

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan topik "Rancang Bangun Website Permainan Buta Warna Menggunakan Plat Ishihara Dengan Menerapkan Metode Gamifikasi", dapat disimpulkan sebagai berikut.

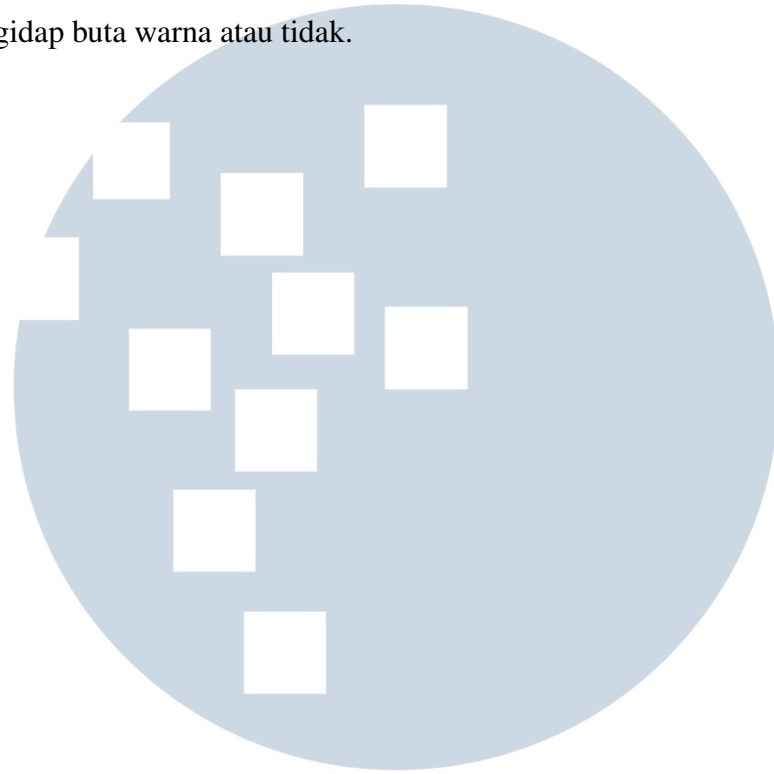
1. *Website* permainan buta warna telah berhasil dirancang dan dibangun. *Website* dibangun menggunakan NodeJS dengan *framework* NuxtJS sebagai *front-end*. Penggunaan PHP dengan *framework* Laravel sebagai *back-end* serta MySQL sebagai *database*. *Core drive* pada *framework* Octalysis berhasil di implementasi pada *website game* buta warna dalam bentuk *achievements*, *leaderboard* dan *time*.
2. *Website* telah dievaluasi oleh 30 orang responden dengan menggunakan *Hedonic Motivation System Adoption Model* yang memperoleh hasil persentase rata-rata sebesar 72,82% pada aspek *Behavioral Intention to Use* dan persentase rata-rata sebesar 82,88% pada aspek *Focused Immersion*. Berdasarkan kedua persentase tersebut maka dapat disimpulkan bahwa responden setuju untuk menggunakan *website game* buta warna di masa yang akan datang dan responden sangat setuju bahwa *website* ini membuat penggunanya terbawa suasana.

5.2 Saran

Ada beberapa saran yang dapat diberikan dalam pengembangan *website* permainan buta warna berbasis gamifikasi yaitu sebagai berikut.

1. Penambahan salah satu elemen gamifikasi yang mengacu pada *framework* Octalysis yaitu *Social Influence & Relatedness*. Adanya sistem *friend list* yang merupakan fitur pertemanan dimana pengguna dapat berteman dengan pemain lain dengan akun yang berbeda. Dengan adanya *friendlist* pengguna dapat melihat halaman profil, beserta *achievements* yang telah didapat oleh teman tersebut.

2. Bekerja sama dengan dokter spesialis mata dalam proses implementasi tes buta warna. Hal ini dilakukan untuk menentukan nilai akurasi pengguna mengidap buta warna atau tidak.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA