

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Terdapat beberapa kesimpulan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut.

1. Aplikasi pembelajaran *framework* Spring Boot dengan metode gamifikasi berbasis website telah berhasil dirancang dan dibangun menggunakan salah satu *framework* gamifikasi, yaitu *Six Steps to Gamification*. Proses pengembangan aplikasi menggunakan *framework* Spring Boot, HTML, CSS dan JavaScript. Untuk sistem penyimpanan, aplikasi ini menggunakan sistem *database* PostgreSQL.
2. Pengujian aplikasi dilakukan dengan 2 cara, yaitu pengujian manfaat aplikasi dan pengujian kinerja aplikasi. Untuk pengujian manfaat aplikasi, kuesioner yang berisikan 8 buah pertanyaan yang terdiri dari 4 buah pertanyaan untuk pengguna sebelum menggunakan aplikasi "Spring Boot Learn" dan 4 buah pertanyaan untuk pengguna setelah menggunakan aplikasi "Spring Boot Learn" yang dimana pengguna sebelum menggunakan aplikasi memberikan skor rata - rata 51,5% dan pengguna setelah menggunakan aplikasi memberikan skor rata - rata 83,5% yang berarti pembuatan aplikasi pembelajaran *framework* Spring Boot menggunakan gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman, motivasi dan kenyamanan pengguna. Untuk pengujian kinerja aplikasi menggunakan kuesioner dengan metode SUS (*System Usability Scale*) yang memiliki 10 pertanyaan yang bersifat positif dan negatif kepada 31 responden yang tertarik untuk mencoba aplikasi yang telah dibuat. Skor akhir dari pengujian menggunakan kuesioner dengan metode SUS adalah sebesar 79.35. Skor tersebut dinilai baik karena sudah berhasil melewati skor 50 sebagai batas kelayakan, kegunaan dan kepuasan.

5.2 Saran

Terdapat beberapa saran berdasarkan hasil pengujian dan evaluasi dari penelitian yang telah dilakukan, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Menambah *role* admin untuk aplikasi agar mempermudah penambahan materi dan soal.
2. Memperluas materi yang ada pada aplikasi sehingga pengetahuan pengguna tidak hanya sebatas dasar - dasar penggunaan *framework* Spring Boot.
3. Menambah fitur "Shop" agar gold yang dimiliki pengguna tidak hanya sebatas membeli kesempatan.

