

## BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan berikut.

1. Perancangan dan pembangunan aplikasi edukasi kalori menggunakan metode gamifikasi telah berhasil dilakukan dalam bentuk aplikasi *mobile* yang dapat diakses di Android *mobile*. Aplikasi dapat berjalan dengan baik, mulai dari membuat akun hingga permainan berakhir. Hasil evaluasi algoritma *fisher-yates shuffle* juga dapat berjalan dengan baik yang mana sudah sesuai dengan tujuan awal, algoritma dapat mengacak pilihan tanpa ada yang ter-duplikat.
2. Berdasarkan hasil evaluasi pengujian aplikasi menggunakan skala *likert* dengan acuan model HMSAM, didapatkan hasil sebesar 82,86% terhadap aspek *behavioral intention to use*. Aspek *behavioral intention to use* ini merupakan aspek yang dipengaruhi oleh aspek *perceived usefulness*, aspek *curiosity*, dan aspek *joy*. Sedangkan terhadap aspek *immersion* didapatkan hasil sebesar 80,12%. Aspek *immersion* ini dipengaruhi oleh aspek *curiosity*, aspek *control*, dan aspek *joy*. Dari hasil dapat diartikan bahwa pengguna aplikasi sangat setuju bahwa aplikasi edukasi kalori menggunakan metode gamifikasi akan tetap digunakan di masa yang akan datang dan juga pengguna sangat setuju bahwa aplikasi edukasi kalori menggunakan metode gamifikasi dapat memberi ketertarikan antara pengguna dengan aplikasi.

### 5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, selanjutnya disarankan untuk beberapa hal berikut untuk penelitian serupa.

1. Untuk penelitian kedepannya, dapat ditambahkan jenis-jenis aktivitas dan diberikan *quest* dalam aplikasi serta dapat dikembangkan mode *load save*.
2. Untuk memperluas jangkauan pengguna aplikasi, dapat dikembangkan versi *desktop* dan juga *iOS mobile*.