

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Aplikasi pembelajaran *framework* Django dengan menggunakan metode gamifikasi dan Fisher-Yates Shuffle telah berhasil dilakukan dalam bentuk aplikasi berbasis *website* berhasil dirancang dan juga dibangun. Aplikasi Djangoing digunakan menggunakan *framework* NextJS, *library* React, bahasa pemrograman Javascript, dan Chakra UI. Teknik permainan dalam Octalysis Framework yang telah berhasil diimplementasikan yaitu *Easter egg*, *leaderboard*, *milestone unlock*, *virtual goods*, *friending*, *prize pacing*, *free Lunch* dan *progress loss*.
2. Aplikasi Djangoing telah diuji oleh 30 pengguna dengan mengisi kuesioner dengan disusun menggunakan model HMSAM. Hasil evaluasi pengujian aplikasi Djangoing dihitung menggunakan skala likert dengan perolehan hasil pada aspek *behavioral intention to use* sebesar 84,15% yang berarti pengguna sangat setuju bahwa aplikasi djangoing menimbulkan keinginan untuk menggunakan kembali di masa yang akan datang, selain itu hasil pada aspek *immersion* sebesar 81,44% yang berarti pengguna setuju bahwa aplikasi djangoing menimbulkan perasaan terbawa suasana saat mempelajari *framework* django.

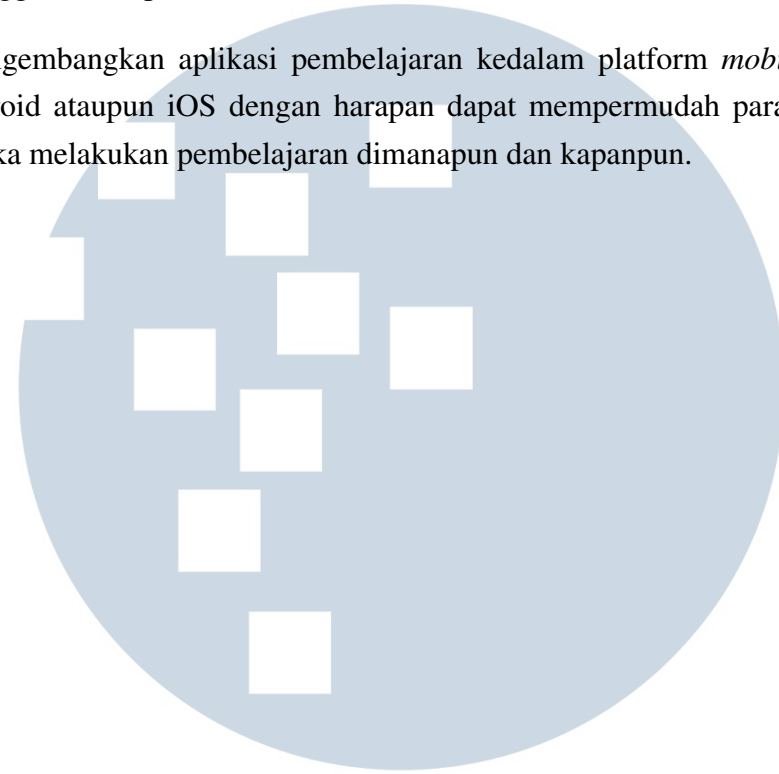
5.2 Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, berikut beberapa saran yang dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya.

1. Menambahkan materi pembelajaran beserta kuis dimulai dari materi yang ditujukan untuk pemula sampai dengan materi yang ditujukan untuk para pengguna yang mahir, agar dapat menambah wawasan para pengguna pada materi pembelajaran serta mengimplementasikan lebih banyak teknik bermain dari octalysis framework seperti *narative* dan juga *exchangable*

points dengan harapan pengguna dapat lebih merasakan kesenangan ketika menggunakan aplikasi.

2. Mengembangkan aplikasi pembelajaran kedalam platform *mobile* baik itu android ataupun iOS dengan harapan dapat mempermudah para pengguna ketika melakukan pembelajaran dimanapun dan kapanpun.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA