

## BAB 5

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan proses perancangan, implementasi, dan evaluasi yang telah dilakukan dalam penelitian ini, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem manajemen tugas berbasis *web* dengan nama "Space Quest" telah berhasil dirancang dan dibangun dengan menerapkan metode gamifikasi menggunakan kerangka kerja *Octalysis*. Perancangan fitur-fitur gamifikasi didasarkan pada delapan *core drives* untuk meningkatkan motivasi pengguna. Pengembangan aplikasi ini menggunakan teknologi modern, yaitu Next.js (React) untuk *frontend*, NestJS (Node.js) untuk *backend*, dan PostgreSQL sebagai basis data.
2. *Website* "SpaceQuest" telah berhasil diuji dan dievaluasi terhadap 33 responden menggunakan metode *Hedonic-Motivation System Adoption Model* (HMSAM). Hasil evaluasi komparatif dengan aplikasi Notion menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh tujuh kategori yang diuji. Sesuai dengan tujuan penelitian, terjadi peningkatan signifikan pada kategori *perceived usefulness* sebesar 17,45% dan pada kategori *behavioral intention to use* sebesar 16,37%. Hal ini membuktikan bahwa penerapan gamifikasi *Octalysis* pada Space Quest berhasil meningkatkan persepsi kegunaan dan niat pengguna untuk terus menggunakan aplikasi.
3. Evaluasi juga mengungkapkan sebuah temuan signifikan di mana kategori *Curiosity* (rasa ingin tahu) mengalami peningkatan tertinggi, yaitu sebesar 22,22%. Hasil ini mengindikasikan bahwa salah satu kekuatan utama dari pendekatan gamifikasi dalam konteks ini adalah kemampuannya untuk mengubah aktivitas manajemen tugas yang cenderung monoton menjadi sebuah pengalaman yang menarik dan mendorong pengguna untuk bereksplorasi.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan evaluasi yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan

”SpaceQuest” atau penelitian serupa di masa mendatang:

1. Menambahkan fitur misi atau *quest* jangka panjang (misalnya, *Weekly* atau *Monthly Expeditions*) dengan sistem hadiah yang lebih substansial dan langka. Hal ini dapat memperkuat *core drive Scarcity & Impatience* serta *Development & Accomplishment* untuk menjaga keterlibatan pengguna dalam jangka waktu yang lebih lama.
2. Mengembangkan fitur komunikasi *real-time* di dalam modul ”*Crew Expeditions*”, seperti papan diskusi atau sistem komentar pada setiap kartu tugas. Penambahan fitur ini berpotensi meningkatkan skor pada kategori *Social Influence & Relatedness* dan mempermudah koordinasi antar anggota tim dalam proyek kolaboratif.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA