

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang simpulan dan saran terkait dengan pekerjaan yang telah dilakukan dan dijelaskan pada Bab terdahulu.

5.1 Simpulan

berdasarkan penelitian mengenai rancang bangun aplikasi manajemen waktu dengan metode gamifikasi *octalysis* berbasis *cross-platform* yang sudah dilakukan maka diambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Aplikasi manajemen waktu dengan metode gamifikasi *octalysis* berbasis *cross-platform* sudah selesai dibangun. Aplikasi ini dibangun menggunakan *framework React + Ionic* yang menggunakan bahasa pemrograman *type-script*.
2. Aplikasi ini sudah dievaluasi oleh 31 responden melalui survei yang dibuat berdasarkan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*(UTAUT). Hasil dari survei tersebut berupa nilai rata-rata *acceptance* mahasiswa sebesar 83,20% yang dapat disimpulkan bahwa aplikasi manajemen waktu diterima baik oleh mahasiswa.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan setelah melakukan rancang bangun aplikasi manajemen waktu dengan metode gamifikasi *octalysis* berbasis *cross-platform* adalah sebagai berikut :

1. Menambah fitur untuk *sorting* dan *searching* pada inventori sehingga *user* dapat mencari dan melihat tanaman apa saja yang sudah didapatkan oleh user yang dapat mendorong user untuk mengumpulkan tanaman dengan lebih banyak.
2. Memperbaiki *UI/UX* sehingga aplikasi tersebut menjadi lebih menarik untuk digunakan oleh mahasiswa