

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Setelah pelaksanaan dan pengujian dari aplikasi Belajar Kalor. Ada beberapa hal yang dapat disimpulkan

1. Aplikasi Belajar Kalor yang dibuat untuk android telah berhasil dirancang dan di bangun. Perancangan aplikasi ini dilaksanakan dengan menggunakan Android Studio versi Artic Fox — 2020.3.1 Patch dua. Aplikasi ini dibangun dengan mengikuti metode gamifikasi milik Yu-Kai Chou yaitu *Octalysis framework*. *Development and accomplishment* yang diimplementasikan dalam aplikasi ini menggunakan sistem poin dan badge. *Unpredictability and curiosity* dalam aplikasi ini menggunakan sistem randomisasi soal.
2. Aplikasi ini telah di evaluasi oleh 60 responden baik dengan presentasi di tempat maupun melewati *google form* dengan menggunakan metode pengumpulan data EUCS. Dengan metode pengumpulan data dari EUCS, bisa ditemukan nilai persentase dari tingkat kepuasan responden. Berdasarkan pengujian yang telah dilaksanakan, dapat ditemukan nilai 85.1% tingkat kepuasan responden yang ada dalam interval kepuasan sangat setuju.

5.2 Saran

Setelah melakukan perancangan aplikasi ini, ada beberapa saran yang dapat dikembangkan kepada aplikasi ini, yaitu

1. Menambahkan narasi atau tutorial panduan aplikasi untuk mempermudah pengguna dalam mengakses aplikasi.
2. Menambahkan animasi kepada aplikasi untuk menambahkan *user engagement* dalam aplikasi.