



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

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Setelah hasil dari analisis dan perancangan situs web tersebut berhasil diselesaikan, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut

1. Dari sisi *game mechanic*, situs web ini menerapkan fungsi *points*, *achievements*, juga *leaderboards*.
2. Dari sisi *game dynamics*, situs web ini menerapkan fungsi *achievements*.
3. Berdasarkan hasil *user test* perhitungan total poin yang didapat mahasiswa dalam mengikuti seminar memiliki tingkat akurasi 100%.

5.2. Saran

Beberapa masukan yang berguna bagi pengembangan situs web ini selanjutnya seperti

1. Teknik *gamification* ini dapat dikembangkan lebih luas tidak hanya pada seminar, seperti kegiatan mahasiswa.
2. Absensi dapat menggunakan *barcode* untuk memudahkan mahasiswa dalam melakukan absensi setelah seminar diselenggarakan.

3. Untuk pengembangan lebih lanjut teknik *gamification* dapat digunakan tidak hanya pada bagian kemahasiswaan akan tetapi dapat diimplementasikan ke bagian lainnya.
4. Pengembangan lebih lanjut dapat menggunakan *database* UMN yang sudah tersambung pada situs web agar data *login* dapat *single sign-on* dengan EUIS UMN.
5. Dapat menerapkan fungsi-fungsi lainnya dari sisi *game mechanics*, yaitu *levels* dan *virtual goods*, sedangkan dari sisi *game dynamics*, yaitu *status*, *rewards*, dan *altruism*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA