

## BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa simpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut.

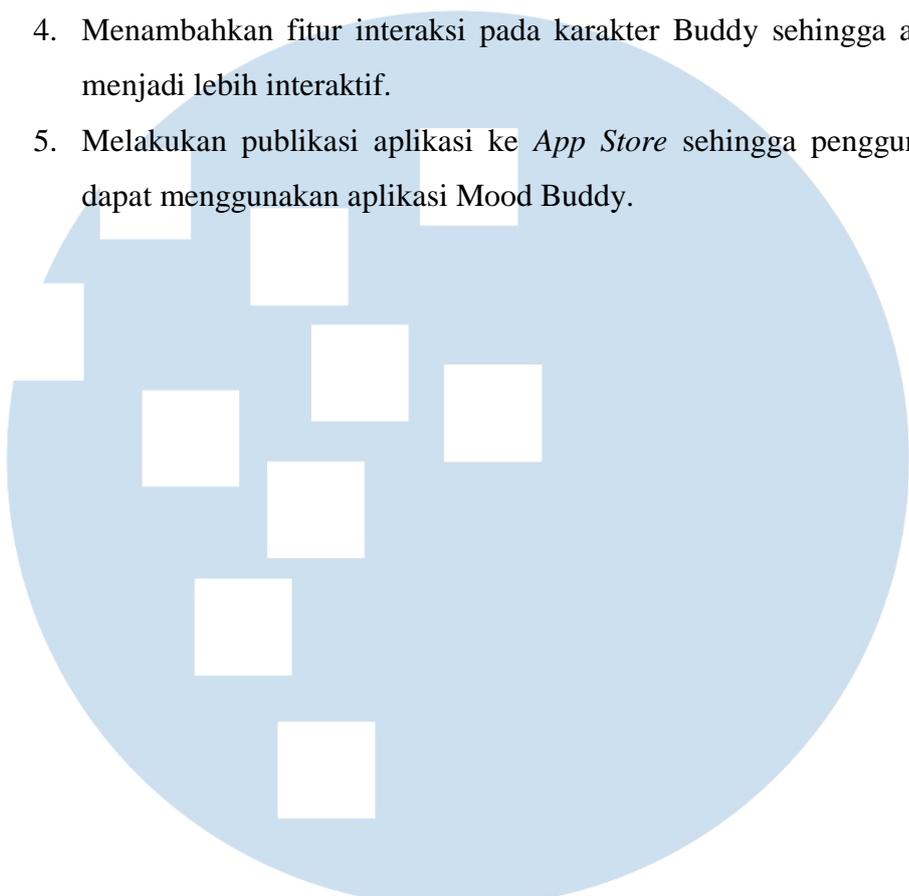
1. Aplikasi *mood tracker* dengan metode gamifikasi menggunakan *framework* Marczewski telah berhasil dirancang dan dibangun. *Framework* yang digunakan untuk merancang aplikasi ini adalah Ionic Angular Javascript. Aplikasi ini berbasis *mobile* dan dirilis menjadi aplikasi Android yang dapat diunduh melalui Play Store dengan nama Mood Buddy. Elemen gamifikasi dalam *game mechanics* yang telah diterapkan adalah *points, levels, badges, challenges, dan onboarding*.
2. Aplikasi yang telah dirancang dan dibangun telah dievaluasi oleh 32 (tiga puluh dua) responden dengan menggunakan metode pengukuran *Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM)* yang mendapatkan hasil persentase sebesar 91,25% pada kategori *behavioral intention to use* yang menyatakan bahwa responden sangat setuju aplikasi *mood tracker* ini dapat meningkatkan motivasi keinginan penggunaan kembali di masa depan.

### 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, beberapa saran yang diharapkan akan dilakukan untuk di masa mendatang adalah sebagai berikut.

1. Menambahkan fitur analisis pola *mood*, sehingga aplikasi dapat menganalisis apakah pengguna berada di fase manik atau depresi.
2. Mengingat catatan *mood* sifatnya sangat privasi, maka menambahkan fitur tambahan *passcode* ketika pengguna menuju ke halaman *journal* akan membuat data catatan *mood* pengguna lebih terjamin privasinya.
3. Menambahkan fitur ubah Bahasa ke Bahasa Indonesia.

4. Menambahkan fitur interaksi pada karakter Buddy sehingga aplikasi menjadi lebih interaktif.
5. Melakukan publikasi aplikasi ke *App Store* sehingga pengguna iOS dapat menggunakan aplikasi Mood Buddy.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA