

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil evaluasi elearning berbasis gamifikasi, didapat beberapa kesimpulan dan saran, yaitu:

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa:

1. *Point, progression, level, quest, leaderboard, reward schedule, notifier,* dan *activity feed* merupakan elemen game yang sesuai dan cocok untuk diterapkan pada sistem elearning dengan sebaran tipe pemain yang merata.
 2. Terdapat peningkatan penggunaan sistem berdasarkan waktu online sebanyak 56% dan berdasarkan kunjungan pada sistem sebanyak 181%.
- Sehingga dapat dikatakan, penerapan gamifikasi pada sistem elearning memberikan peningkatan terhadap penggunaan sistem elearning tersebut.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan terkait skripsi ini, yaitu:

1. Pengembangan elemen game dan elearning dapat lebih dikembangkan untuk memfasilitasi pengguna pada tingkatan lain, baik untuk pengguna sebagai guru maupun sebagai administrasi.

2. Pembuatan antarmuka yang menarik dan enak dipandang mata perlu ditingkatkan untuk meningkatkan *user experience* pengguna.
3. Elemen game yang dapat menstimulasi macam – macam perilaku pengguna masih luas, sehingga pengembangan gamifikasi pada elearning masih banyak potensi untuk menstimulasi perilaku dalam berbagai hal.

