

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, kesimpulan yang dihasilkan adalah sebagai berikut.

1. Learning Management System berbasis *mobile* telah berhasil dirancang dan dibangun menggunakan metode gamifikasi dengan *framework* MDA dan Octalysis. Perancangan aplikasi dilakukan dengan menggunakan elemen gamifikasi pada *core drives* pada *framework* Octalysis yang dikembangkan dengan *framework* MDA. Pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan *framework* Flutter dan Spring Boot.
2. Aplikasi diuji dan dievaluasi oleh 38 (tiga puluh delapan) responden dengan menggunakan metode Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM). Didapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan sebesar 7% pada kategori *behavioral intention to use* yang menyatakan terjadi peningkatan keinginan untuk menggunakan kembali dan peningkatan sebesar 11,7% pada kategori *immersion* yang menyatakan terjadi peningkatan terhadap perasaan pengguna untuk terbawa pada suasana dalam penggunaan aplikasi.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk penelitian serupa yang akan dilakukan di masa yang akan datang adalah sebagai berikut.

1. Menambahkan elemen gamifikasi *group quest* agar pengguna dapat menyelesaikan tantangan yang ada secara bersamaan untuk memberikan *aesthetics* berupa *fellowship*.
2. Menambahkan *background music* atau *sound effect* untuk memberikan *aesthetics* berupa *sensation*.
3. Mengukur korelasi *theme* aplikasi terhadap motivasi pengguna dalam menggunakan aplikasi.