

## BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil:

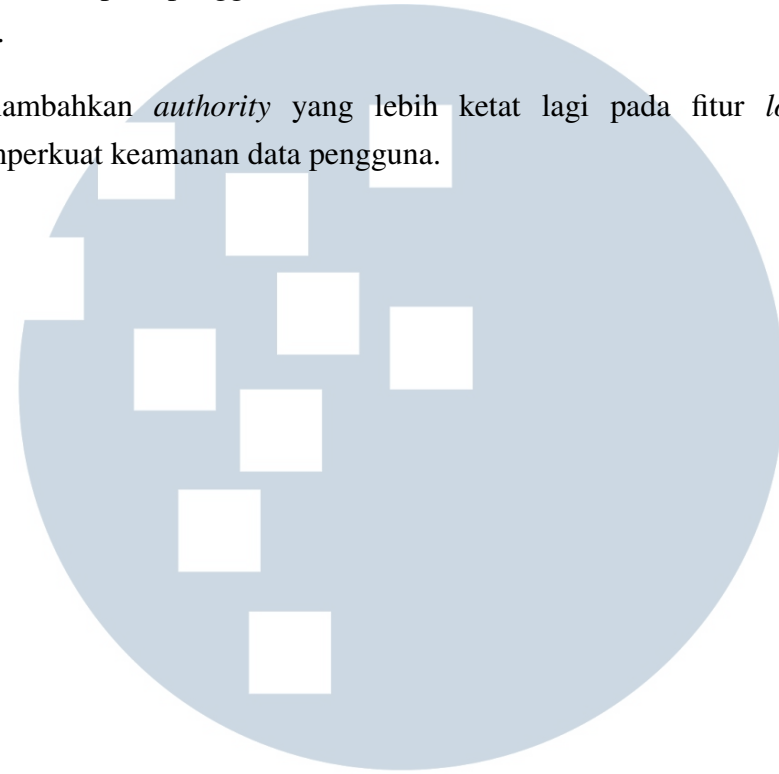
1. Aplikasi pembelajaran bahasa Korea berbasis website yang dirancang dan dibangun dengan menggunakan metode gamifikasi Octalysis telah berhasil dibuat. Aplikasi bernama Rumah Hangeul yang dibangun dengan bahasa pemrograman Java Spring Boot, React JS, Tailwind dan Material UI yang dibuat dengan menggunakan IDE *Visual Studio* dan IntelliJ IDEA. Teknik permainan dalam Octalysis Framework yang telah berhasil diimplementasikan yaitu *free lunch*, *badges*, *leaderboard*, *milestone unlock*, *exchangeable points*, *virtual goods*, *avatar*, *touting flag*, *price pacing*, *easter egg* dan *progress loss*.
2. Aplikasi Rumah Hangeul telah diuji oleh 30 pengguna dengan mengisi kuesioner yang dibuat dengan menggunakan model HMSAM dan skala Likert. Hasil evaluasi pengujian aplikasi Rumah Hangeul mendapatkan hasil pada aspek *behavioral intention to use* sebesar 83,88% yang berarti pengguna sangat setuju bahwa aplikasi Rumah Hangeul membuat pengguna ingin menggunakan kembali aplikasinya di masa yang akan datang. Sedangkan pada aspek *immersion* diperoleh hasil sebesar 81,86% yang berarti pengguna sangat setuju bahwa aplikasi Rumah Hangeul menimbulkan perasaan terbawa suasana saat mempelajari bahasa Korea.

### 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, berikut adalah saran yang dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya:

1. Menambahkan cara menulis *Hangeul* yang benar di halaman pelajaran dan menambahkan lebih banyak lagi untuk materi pembelajaran karena materi saat ini hanya mencakup materi dasar saja yaitu *vocal* dan *consonant* yang ada pada bahasa Korea saja.

2. Menggunakan algoritma *fisher-yates shuffle* untuk mengacak soal kuis yang diberikan kepada pengguna dan menambahkan batas waktu saat mengerjakan kuis.
3. Menambahkan *authority* yang lebih ketat lagi pada fitur *login* untuk memperkuat keamanan data pengguna.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA