

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Aplikasi *personal finance* telah selesai dibangun menggunakan metode gamifikasi *octalysis* dengan bahasa pemrograman *React Native* untuk *front-end* dan *Golang* untuk *back-end*. Tingkat kepuasan pada kuesioner didasari oleh metode HMSAM yang terdiri dari 6 bidang, yaitu *perceived ease of use and perceived of usefulness, control, joy, curious, satisfaction, dan continuance intention*. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diisi oleh 35 pengguna aplikasi *personal finance* ini, dapat disimpulkan bahwa pengguna setuju dengan aplikasi yang telah dibangun ini. Hal ini dibuktikan dengan besar persentase antar bagian adalah *perceived ease of use and perceived of usefulness 76.19%* , *control 78.66%* , *joy 76.42%* , *curious 75.14%* , *satisfaction 75.05%* , dan *continuance intention 71.43%* . Berdasarkan metode HMSAM, tingkat *behavioral intention to use* rata-rata para pengguna aplikasi Money Wall mencapai nilai rata-rata 74.8% dan tingkat *immersion* rata-rata para pengguna mencapai nilai rata-rata 76.32% .

5.2 Saran

Berikut adalah saran yang dapat diberikan agar penelitian aplikasi ini dapat lebih dikembangkan lagi.

1. Membuat sebuah panduan untuk cara menggunakan aplikasi *personal finance*
2. Membuat fitur yang menarik untuk pengguna agar tidak merasa bosan

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A