

## **BAB 5**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menyajikan simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta memberikan saran untuk pengembangan lebih lanjut di masa mendatang.

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan implementasi aplikasi *Mental Health Quest*, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

- (a) Aplikasi edukasi kesehatan mental berbasis web berhasil dikembangkan dengan mengintegrasikan pendekatan gamifikasi menggunakan sistem level, poin, badge, tantangan harian, dan fitur virtual pet.
- (b) Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* berhasil diterapkan untuk pengacakan soal dan opsi jawaban dalam kuis, sehingga menciptakan variasi soal yang adil dan tidak repetitif antar pengguna.
- (c) Evaluasi sistem yang dilakukan melalui kuesioner dengan 30 responden menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan skor rata-rata di atas 4.5 dari skala 5 pada seluruh aspek yang diukur.
- (d) Berdasarkan hasil evaluasi dengan model EUCS, dimensi Accuracy memperoleh skor tertinggi yaitu 4.80, diikuti oleh Format dan Content dengan skor 4.77. Hal ini mengindikasikan bahwa aplikasi telah memenuhi ekspektasi pengguna dari aspek ketepatan informasi, desain tampilan, dan relevansi konten.
- (e) Desain antarmuka sistem yang intuitif, responsif, dan didukung oleh pendekatan mobile-first memberikan kenyamanan kepada pengguna, terutama dalam menjelajahi fitur edukasi, kuis, serta fitur interaktif lainnya.

#### **5.2 Saran**

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem *Mental Health Quest* di masa mendatang antara lain:

- (a) Menambahkan variasi jenis soal kuis seperti drag-and-drop, true/false, atau game edukasi ringan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna.
- (b) Mengembangkan fitur komunitas seperti forum diskusi atau ruang tanya jawab dengan pakar kesehatan mental agar pengguna bisa berinteraksi secara sosial.
- (c) Menyediakan personalisasi konten edukasi berdasarkan minat atau riwayat pengguna, agar pengalaman belajar menjadi lebih adaptif.
- (d) Mengembangkan versi aplikasi mobile (Android/iOS) agar dapat menjangkau lebih banyak pengguna dan meningkatkan aksesibilitas.
- (e) Melakukan uji coba lebih luas dengan melibatkan lebih banyak responden dari berbagai latar belakang demografis untuk mendapatkan hasil evaluasi yang lebih representatif.
- (f) Mengintegrasikan fitur pelacakan progres pembelajaran dan rekomendasi materi lanjutan secara otomatis berdasarkan performa pengguna.

Dengan pengembangan dan evaluasi yang berkelanjutan, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media edukasi digital yang efektif, inklusif, dan menyenangkan dalam mendukung literasi kesehatan mental di masyarakat.

