



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan, dan pembangunan aplikasi Moonlay Academy dengan diterapkan metode gamifikasi dan algoritma Knuth Shuffle, maka tujuan dari penelitian ini telah tercapai. Moonlay Academy, aplikasi berbasis Android untuk meningkatkan motivasi karyawan PT Moonlay Technologies dalam pembelajaran tentang bahasa pemrograman yang digunakan oleh PT Moonlay Technologies telah berhasil dibuat dan dilakukan uji coba. Gamifikasi telah berhasil diterapkan pada Moonlay Academy. Terlihat dari peningkatan motivasi karyawan PT Moonlay Technologies dalam menggunakan aplikasi Moonlay Academy, mayoritas karyawan PT Moonlay Technologies sebanyak 84% sudah merasakan pengalaman yang berbeda dengan Moonlay Academy sebelumnya dan merasakan pengalaman seperti bermain *game*, dan sebanyak 83,33% karyawan PT Moonlay Technologies merasa termotivasi dengan adanya fitur-fitur gamifikasi yang digunakan oleh Moonlay Academy.

Fitur-fitur gamifikasi seperti *leaderboard*, *badges*, *point level*, *reward* telah terbukti berhasil memberikan pengaruh yang besar terhadap motivasi karyawan PT Moonlay Technologies. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis motivasi pada setiap fitur-fitur gamifikasi yang terdapat di dalam Moonlay Academy. Didapatkan persentase rata-rata fitur *level* dan *point* adalah 76%, persentase rata-rata fitur *badges* 81,33%, persentase rata-rata fitur *reward* 73,33%, persentase rata-rata fitur

*leaderboard* 87,33%, persentase rata-rata fitur *daily gift* 64,67%, dan persentase algoritma Knuth Shuffle 76,67% dengan rata-rata presentase seluruh fitur gamifikasi dan algoritma Knuth Shuffle sebesar 76,556%. Namun, terdapat satu fitur yang kurang berhasil diterapkan yaitu fitur *daily gift*. Hal tersebut disebabkan karena karyawan PT Moonlay Technologies tidak begitu merasakan efek dari fitur *daily gift* tersebut.

## 5.2 Saran

Berikut saran yang diberikan terkait penelitian yang bermanfaat untuk mendukung penelitian selanjutnya.

1. Ditambahkan variasi *category* dan *level*, sehingga lebih banyak lagi variasi artikel dan kuis.
2. Ditambahkan macam-macam penghargaan yang didapat dari *daily gift* karena karyawan PT Moonlay Technologies tidak begitu merasakan efek dari fitur *daily gift* tersebut.
3. Menambah fitur-fitur yang dapat digunakan untuk menambah motivasi pembelajaran dengan penerapan gamifikasi pada faktor tersebut seperti *virtual goods* dan *competitions*.