

## BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, simpulan yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. *Website* gamifikasi *calisthenic workout* dengan metode gamifikasi menggunakan *framework octalysis* berhasil dirancang dan dibangun. *Website* ini, dibangun menggunakan javascript dengan *framework* ExpressJS untuk *backend* dan *ReactJS* untuk bagian *frontend*.
2. *Website* gamifikasi *calisthenic* telah dilakukan evaluasi oleh 33(tiga puluh tiga) responden. Model yang digunakan untuk kuesioner adalah model *Hedonic Motivation System Adoption Model* (HMSAM). Rata - rata persentase yang didapatkan dari hasil kuesioner adalah 83.32% dalam aspek *curiosity*, 79% dalam aspek *perceived ease of use*, 80.28% dalam aspek *perceived usefulness*, 83.03% dalam aspek *behavioral intention to use*, 80.6% dalam aspek *joy*, dan *focused immersion* sebesar 80.53%.

### 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, adapun saran-saran yang dapat diberikan dalam pengembangan *website calisthenics* dengan metode gamifikasi menggunakan *framework octalysis* pada masa yang akan datang, yaitu:

1. Menambahkan fitur - fitur dan *achievement* yang ada dalam *website* agar dapat meningkatkan aspek *curiosity* ketika menggunakan *website*.
2. Menambahkan ide - ide gamifikasi lainnya agar dapat lebih memotivasi pengguna, seperti fitur *friends* atau fitur *challenge*.
3. Mengembangkan desain *website* pada *smartphone* agar dapat menarik lebih banyak orang - orang dan lebih mudah diakses.
4. Membuat *website* menjadi dinamis, seperti menambahkan aktor *admin* untuk melakukan penambahan aktivitas ataupun *adjustment* pada *score* per aktivitas.