



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 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, kesimpulan yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi pembelajaran mitigasi bencana alam berbasis mobile dengan metode gamifikasi dan framework 6D (Six Step to Gamification) telah selesai dirancang dan dibangun. Elemen gamifikasi yang diterapkan pada aplikasi adalah poin, lencana dan papan peringkat. Pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman kotlin dan firestore database.
2. Berdasarkan hasil evaluasi dari 32 responden didapatkan nilai usability dari aplikasi yaitu 77.9% sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibuat "layak". Selain itu terdapat hasil fungsionalitas dari aplikasi yang sudah diuji dengan menggunakan black box testing membuktikan bahwa fitur - fitur yang terdapat pada menu dan submenu sudah sesuai dan berfungsi dengan baik.

5.2 Saran

Berikut merupakan beberapa saran yang diberikan untuk melakukan pengembangan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Menambahkan fitur untuk dapat menggunakan bahasa inggris pada materi untuk dapat menjangkau lebih banyak pengguna.
2. Menggunakan *periodic-match-algorithm* untuk menerapkan fitur *player versus player* pada *gameplay* yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi pengguna dalam menggunakan aplikasi.