

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pada penelitian yang sudah dilakukan, ada 2 kesimpulan yang dapat diambil yaitu:

1. Aplikasi Peningkat Fokus Perkuliahan Daring Asinkron berbasis *website* menggunakan metode gamifikasi berhasil dirancang dan dibuat. Penerapan gamifikasi pada aplikasi diterapkan pada bagian *session* dan *rewards*.
2. Aplikasi Peningkat Fokus Perkuliahan Daring Asinkron berbasis *website* menggunakan metode gamifikasi berhasil memenuhi fungsionalitas dari aplikasi. Berdasarkan hasil kuisisioner yang dibagikan untuk mengukur kegunaan dari aplikasi, didapatkan persentase sebesar 85% untuk nilai kegunaan, 81% untuk kemudahan penggunaan, 86% untuk kemudahan pembelajaran penggunaan aplikasi, dan 83% untuk nilai kepuasan dari aplikasi.

5.2 Saran

Berdasarkan pada penelitian yang sudah dilakukan, berikut adalah saran yang dapat disampaikan untuk penelitian selanjutnya:

1. Menerapkan gamifikasi untuk sistem perkuliahan daring sinkron. Gamifikasi yang diterapkan dapat berupa berupa aplikasi kuis dengan sistem peringkat yang sudah diintegrasikan ke dalam fasilitas *e-learning* UMN
2. Mengembangkan aplikasi gamifikasi dengan *framework Octalysis* atau *framework Marczewski's* sebagai perbandingan dengan *framework* yang digunakan