

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan, penilaian dan pengujian *website* survei dengan penerapan gamifikasi menggunakan metode *scrum* yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut:

- a. *Website* survei berhasil dibangun dengan metode *scrum* dengan total 5 *sprint* dengan total estimasi 132 *story point* dan *actual* pengerjaan 121 *story point*.
- b. Elemen gamifikasi yang diterapkan pada *website* survei ini adalah *experience*, *level*, *leaderboard* dan *badge*.
- c. Pengujian menggunakan *black box* menghasilkan nilai akhir 100% untuk masing-masing *browser* yaitu Chrome dan Firefox dan berdasarkan hasil penilaian menggunakan *system usability scale*, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 66,66 atau dalam bentuk *grade scale* adalah D.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan *website* survei dengan penerapan gamifikasi, diantaranya adalah:

- a. Menambah elemen gamifikasi *currency* dan *exchange* dapat membantu *website* menjadi lebih interaktif dikarenakan pengguna dapat menukar *currency* yang sudah didapatkan.
- b. Diharapkan dapat menyusun sistem yang dapat mencegah pengguna melakukan *system abuse* kepada penerapan gamifikasi berbentuk *experience*, seperti membatasi pembuatan survei dalam satu hari.
- c. Menambahkan beberapa metode autentikasi dapat membantu pengguna untuk memiliki akun pada *website* survei dengan penerapan gamifikasi ini.
- d. Membangun sistem yang mudah dipahami dan tidak membingungkan dapat meningkatkan nilai *system usability scale*.