

BAB VI. PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang dilakukan:

1. Aplikasi yang dibangun dapat berfungsi dengan baik di platform Android dan iOS.
2. Pengguna puas dengan pengalaman aplikasi, sebesar 67% responden, yang terdiri dari 18 pengguna Android dan 6 pengguna iOS, menjawab “Puas”, 31% responden, yang terdiri dari 9 pengguna Android dan 2 pengguna iOS, menjawab “Sangat Puas”, 3% responden, yaitu 1 pengguna Android menjawab “Cukup”.

6.2. Saran

Dari hasil kuesioner, terdapat beberapa saran dari pengguna.

1. Fitur *Sort*, *Filter*, dan *Search* pada halaman Catalogue.
2. Katalog memiliki pilihan warna dan/atau ukuran.
3. Penambahan poin secara *real-time*, tidak hanya ketika melakukan *Refresh Point* dari halaman utama.
4. Penambahan poin dari situs kuliah dibatasi hanya satu kali per aktivitas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran," *J. TICOM*, vol. 5, no. 1, pp. 1–6, 2016, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>.
- [2] Q. Aini, U. Rahardja, A. Moeins, and D. M. Apriani, "Penerapan Gamifikasi Pada Sistem Informasi Penilaian Ujian Mahasiswa Untuk Meningkatkan Kinerja Dosen," *J. Inform. Upgris*, vol. 4, no. 1, pp. 46–55, 2018, doi: 10.26877/jiu.v4i1.2263.
- [3] A. Kardanawati, H. Haryanto, and U. Rosyidah, "Penerapan Konsep Gamifikasi Appreciative pada E-Marketplace UMKM," *Techno. Com*, vol. 15, no. 4, pp. 343–351, 2016, doi: 10.33633/tc.v15i4.1274.
- [4] P. S. Prawito and F. M. T. Asri, "ANALISIS DAN PERANCANGAN ULANG SISTEM INFORMASI SEWA APARTEMEN ONLINE BERBASIS WEB STUDI KASUS DI PT. TIERRA PROPERTI INDONESIA (TIERRALOGY.COM)," *J. Ilm. Indones.*, vol. 4, no. 9, pp. 113–131, 2019.
- [5] C. Wibawa and D. T. Anggraeni, "Rancang Ulang Aplikasi Pengarsipan Sidol (Sistem Informasi Dokumen Legal) Pada Pt Bukaka Teknik Utama," *J. Ilm. Inform. Komput.*, vol. 23, no. 1, pp. 66–79, 2018, doi: 10.35760/ik.2018.v23i1.2068.
- [6] A. Aediyansyah, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAUR ULANG BOTOL BEKAS (PET) BERBASIS WEB," *J. Ris. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 11–16, 2018, doi: 10.34288/jri.v1i1.5.
- [7] M. Sailer and L. Homner, "The Gamification of Learning: a Meta-analysis," *Educ. Psychol. Rev.*, vol. 32, no. 1, pp. 77–112, 2020, doi: 10.1007/s10648-

019-09498-w.

- [8] J. Cole, “Using Moodle - teaching with the popular open source course management system,” 2005.
- [9] D. Upton, *CodeIgniter for rapid PHP application development: improve your PHP coding productivity with the free compact open-source MVC CodeIgniter framework!* 2007.
- [10] Oracle Corporation, “MySQL Reference Manual: What is MySQL?,” 2019. <https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/what-is-mysql.html>.
- [11] R. Urma, *Introducing Java 8*. 2015.
- [12] I. Cosmina, *Java for Absolute Beginners. Learn to Program the Fundamental the Java +9 Way*. 2019.
- [13] D. Solis and C. Schrottenboer, *Illustrated C# 7, Fifth Edition*. 2018.
- [14] G. Versluis, *Xamarin.Forms Essentials. First Steps Toward Cross-Platform Mobile Apps*. 2017.
- [15] Google Developers, “Documentation - Firebase.” <https://firebase.google.com/docs> (accessed Dec. 16, 2020).
- [16] T. J. Mowbray, *Cybersecurity: Managing Systems, Conducting Testing, and Investigating Intrusions*. John Wiley & Sons, Inc., 2014.
- [17] S. Powers, *Getting Started with the Web*. 2015.
- [18] Facebook, “Company Info,” 2020. <https://about.fb.com/company-info/> (accessed Dec. 16, 2020).
- [19] Twitter Inc., “Twitter - Company,” 2020. https://about.twitter.com/en_us/company.html (accessed Dec. 16, 2020).