

## BAB 5

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

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

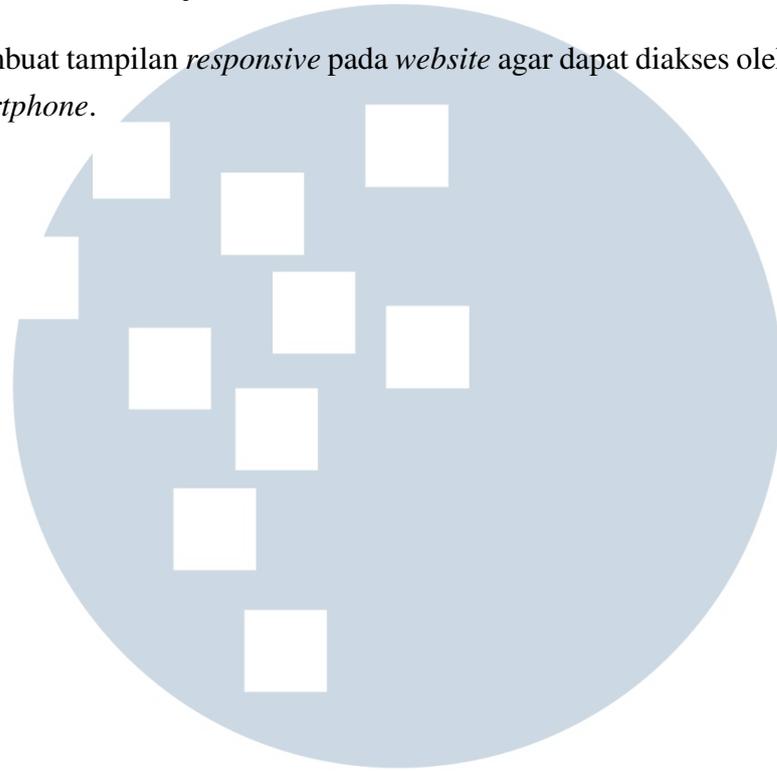
1. *Website* pembelajaran *library React JS* menggunakan metode gamifikasi dengan *framework octalysis* telah berhasil dirancang dan dibangun. Perancangan *website* dilakukan dengan menggunakan elemen gamifikasi dari *framework octalysis*, yaitu *Narrative, Badges, Progress Bar, Milestone Unlocks, Exchangeable Points, Avatar, Pet Companion, Trophy Shelf, Count Down Timer, Easter Eggs*, dan *Progress Loss*. Pembangunan dan pengembangan *website* dilakukan dengan menggunakan *React JS framework* dan *Firestore Database* dari *Firebase*.
2. *Website* telah diuji dan dicoba oleh 34 (tiga puluh empat) responden dengan menggunakan metode *Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM)* dengan peningkatan sebesar 20,20% pada kategori *behavioral intention to use* yang menyatakan sangat setuju bahwa *website* dapat meningkatkan keinginan untuk menggunakan kembali dan peningkatan sebesar 18,35% pada kategori *focused immersion* yang menyatakan sangat setuju bahwa *website* dapat meningkatkan keterlibatan serta perasaan pengguna.

#### 5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk penelitian serupa dan pengembangan *website* pembelajaran *library React JS* menggunakan metode gamifikasi dengan *framework octalysis* untuk masa yang akan datang adalah sebagai berikut.

1. Menambahkan fitur *skill* pada setiap *avatar* untuk memperdalam keterlibatan pengguna dalam sistem, sehingga dapat meningkatkan nilai dari *focused immersion*.
2. Menambahkan materi dalam media pembelajaran agar lebih beragam dan dapat dibahas secara mendalam.

3. Menambahkan variasi konten dalam media pembelajaran agar tidak terbatas pada materi/kuis saja.
4. Membuat tampilan *responsive* pada *website* agar dapat diakses oleh pengguna *smartphone*.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA