

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah penelitian ini dilakukan banyak hal yang berhasil diketahui mulai dari penyebab seorang anak menjadi kecanduan bermain game hingga hal apa saja yang telah dilakukan untuk mencegah terjadinya kecanduan game. Kemudian berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti berhasil membantu orang tua dalam mencegah anaknya menjadi kecanduan game online dengan bantuan aplikasi yang peneliti pakai (*STAY FOCUSED, ACTION DASH, QUALITY TIME*), selain itu juga peneliti berhasil menganalisis seberapa besar dampak yang diberikan dengan metode-metode yang peneliti pakai. Dari analisis menggunakan metode PACMAD dan UEQ maka peneliti menyimpulkan bahwa aplikasi yang dipakai sebagai solusi belum begitu maksimal dikarenakan beberapa hal seperti kurangnya pengetahuan orang tua akan aplikasi yang dipakai dan kemampuan anak yang lebih bisa untuk mengelabui orang tua sehingga aplikasi yang dipakai tidak begitu berdampak.

Untuk perbandingan ketiga aplikasi peneliti menyimpulkan bahwa ketiga aplikasi memiliki presentase sebanding dengan *STAY FOCUSED* yang mendapatkan presentase lebih baik di beberapa elemen yang dianalisis. Dimana

dari keenam element tersebut aplikasi ini mendapatkan point tertinggi pada segi daya tarik (0,188), kejelasan (0,271), ketepatan (0,64) dan stimulasi (0,351).

Penelitian ini hanya berpusat pada bagaimana cara mencegah seorang anak agar tidak menjadi candu terhadap game online dengan menggunakan aplikasi yang mampu membatasi penggunaan *gadget* pada anak. Selain itu pada penelitian ini juga dibahas secara mendalam mengenai dampak penggunaan aplikasi terhadap perilaku anak dengan menggunakan bantuan metode analisis PACMAD dan UEQ.

## **B. Saran**

Setelah melihat hasil dari penelitian ini maka peneliti menghimbau bagi penelitian selanjutnya yang membahas atau melanjutkan penelitian ini baiknya menambah jumlah responden untuk melihat lebih rinci presentase dari efek penggunaan aplikasi. Semakin banyak responden akan menambah tingkat akurasi data yang dihasilkan. Kemudian terkait dengan responden ada baiknya jika setiap responden haruslah memiliki wawasan yang baik mengenai sebuah aplikasi untuk meningkatkan efisiensi penggunaan aplikasi yang akan dipakai nantinya. Selain itu semoga penelitian ini dapat menjadi acuan untuk peneliti lain agar dapat mencari solusi yang lebih efektif dan juga lebih berdampak terhadap perilaku anak dalam menggunakan *gadget*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif, Mohammed Hameed. 2021. "Evaluating PSAU Mobile Application Based on People at the Center of Mobile Application Development (PACMAD) Usability Model: Empirical Investigation." *Journal of Computer Science* 17(3): 275–83.
- André, Frida, Niroshani Broman, Anders Håkansson, and Emma Claesdotter-Knutsson. 2020. "Gaming Addiction, Problematic Gaming and Engaged Gaming – Prevalence and Associated Characteristics." *Addictive Behaviors Reports* 12(December).
- Becerra, Jesus Dueñas. 2019. "Autism and Addiction to Video Games?" *Archives in Neurology & Neuroscience* 5(1): 33552.
- Colledge, Flora et al. 2020. "Mental Disorders in Individuals at Risk for Exercise Addiction – a Systematic Review." *Addictive Behaviors Reports* 12(November): 100314. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100314>.
- Cui, Jinhai, Changho Lee, and Trent Bax. 2018. "A Comparison of 'Psychosocially Problematic Gaming' among Middle and High School Students in China and South Korea." *h* 85: 86–94. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.03.040>.
- Fauzi, Nafilah, Hanifah Muslimah Az-Zahra, and Agi Putra Kharisma. 2019. "Analisis Usability Aplikasi Perangkat Bergerak Jual Beli Online Dengan Model People At The Center of Mobile Application Development ( PACMAD ) ( Studi

- Kasus: Tokopedia , Bukalapak Dan Shopee ).” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 3(3): 2552–57.
- Goulas, Sofoklis, and Rigissa Megalokonomou. 2020. “School Attendance during a Pandemic.” *Economics Letters* 193: 109275.  
<https://doi.org/10.1016/j.econlet.2020.109275>.
- Karhulahti, Veli Matti, and Raine Koskimaa. 2019. “On the Prevalence of Addicted or Problematic Gaming in Finland.” *Addictive Behaviors Reports* 10(August): 100225. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2019.100225>.
- Keya, Farah Deba, Md Mostafizur Rahman, M. Tareq Nur, and Md Kamal Pasa. 2020. “Parenting and Child’s (Five Years to Eighteen Years) Digital Game Addiction: A Qualitative Studi in North-Western Part of Bangladesh.” *Computers in Human Behavior Reports* 2(July): 100031.
- Khatimi, H, S A Suriazdin, and ... 2021. “Penerapan Model People At the Center of Mobile Application Development (PACMAD) Pada Evaluasi Usability Aplikasi Portal Mahasiswa ULM Berbasis Android.” *Jurnal CoreIT: Jurnal ...* 6(2): 103–10.
- Kim, Nahyun et al. 2020. “Relationships of Internet Gaming Reasons to Biological Indicators and Risk of Internet Gaming Addiction in Korean Adolescent Male Game Users.” *BMC Psychiatry* 20(1): 1–8.
- Klein, Andreas M., Andreas Hinderks, Martin Schrepp, and Jörg Thomaschewski.

2020. “Construction of UEQ+ Scales for Voice Quality: Measuring User Experience Quality of Voice Interaction.” *ACM International Conference Proceeding Series* (September): 1–5.

Kraiss, Jannis T., Peter M. ten Klooster, Judith T. Moskowitz, and Ernst T.

Bohlmeijer. 2020. “The Relationship between Emotion Regulation and Well-Being in Patients with Mental Disorders: A Meta-Analysis.” *Comprehensive Psychiatry* 102: 152189. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2020.152189>.

Nazu, Nazma Akter et al. 2020. “Association of Mental Disorders and Quality of Diabetes Care – A Six-Year Follow-up Study of Type 2 Diabetes Patients in North Karelia, Finland.” *Diabetes Research and Clinical Practice* 166.

Pratama, Ruby, Efri Widiati, and Hendrawati. 2019. “Gambaran Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran Psdku Garut.” *Gambaran Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran Psdku Garut*.

Quwaider, Muhannad, Abdullah Alabed, and Rehab Duwairi. 2019. “The Impact of Video Games on the Players Behaviors: A Survey.” *Procedia Computer Science* 151(2018): 575–82. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.04.077>.

Rawendy, Dicky, Yi Ying, Yulyani Arifin, and Kelly Rosalin. 2017. “ScienceDirect ScienceDirect Design and Development Game Chinese Language Learning with and Using Mnemonic Method Design and Gamification

Development Game Chinese Language Learning with Gamification and Using Mnemonic Method.” *Procedia Computer Science* 116: 61–67.

<https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.10.009>.

Setiaji, Bayu et al. 2020. “Assessing User Experience of a Secure Mobile Exam Application Using UEQ+.” *2020 3rd International Conference on Information and Communications Technology, ICOIACT 2020* (February 2021): 246–51.

Wijaya, I Nyoman Saputra Wahyu, Putu Praba Santika, Ida Bagus Ary Indra Iswara, and I Nyoman Alit Arsana. 2021. “Analisis Dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ).” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 8(2): 217.