



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dihasilkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Aplikasi kuis pengenalan hewan menggunakan metode gamifikasi dan algoritma Sattolo Shuffle berbasis Android telah berhasil dirancang dan dibangun dengan nama Zoo Quiz Ragunan. Aplikasi ini sudah memiliki tujuh elemen gamifikasi seperti elemen *points*, *levels*, *leaderboards*, *achievement and badges*, *challenges and quests*, *onboarding*, dan *social engagement loops*.
2. Aplikasi Zoo Quiz Ragunan menghasilkan tingkat *Immersion* sebesar 82.43% yang berarti pengguna sangat setuju bahwa menggunakan aplikasi Zoo Quiz Ragunan dapat membuat pengguna terus berfokus ketika menggunakan aplikasi dan tingkat *Behavioral Intention to Use* yang sebesar 76.96% yang berarti pengguna setuju untuk menggunakan aplikasi Zoo Quiz Ragunan di masa mendatang.
3. Aplikasi Zoo Quiz Ragunan juga menghasilkan tingkat *Learnability* sebesar 82.7% yang berarti pengguna sangat setuju bahwa aplikasi Zoo Quiz Ragunan mudah dan cepat untuk dipelajari, menghasilkan tingkat *Efficiency* sebesar 82.7% yang menunjukkan bahwa pengguna sangat setuju akan tidak perlunya usaha berlebih dalam menggunakan aplikasi Zoo Quiz Ragunan, dan tingkat *Satisfaction* sebesar 76.76% yang menunjukkan bahwa

pengguna setuju akan kepuasan yang didapat setelah menggunakan aplikasi Zoo Quiz Ragunan.

4. Dari sisi pengaruh penggunaan *achievement* terhadap motivasi pengguna akan pengenalan hewan, didapat hasil sebesar 80.54% yang menunjukkan bahwa pengguna sangat setuju penggunaan *achievement* berpengaruh pada motivasi pengguna akan pengenalan hewan menggunakan aplikasi Zoo Quiz Ragunan.
5. Penerapan algoritma Sattolo Shuffle juga berhasil digunakan untuk mengacak soal dan menghasilkan urutan soal yang bervariasi. Hal ini dibuktikan dengan melakukan percobaan pengacakan soal sebanyak 50 kali menghasilkan 50 variasi urutan soal yang berbeda satu dengan lainnya.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang dapat dilakukan terhadap pengembangan aplikasi pembelajaran hewan (Zoo Quiz Ragunan) adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan sisi tampilan aplikasi agar tampak menarik seperti memperbaiki warna tombol, menambah gambar hewan di setiap area, dan memperbaiki tampilan peta sehingga pengguna lebih tertarik dan berminat menggunakan aplikasi.
2. Menambahkan fitur permainan selain kuis seperti *puzzle* gambar hewan agar lebih menarik.