sangat Setuju."

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penelitian ini, terdapat beberapa saran pengembangan untuk penelitian serupa selanjutnya.

- Meningkatkan *user experience* dengan memperhatikan *latency*, *error handling*, maupun *analytics*.
- Meningkatkan *user interface* dengan menerima *feedback* dan *requirements* pengguna.

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