

## BAB VI. PENUTUP

### 6.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Sistem Celengan Pintar Dreamly berbasis *Internet of Things* dan mobile android yang dapat menabung dan menyimpan tabungan secara *real time* dengan presentase 93% keberhasilan memasukan uang koin kedalam celengan dan 100% presentase keberhasilan uang kertas yang masuk kedalam celengan berhasil dibangun.
2. Implementasi metode gamifikasi dengan menerapkan sistem *achievement* untuk memberikan suasana yang berbeda saat menabung berhasil diimplementasikan.
3. Pengimplementasian antarmuka yang baik agar aplikasi dapat digunakan oleh siapa saja dengan mengimplementasian konsep-konsep interaksi manusia dengan komputer berhasil dilakukan.

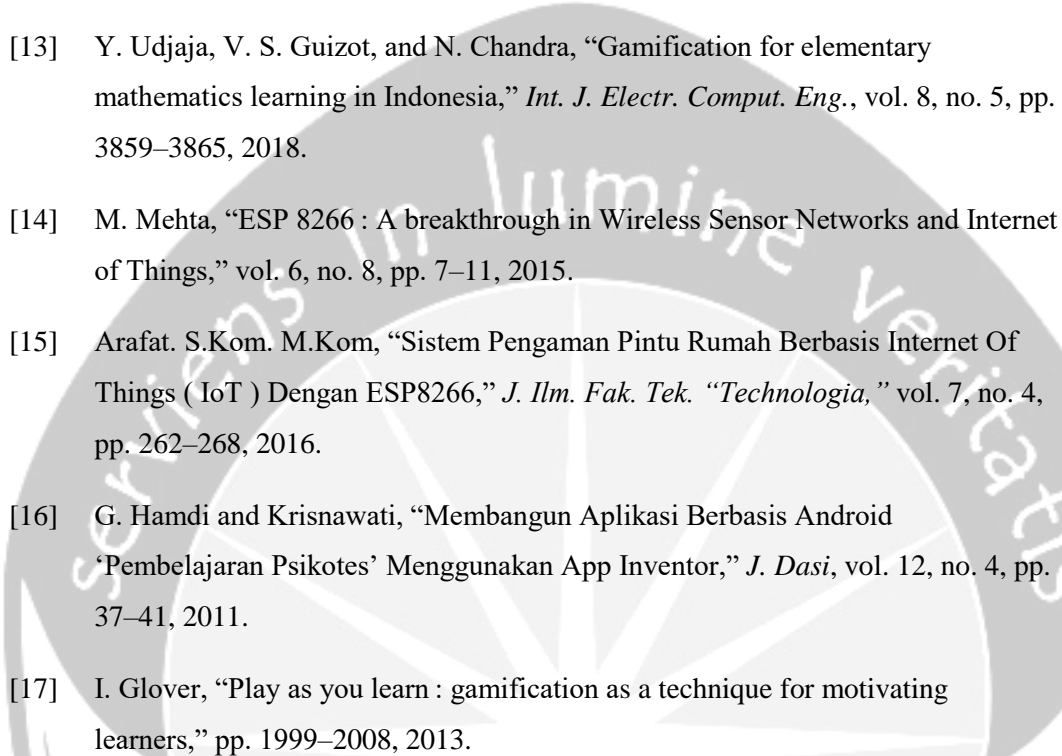
### 6.2. Saran

Saran dari penulis untuk Pengembangan Sistem Celengan Pintar ini adalah:

1. Dibuat fungsionalitas baru untuk karakter, yang terdapat pada aplikasi untuk bisa berjalan/ berganti gaya rambut atau pakaian.
2. Dibuat fungsionalitas baru, memberikan poin / mata uang dalam aplikasi untuk menambah pengimplementasian gamifikasi agar lebih bisa meningkatkan minat menabung pengguna.
3. Dibuat barcode untuk mendaftarkan hardware pada software yang telah terinstall agar setiap device / account hanya bisa tersambung pada 1 celengan.

## Daftar Pustaka

- [1] P. Astuti and I. Puspitawati, "Hubungan Antara Sikap Remaja Putri Terhadap Produk Multi Level Marketing dengan Perilaku Konsumtif dalam Pembelian Barang Kosmetik," pp. 1–14, 2008.
- [2] Jasmadi and A. Azzama, "Hubungan Harga Diri Dengan Perilaku Konsumtif Remaja di Banda Aceh," *J. Psikoislamedia*, vol. 1, no. 2, pp. 325–334, 2016.
- [3] N. Fitriyani, P. B. Widodo, and N. Fauziah, "Hubungan antara konformitas dengan perilaku konsumtif pada mahasiswa di genuk indah semarang," *J. Psikol. Undip*, vol. 12, (1), pp. 55–68, 2013.
- [4] D. Kotsopoulos, C. Bardaki, S. Lounis, and T. Papaioannou, "Designing an IoT-enabled Gamification Application for Energy Conservation at the Workplace : Exploring Personal and Contextual Characteristics Designing an IoT-enabled Gamification application for Energy Conservation at the Workplace : Exploring Personal," 2017.
- [5] I. Bandara and F. Ioras, "the Internet of Things (Iot): an Empirical Study of Interaction Based System To Enhance Gamification Techniques in Elearning Environments," no. July, pp. 964–973, 2016.
- [6] M. A. Bakri, "Studi Awal Implementasi Internet of Things Pada Bidang Pendidikan," *J. Electr. Electron.*, vol. 4, no. 1, pp. 18–23, 2016.
- [7] S. Anwar, N. Marlina, and R. Wulandari, "Efektifitas Gamification Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pendidikan Ekonomi," *J. Ekon. Pendidik. Dan Kewirausahaan*, vol. 6, no. 1, p. 5, 2018.
- [8] A. Kardianawati, H. Haryanto, and U. Rosyidah, "Penerapan Konsep Gamifikasi Appreciative pada E-Marketplace UMKM," *Techno. Com*, vol. 15, no. 4, pp. 343–351, 2016.
- [9] M. Lister, "Gamification: The effect on student motivation and performance at the post-secondary level," *Issues Trends Educ. Technol.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–22, 2015.
- [10] A. A. AM Shaltoni, HK. Abdullah, "The effect of gamification on motivation and engagement," *Int. J. Inf. Learn. Technol.*, vol. 32, no. 2, pp. 82–93, 2015.

- 
- [11] M. Lee, "A Study on IoT Service for Game Development," *J. Digit. Converg.*, vol. 13, no. 2, pp. 291–297, 2015.
- [12] M. B. Armstrong and R. N. Landers, "Gamification of employee training and development," *Int. J. Train. Dev.*, vol. 22, no. 2, pp. 162–169, 2018.
- [13] Y. Udjaja, V. S. Guizot, and N. Chandra, "Gamification for elementary mathematics learning in Indonesia," *Int. J. Electr. Comput. Eng.*, vol. 8, no. 5, pp. 3859–3865, 2018.
- [14] M. Mehta, "ESP 8266 : A breakthrough in Wireless Sensor Networks and Internet of Things," vol. 6, no. 8, pp. 7–11, 2015.
- [15] Arafat. S.Kom. M.Kom, "Sistem Pengaman Pintu Rumah Berbasis Internet Of Things ( IoT ) Dengan ESP8266," *J. Ilm. Fak. Tek. "Technologia,"* vol. 7, no. 4, pp. 262–268, 2016.
- [16] G. Hamdi and Krisnawati, "Membangun Aplikasi Berbasis Android 'Pembelajaran Psikotes' Menggunakan App Inventor," *J. Dasi*, vol. 12, no. 4, pp. 37–41, 2011.
- [17] I. Glover, "Play as you learn : gamification as a technique for motivating learners," pp. 1999–2008, 2013.

## Lampiran

