

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Aplikasi Healtikuy telah berhasil diimplementasikan dengan sistem gamifikasi dari Octalysis Framework dan telah dipublikasikan ke playstore. Mengenai Octalysis Framework, *Core drives Epic Meaning & Calling* diimplementasikan saat pengguna melakukan registrasi akun, yang mana pengguna mendapatkan *start point* yang tidak dimulai dari nol. *Development & Accomplishment* diimplementasikan dengan sistem *point, progress bar, dan juga challenges*. *Ownership & Possession* diimplementasikan dengan avatar dan koin untuk membeli avatar. *Social Influence & Relatedness* diimplementasikan dengan sistem leaderboards dan kompetisi pada olahraga lari. *Loss & Avoidance* diimplementasikan dengan sistem yang akan mengurangi poin pengguna apabila pengguna tidak membuka aplikasi.

Aplikasi Healtikuy juga telah diuji oleh 32 responden dengan metode EUCS (End Use Computing Satisfaction). Berdasarkan hasil evaluasi, data menunjukkan bahwa aplikasi healtikuy berhasil memenuhi semua aspek EUCS dengan nilai rata-rata diatas 80%. Aspek tersebut meliputi konten (*content*), yang memiliki nilai sebesar 88.9%. Bentuk (*format*), yang memiliki nilai sebesar 85%, Akurasi (*Accuracy*), yang memiliki nilai sebesar 85.8%. Ketepatan Waktu (*Timeliness*), yang memiliki nilai sebesar 85.6%.Kemudahan Penggunaan (*Ease of Use*), dengan nilai sebesar 86.25%. Sehingga, rata-rata nilai persentase untuk keseluruhan aspek EUCS adalah 86.3%, yang menunjukkan bahwa responden sangat setuju dan menerima aplikasi yang telah dibuat.

5.2 Saran

Berikut ini merupakan beberapa saran agar pengembangan aplikasi Healtikuy dapat menjadi lebih baik :

1. Mengoptimisasi fitur challenges agar dapat berjalan lebih cepat. Hal ini dikarenakan survey dengan kode TLS001 memiliki nilai yang tergolong rendah dibanding yang lainnya, mengindikasikan terjadinya *loading* yang lama.

2. Memperbaiki tema dengan memilih warna yang lebih cocok dengan aplikasi Healtikuy. Karena survey terkait tema dengan kode FMT003 tergolong rendah dibanding yang lainnya.
3. Menambahkan fitur untuk implementasi *core drives development & Accomplishment* yang merupakan bagian inti dari aplikasi ini.
4. Menambahkan fitur untuk sisa *core drives* yang belum terimplementasi, yaitu *Empowerment of Creativity & Feedback, Scarcity & Impatience, Unpredictability & Curiosity*.
5. Memberikan fitur musik yang menenangkan pada fitur tidur untuk mendukung pengguna agar tidur dengan nyenyak.
6. Memberikan fitur lain yang dapat dibeli selain *avatar* yang dapat dipakai oleh pengguna.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA