

BAB VI

PENUTUP

Pada bab ini penulis akan membuat kesimpulan dari penelitian yang sudah penulis lakukan serta membuat saran jika ada pembaca yang mau mengembangkan aplikasi ini atau membuat penelitian serupa.

6.1. Kesimpulan

Setelah melakukan analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian pada aplikasi ICan! yang sudah dibahas pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Aplikasi motivasi diri dengan unsur gamifikasi telah selesai dibangun.
2. Aplikasi dibangun dengan membuat fungsi rekam suara motivasi pengguna, fungsi alarm dengan kocok hp untuk matikan, senam otak, kutipan hari ini, fungsi target mingguan dan tugas harian, serta adanya konsep gamifikasi pada aplikasi ini bisa menumbuhkan motivasi pengguna. Berdasarkan hasil pengujian sebanyak 26,7% responden sangat setuju, 77,7% responden setuju, dan 6,7% responden tidak setuju.

6.2. Saran

Setelah melakukan pengujian terhadap beberapa responden, penulis mendapatkan beberapa saran. Saran-saran tersebut diantaranya mirip, sehingga penulis melakukan pengelompokan. Berikut adalah beberapa saran yang sudah penulis kelompokkan:

1. Aplikasi ini diharapkan adanya fitur mengubah suara pada fungsi alarm.
2. Perbaiki antarmuka agar memiliki nilai estetika.
3. Adanya *check list* pada fungsi target mingguan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, B., Jaya, H. & Kusuma, P. I., 2014. Implementasi Location Based Service Berbasis Android untuk Mengetahui Posisi User. *Jurnal SAINTIKOM*, pp. 121-32.
- Aziz, R., 2015. Model Perilaku Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Pascasarjana. *Journal of Islamic Education*, pp. 269-295.
- Bunchball, 2015. *The Leader In Gamification*. [Online] Available at: <http://www.bunchball.com/customers/gamification-success-stories> [Accessed 6 Juni 2017].
- Burton, M., 2015. *Android App Development For Dummies 3rd Edition*. Hoboken: John Wiley & Sons Inc.
- Edy, 2014. *ubaya.ac.id*. [Online] Available at: http://www.ubaya.ac.id/ubaya/news_detail/668/Orang-Indonesia-Suka-Menunda-nunda-Pekerjaan.html [Accessed 2017].
- Fathurrozi, A., 2014. *sis.binus.ac.id*. [Online] Available at: <http://sis.binus.ac.id/2014/06/19/mobile-commerce-solusi-cerdas-perusahaan-yang-bergerak-dalam-bisnis-online/> [Accessed 22 April 2017].
- Giovanni, I. A., Mazharuddin, A. & Studiawan, H., 2013. Jurnal Peningkat Agenda Berdasarkan Konteks Lokasi Menggunakan GPS dengan Algoritma k-Nearest Neighbor pada Perangkat Bergerak. *Jurnal Teknik Pomits*.
- Iskandar, 2016. Implementasi Teori Hirarki Kebutuhan Abharam Maslow Terhadap Peningkatan Kinerja Pustakawan. *Khizanah Al-Hikmah*, pp. 24-34.
- Kosidin & Resha, N. F., 2016. *Pemodelan Aplikasi Mobile Reminder Berbasis Android*. Yogyakarta, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Lee, W. M., 2012. *Beginning Android Application Development*. Indianapolis: John Wiley & Sons Inc.

- Nasution, 1995. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Putra, A. K., 2013. Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Kepuasan Kerja. *Jurnal Ilmu Manajeen*, pp. 337-387.
- Permana, Y., 2016. *www.codepolitan.com*. [Online] Available at: <https://www.codepolitan.com/apa-bedanya-aplikasi-native-hybrid-dan-web> [Accessed 22 April 2017].
- Putra, A. K., 2013. Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Kepuasan Kerja. *Jurnal Ilmu Manajeen*, pp. 337-387.
- Ramadhan, T. & Utomo, V. G., 2014 . Rancang Bangun Aplikasi Mobile Untuk Notifikasi Jadwal Kuliah Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, pp. 47 - 55.
- Riyanto, A. D., 2008. Membangun Aplikasi Alarm Menggunakan Visual Basic 6.0. *Jurnal Telematika* .
- Safaat, N., 2011. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Wahyudi, A., 2015. *kominfo.go.id*. [Online] Available at: [https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan media](https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan%20media) [Accessed 3 Maret 2017].



LAMP IRAN