

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Perancangan dan pembangunan aplikasi pembelajaran Git yang bernama Gitpedia dengan menggunakan metode gamifikasi dan algoritma Fisher-Yates Shuffle berhasil dilakukan. Terdapat 2 bentuk *output* dari penelitian ini, yaitu aplikasi *mobile* yang dapat diunduh melalui Play Store dan *website* yang dapat diakses melalui Browser. Teknologi yang digunakan dalam membangun aplikasi Gitpedia yaitu *framework* Ionic, *library* React, bahasa pemrograman TypeScript, dan *database* Firebase. Teknik permainan dalam *framework* Octalysis yang berhasil diimplementasikan yaitu *beginners' luck*, *progress bar*, *leaderboard*, *milestones unlock*, *exchangable points*, *friending*, *countdown timer*, *easter egg*, dan *rightful heritage*.
2. Aplikasi Gitpedia telah diuji oleh 30 pengguna dengan mengisi kuesioner *online* yang disusun berdasarkan model HMSAM untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi. Hasil evaluasi pengujian aplikasi dihitung menggunakan skala Likert dengan diperoleh persentase rata-rata sebesar 88,89% pada aspek *behavioral intention to use* dimana pengguna sangat setuju bahwa aplikasi Gitpedia menimbulkan keinginan pengguna untuk menggunakannya kembali di masa yang akan datang dan diperoleh persentase rata-rata sebesar 78,50% pada aspek *immersion* dimana pengguna setuju bahwa aplikasi Gitpedia membuat pengguna terbawa suasana saat menggunakannya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya yaitu sebagai berikut:

1. Diperlukan untuk menyajikan materi pembelajaran Git dari dasar hingga mahir untuk memperluas wawasan maupun pengetahuan pengguna terhadap Git.

2. Diperlukan untuk mengimplementasikan lebih banyak teknik permainan seperti *random rewards* yang dapat diperoleh pada *daily login* maupun *daily task* untuk meningkatkan motivasi pengguna dalam mempelajari Git setiap harinya.
3. Diperlukan untuk menyediakan kolom isian pada kuesioner berupa masukan maupun saran dari pengguna terhadap aplikasi untuk mengetahui permasalahan yang pengguna hadapi dan memperhatikan target responden untuk mencapai tujuan penelitian yang maksimal.

