

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil *alpha-test* dan *beta-test*, aplikasi SpeedyBuddy dianggap mampu untuk mendorong pengendara remaja agar mematuhi batas kecepatan berkendara. Sistem tantangan, pemberian *reward* atau hadiah, dan sistem *leaderboard* mampu memotivasi pengguna untuk membentuk kebiasaan berkendara yang sesuai dengan peraturan batas kecepatan. Maka tujuan persuasif aplikasi SpeedyBuddy untuk meningkatkan kesadaran pada pengendara remaja agar mematuhi batas kecepatan berkendara bisa dikatakan telah tercapai. Pengguna merasa tertarik untuk tetap menggunakan aplikasi SpeedyBuddy ke depannya.

5.2 Saran

Perancangan aplikasi SpeedyBuddy sebagai proyek tugas akhir penulis masih jauh dari kata sempurna. Terdapat beberapa saran dari dewan sidang yang diterima oleh penulis untuk meningkatkan kualitas *user experience* dari aplikasi SpeedyBuddy. Pemberian nama SpeedyBuddy masih perlu ditinjau kembali meskipun secara irama sudah baik. Kata – kata “Speed” dalam SpeedyBuddy berpotensi disalahartikan sebagai kebut-kebutan. Nama alternatif untuk aplikasi SpeedyBuddy perlu dipertimbangkan untuk menghindari multitafsir. Kemudian pada fitur *real-time speed monitoring*, peringatan secara visual dan audio perlu diperhatikan apakah akan mengganggu konsentrasi pengendara karena apabila mengganggu maka dapat berujung membahayakan keselamatan pengendara sehingga cara alternatif untuk memperingatkan pengendara perlu dipertimbangkan. Terakhir, fitur *reminder* akan lebih efektif apabila diberi unsur gamifikasi seperti fitur – fitur lainnya. Adapun sistem gamifikasi yang dapat dipertimbangkan adalah memperoleh koin atau *badge* apabila pengguna aplikasi dapat berangkat dengan tepat waktu secara berturut-turut dalam kurun waktu tertentu atau dikenakan sanksi apabila pengguna aplikasi tidak mampu menepati waktu berangkat yang telah ditentukan. Sistem gamifikasi pada fitur *reminder* bertujuan untuk meningkatkan

motivasi dan komitmen pengguna aplikasi untuk berangkat tepat waktu. Dengan demikian, fitur *reminder* menjadi lebih efektif untuk mencegah *speeding* akibat keterlambatan.

Penulis juga memberikan saran bagi para pembaca untuk mengeksplor lebih banyak dan lebih dalam cara – cara untuk meningkatkan motivasi pengendara remaja agar mematuhi batas kecepatan berkendara, baik yang menggunakan sistem gamifikasi seperti SpeedyBuddy maupun sistem lainnya. Cara – cara alternatif ini dapat dijadikan sebagai topik penelitian baru untuk memperkaya koleksi literatur Universitas Multimedia Nusantara. Untuk pembaca yang tertarik meneliti topik serupa, penulis menyarankan untuk membahas topik *speeding* pada kalangan remaja dari sudut pandang yang berbeda dan membahasnya dengan solusi atau media yang berbeda sehingga data – data yang diperoleh untuk topik serupa semakin beragam dan bermanfaat untuk pembaca – pembaca selanjutnya.

