

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

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

1. Website *self-help journaling* dengan nama "*Are You Happy?*" telah berhasil dirancang dan dibangun dengan menerapkan metode gamifikasi menggunakan kerangka kerja *Octalysis*. Perancangan fitur-fitur gamifikasi didasarkan pada delapan *core drives* (*Epic Meaning & Calling, Development & Accomplishment, Empowerment of Creativity & Feedback, Ownership & Possession, Social Influence & Relatedness, Scarcity & Impatience, Unpredictability & Curiosity*, dan *Loss & Avoidance*) untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna. Pengembangan website ini menggunakan teknologi *Next.js (React)* dan *TypeScript* untuk sisi *frontend*, serta mengandalkan *Local Storage* di sisi klien untuk penyimpanan data utama, tanpa menggunakan basis data *server* tradisional.
2. Website "*Are You Happy?*" telah berhasil diuji dan dievaluasi terhadap 32 responden menggunakan metode *Hedonic-Motivation System Adoption Model* (HMSAM). Hasil evaluasi komparatif dengan penggunaan template *journaling* umum menunjukkan adanya peningkatan performa pada seluruh tujuh kategori yang diuji. Sesuai dengan tujuan penelitian, terjadi peningkatan signifikan pada kategori *Perceived Ease-of-Use* sebesar 26.02% (menjawab tujuan kedua) dan *Behavioral Intention to Use* sebesar 24.17% (menjawab tujuan kedua). Peningkatan yang substansial juga terlihat pada kategori *Curiosity* sebesar 28.54% dan *Perceived Usefulness* sebesar 28.25%. Hal ini membuktikan bahwa penerapan gamifikasi *Octalysis* pada website "*Are You Happy?*" berhasil meningkatkan persepsi kegunaan dan niat pengguna untuk terus menggunakan website dibandingkan dengan metode *journaling* tradisional.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan evaluasi yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan website "Are You Happy?" atau penelitian serupa di masa mendatang:

1. Menambahkan fitur tantangan atau aktivitas gamifikasi jangka panjang (misalnya, tantangan mingguan atau bulanan) dengan sistem hadiah yang lebih beragam atau item *pet* yang lebih 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 interaksi sosial yang opsional dan terkontrol, seperti kemampuan untuk berbagi ringkasan pola *mood* atau koleksi *pet* dengan teman-teman tertentu melalui tautan privat atau platform media sosial yang dipilih pengguna, dengan opsi privasi yang ketat. Penambahan fitur ini berpotensi meningkatkan skor pada kategori *Social Influence & Relatedness* dan memberikan dimensi sosial yang lebih kaya tanpa mengorbankan privasi pengguna.
3. Melakukan penelitian lebih lanjut untuk menganalisis faktor-faktor yang secara spesifik berkontribusi pada peningkatan tertinggi di kategori seperti *Curiosity* dan *Perceived Usefulness*, serta mengapa kategori *Control* menunjukkan peningkatan yang paling rendah dibandingkan kategori lainnya. Analisis mendalam ini dapat memberikan wawasan berharga untuk optimasi gamifikasi di masa depan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A