

## BAB 5

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Dari penelitian yang sudah dilakukan didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran UI/UX dengan metode ADDIE dan gamifikasi octalysis berhasil dirancang dan dibangun. Metode ADDIE yang digunakan adalah *analysis* untuk menganalisis karakteristik dan mencari materi, *design* untuk merancang (sitemap, flowchart, *wireframe*, dan aset), *development* untuk melakukan pengembangan dengan menggunakan react js dan firebase, *implementation* untuk mengimplementasikan *website* agar dapat digunakan pengguna, dan *evaluation* dengan menggunakan HMSAM yang terdapat 7 poin yaitu *perceived ease of use*, *joy*, *curiosity*, *control*, *perceived usefulness*, *immersion*, dan *behavioral intention to use*. Metode gamifikasi yang digunakan adalah *development and accomplishment* dengan menerapkan *points*, *leaderboard*, dan *badges*. *Unpredictability and curiosity* dengan menerapkan randomisasi soal. *Empowerment of creavity and feedback* dengan menerapkan *milestone unlocks* dan feedback jawaban benar dan salah dengan warna *background* hijau dan merah.
2. Aplikasi pembelajaran UI/UX telah dievaluasi oleh 32 responden khususnya jenjang pendidikan SMA dan S1 melalui *google forms* dengan nilai-nilai dari *Hedonic-Motivation System Adoption Model* (HMSAM). Dari hasil kuisioner sebagian besar orang menjawab sangat setuju bahwa mereka memiliki tingkat motivasi hedonis yang tinggi dengan nilai *perceived ease of use* 84.27% (Sangat Setuju), *joy* 84.583% (Sangat Setuju), *curiosity* 85% (Sangat Setuju), *control* 82.5% (Sangat Setuju), *perceived usefulness* 84.875.33% (Sangat Setuju), *immersion* 77.70% (Setuju), dan *behavioral intention to use* 82.083% (Sangat Setuju).

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, didapatkan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya

1. Membangun aplikasi pembelajaran UI/UX berbasis *mobile* untuk mempermudah pengguna dalam mengakses pembelajaran kapanpun dan dimanapun.
2. Meningkatkan aspek *immersion* dengan memperbaiki desain *user interface* dan menambahkan elemen audio seperti suara atau musik untuk menciptakan suasana yang lebih mendukung.

