

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

Pada bab ini akan dijabarkan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama proses penerapan gamifikasi pada pengaduan *online* Daerah Istimewa Yogyakarta.

#### **6.1. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

Penerapan gamifikasi pada aplikasi E-Lapor DIY dapat membantu Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta mewujudkan pengaduan *online* yang menarik.

#### **6.2. Saran**

Beberapa saran dan masukan yang didapatkan penulis mengenai penerapan gamifikasi pada sistem pengaduan *online* Daerah Istimewa Yogyakarta ini meliputi:

1. Pengembangan dapat dilakukan pada *platform* lain selain Android
2. Pengintegrasian JOGJAReward dengan E-Lapor DIY. Fungsi-fungsi yang ada di JOGJAReward dapat dimasukkan ke dalam E-Lapor DIY, menjadi satu aplikasi. Sehingga nantinya pengguna menjadi lebih mudah dalam mengakses fitur gamifikasi yang ada di E-Lapor DIY
3. Antarmuka JOGJAReward dibuat lebih sederhana dengan meminimalkan hierarki menu ketika pengguna mengakses fungsi-fungsi tertentu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alloghani, M., Hussain, A. J., Al-Jumeily, D. & J. Aljaaf, A., 2017. *Gamification in e-Governance: Development of an Online Gamified System to Enhance Government Entities Services Delivery and Promote Public's Awareness*. Kazan, Kazan Federal University.
- Anafi, N., Wulandari, R. & Sudrajad, A. W., 2016. *Media Sosial Pengaduan Fasilitas Umum Kota Palembang Berbasis Android*, Palembang: STMIK MDP.
- Anon., 2010. *Gamification 101: An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior*, s.l.: Bunchball, Inc.
- Boer, P. v. d., t.thn. *Introduction to Gamification*, Darwin: Charles Darwin University.
- Chinetha, K., Joann, . J. D. & Shalini, A., 2015. An Evolution of Android Operating System and Its Version. *International Journal of Engineering and Applied Sciences (IJEAS)*, 2(2), p. 30.
- Deterding, S., 2014. *Rethinking Gamification*. Lüneburg: Meson Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L., 2011. *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. Tampere, Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments.
- Indrajit, R. E., 2006. *Electronic Government Konsep Pelayanan Publik Berbasis Internet dan Teknologi Informasi*. Jakarta: APTIKOM.
- Lanvin, B., 2002. *The E-Government Handbook for Developing Countries*. s.l.:infoDev.
- Lee, W.-M., 2012. *Beginning Android 4 Application Development*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc..
- Mohammed, A. & Drew, S., 2010. *E-Government Fundamentals*. Brisbane, Griffith University.
- Nasrudin, R. M., Masykur, F. & Triyanto, A., 2017. Perancangan Sistem Aplikasi E-Report Layanan Pengaduan Masyarakat Ponorogo Smartcity. *Jurnal Mahasiswa Teknik KOMPUTEK*, 1(1), p. 23.
- Nurfarida, E., 2014. Implementasi Web Service untuk Sistem Pengaduan Masyarakat di Lingkungan Pemerintah Kota Kediri. *JURNAL INFORMATIKA & MULTIMEDIA*, 06(01), p. 21.

O., 2018. *Oxford Dictionaries*. [Online] Available at: <https://en.oxforddictionaries.com/> [Diakses 08 Maret 2018].

Prabowo, A. G., 2016. *Perancangan dan Implementasi Aplikasi Pelaporan Infrastruktur pada Platform Android (Studi Kasus: Dinas Bina Marga Kota Salatiga)*, Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.

Ramadhani, M. F., 2016. Pembangunan Aplikasi Informasi, Pengaduan, Kritik, dan Saran Seputar Kota Cimahi pada Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*.

Schmidt, H.-G. et al., 2009. *Google Android - A Comprehensive Introduction*, Berlin: DAI-Labor.

Wahli, U. et al., 2006. *Web Services Handbook for WebSphere Application Server Version 6.1*. 1st penyunt. New York: IBM Redbooks.

Wulandari, F., Thamrin, I. & Budiawan, R., 2015. *Aplikasi Informasi Lokasi Jalan Rusak Berbasis Web dan Android*. Bandung, Universitas Telkom, p. 631.

Zichermann, G. & Cunningham, C., 2011. *Gamification by Design*. 1st penyunt. Canada: O'Reilly Media, Inc.

**LAMPIRAN**

