

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Setelah selesainya penelitian ini, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Website edukasi *cybercrime* menggunakan metode gamifikasi telah berhasil diimplementasikan dan dipublikasikan melalui Vercel. Metode gamifikasi yang digunakan pada pengembangan *website* ini menggunakan *octalysis framework* sebagai acuan pengembangan *user design*-nya. *Octalysis framework* digunakan untuk meningkatkan motivasi *user* dalam mempelajari materi edukasi yang ada pada *website*. Hal ini dikarenakan *octalysis framework* berfokus kepada 8 *core drive* manusia. *Epic meaning and calling* merupakan salah satu *core drive* yang diimplementasikan pada pengembangan *website* penelitian ini. *User* akan disuguhkan kata-kata yang bersifat mengajak kepada *user* untuk ikut serta meningkatkan kesadaran dan menghindari bahaya dari kejahatan siber yang mengintai.

Website edukasi yang dibangun juga telah diuji oleh 32 responden menggunakan metode *Technology Acceptance Model (TAM)* yang disebarakan melalui survey kuesioner melalui *google form*. Dari hasil survey yang telah dilakukan, didapatkan hasil persentase skor rata-rata akhir sebesar 80.22%. Adapun aspek-aspek yang diuji menggunakan TAM ini adalah sebagai berikut; *Perceived Ease of Use* mendapatkan skor rata-rata sebesar 85.62%; *Perceived Usefulness* mendapatkan skor rata-rata 79.9%; *Attitude Toward Using* mendapatkan skor rata-rata sebesar 78.52%; *Behavioral Intention to Use* mendapatkan skor rata-rata akhir sebesar 73.63%; dan terakhir *Actual Use* mendapatkan skor rata-rata sebesar 83.45%. Hal ini menunjukkan *user* menerima dengan baik *website* edukasi pada penelitian ini. Selain itu, *website* edukasi yang dibangun juga melalui proses pengujian untuk mengukur peningkatan kesadaran pengguna terhadap kejahatan siber. Hasil akhir yang didapatkan dari pengujian ini adalah terbukti adanya peningkatan kesadaran dari pengguna sebesar 24.05%.

5.2 Saran

Adapun pada penelitian ini masi terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki agar *website* edukasi *cybercrime* ini menjadi lebih baik. Berikut adalah saran-saran

untuk pengembang berikutnya:

1. Tambahkan fitur "tingkat kesulitan" pada materi dan kuis yang diajarkan. Fitur ini akan dapat membantu dalam mengevaluasi peningkatan kesadaran dari *user*.
2. Optimalisasi beberapa fitur yang masih menggunakan data statik dengan membuat data dapat diambil secara dinamis. Hal ini akan membuat *website* edukasi lebih interaktif serta memberikan keleluasaan dalam desain komponen secara keseluruhan.
3. Tambahkan materi pembelajaran kejahatan siber dan memperkaya materi yang disampaikan. Pada penelitian ini, materi yang disampaikan tergolong masih sangat dasar dan *generic*. Contoh pengayaan materi yang dapat ditambahkan misalnya seperti contoh kasus yang pernah terjadi, atau dengan menambahkan tautan referensi terkait materi yang sedang dipelajari.

