

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *UX Design Thinking* dan *Octalysis Gamification Framework* untuk mengembangkan sebuah aplikasi belajar bahasa Jawa untuk anak sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa kesimpulan dapat diambil terkait dengan perancangan, pembangunan, dan pengujian aplikasi *mobile* belajar bahasa Jawa menggunakan metode *UX Design Thinking* dan *Octalysis Gamification Framework*:

- 1) Peneliti menerapkan metode *UX Design Thinking* dalam pengembangan aplikasi *mobile* belajar bahasa Jawa melalui lima tahapan: *Emphatize* (wawancara pengguna untuk memahami kebutuhan dan pengalaman, diikuti dengan pembuatan peta empati), *Define* (analisis informasi untuk merumuskan masalah, serta pembuatan *user persona* dan *user journey*), *Ideate* (pengembangan solusi kreatif dengan alat *How Might We* dan penyusunan gamifikasi berdasarkan *Octalysis*, serta pembuatan desain *low* dan *high fidelity*), *Prototype* (implementasi desain menjadi *prototype* aplikasi menggunakan Dart dan Flutter), dan *Test* (pengujian aplikasi oleh pengguna untuk mendapatkan umpan balik).
- 2) Peneliti melakukan analisis pengalaman pengguna aplikasi belajar bahasa Jawa menggunakan UEQ dengan hasil sebagai berikut: Skala *Attractiveness* (2.32), *Perspicuity* (2.12), *Efficiency* (2.02), *Dependability* (2.26), dan *Stimulation* (2.07) semuanya masuk dalam kategori "*Excellent*". Berdasarkan analisis ini menunjukkan bahwa elemen-elemen gamifikasi berdasarkan *Octalysis Framework* berkontribusi langsung pada hasil pengujian UEQ yang sebagian besar berada dalam kategori "*Excellent*". Kombinasi elemen-elemen ini memberikan pengalaman pengguna yang menarik, menstimulasi, dan efisien, yang tercermin dalam nilai tinggi untuk *Attractiveness*, *Efficiency*, *Dependability*, dan *Stimulation*. Sementara itu, Skala *Novelty*

(1.30) masuk kategori "Good," menunjukkan elemen-elemen gamifikasi cukup kreatif dan inovatif.

- 3) Sementara itu, berdasarkan hasil pengujian SUS aplikasi ini mendapatkan nilai akhir sebesar 74,3 yang berarti aplikasi ini termasuk dalam kategori "Good" meskipun hanya berada sedikit di atas batas minimum penerimaan. Analisis ini menunjukkan bahwa elemen-elemen gamifikasi berdasarkan *Octalysis Framework* berkontribusi langsung pada hasil pengujian SUS yang mendapatkan skor *Good* (74.3). Elemen-elemen gamifikasi seperti tantangan, misi, sistem poin, *leaderboard*, pengisian energi, dan *feedback* langsung meningkatkan kemudahan penggunaan, kontrol pengguna, dan kepuasan pengguna, yang tercermin dalam hasil SUS. Dengan demikian, peneliti dapat menyatakan bahwa hasil SUS ini menunjukkan efektivitas dari penerapan elemen-elemen gamifikasi dalam meningkatkan kegunaan aplikasi.
- 4) Selain itu, peneliti juga melakukan pengujian terhadap mekanisme gamifikasi yang sudah dibangun dengan menggunakan *Octalysis Score*. Berdasarkan pengujian ini, aplikasi mendapatkan nilai akhir *Octalysis Score* yang tinggi yaitu 529. Jika dilihat dari skala *Octalysis* nya setiap *Core Drive* mendapatkan skala 8 dari 10, kecuali pada *core drive Development & Accomplishment* yang mendapatkan skala 9 dari 10. Setiap *Core Drive* dalam *Octalysis Framework* berkontribusi terhadap pengalaman pengguna melalui elemen-elemen gamifikasi tertentu. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini memiliki kelebihan pada *Core Drive Development & Accomplishment* dan kelemahan pada *Core Drive Loss & Avoidance*.

5.2 Saran

Pada penelitian ini terdapat beberapa kekurangan yang bisa untuk diperbaiki oleh penelitian selanjutnya. Berikut ini adalah saran yang dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya:

- 1) Penelitian selanjutnya diharapkan untuk mendapatkan responden untuk pengujian yang lebih banyak sehingga mendapatkan data yang lebih

Rizal Amri Hidayat, 2024

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE BELAJAR BAHASA JAWA MENGGUNAKAN FRAMEWORK GAMIFIKASI OCTALYSIS DAN METODE UX DESIGN THINKING UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR STUDI KASUS: SD NEGERI BUARA 01

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

konsisten dan keberagaman data yang lebih sedikit. Dalam penelitian ini, peneliti hanya mendapatkan responden yang sedikit sehingga terdapat beberapa inkonsistensi data dan juga keberagaman data yang cukup tinggi. Dengan banyaknya responden yang diperoleh diharapkan data menjadi lebih konsisten dan mendapatkan nilai yang lebih baik.

- 2) Pada bagian fitur aplikasi, penelitian selanjutnya bisa menambahkan beberapa fitur yang lebih terbaru seperti menambahkan teknologi *Artificial Intelligence* contohnya penggunaan teknologi *speech to text* pada fitur *quiz* yang membuat pengguna dapat menjawab soal dengan suara. Selain itu, pada bagian antarmuka juga ditambahkan animasi atau tampilan yang atraktif dan lebih kreatif lagi. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan aspek *Novelty* pada aplikasi ini.
- 3) Pada penelitian ini, aplikasi tidak dipublikasikan melalui *Play Store* sehingga tidak bisa mencakup pengguna yang luas. Selain itu, aplikasi ini hanya dapat diinstal pada *smartphone android* dan tampilan aplikasi ini hanya responsif pada layar *smartphone* tetapi tidak pada layar *tablet* Android.
- 4) Pada penelitian selanjutnya diharapkan bisa membuat aplikasi yang dipersonalisasi sesuai dengan *User Persona* yang telah dibuat.
- 5) Pada penelitian selanjutnya diharapkan untuk meningkatkan total skor kuesioner pada *Core Drive Loss & Avoidance* yang masih menjadi skor terendah.
- 6) Pada penelitian selanjutnya diharapkan untuk meningkatkan *usability* dan efektifitas dari elemen-elemen gamifikasi sehingga dapat meningkatkan nilai dari SUS.