

## BAB VI. PENUTUP

### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari pengujian aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Secara teknis, aplikasi gamifikasi ini dapat memberikan informasi dan wawasan seputar kepemiluan secara efektif, seperti yang dapat dilihat pada *feedback tester* yang memilih respon positif dengan rata-rata sebesar 55%.
- b. Secara non-teknis, aplikasi gamifikasi ini sudah memiliki UI/UX yang cukup baik, seperti yang dapat dilihat pada *feedback tester* yang memilih respon positif pada survei UI/UX dengan rata-rata sebesar 65%.

### 6.2 Saran

Saran dari penulis untuk penelitian selanjutnya adalah terkait dengan beberapa hal yaitu sebagai berikut:

- a. Ukuran aplikasi terlalu besar untuk dapat masuk dalam kategori aplikasi edukasi yang ditujukan untuk umum. Sebaiknya dibuat lebih kecil lagi agar aplikasi ini dapat diunduh masyarakat luas yang memiliki masing-masing *smartphone* dengan spesifikasi yang berbeda-beda.
- b. Performa aplikasi yang sering mengalami *lagging* sebaiknya dihindari agar calon pengguna aplikasi ini tidak terlanjur bosan dan tidak sabar akan *lagging* yang terjadi saat aplikasi ini dimainkan.
- c. Untuk kekurangan kontrol terhadap pemain terdapat pada tidak terlihatnya analog untuk berjalan, sehingga dapat dikatakan kurang *user friendly*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Suri, Putri N. 2017. "Partisipasi Masyarakat dalam Pemilihan Kepala Daerah Kabupaten Pelalawan di Kecamatan Ukui Tahun 2015" *JOM FISIP*, Vol. 4, No: 2.
- [2] Saleh, Miftahul Fauzy H. dan Halimah. 2019. "Kewenangan Komisi Pemilihan Umum (KPU) dalam Penyelenggaraan Pemilu di Kota Makassar" *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Hukum Tatanegara*, Vol. 1, No: 1.
- [3] Suhartono, Edy. 2020. "Mendidik Pemilih, Mensukseskan Pemilihan Melalui Rumah Pintar Pemilu": <https://kpud-medankota.go.id/mendidik-pemilih-mensukseskan-pemilihan-melalui-rumah-pintar-pemilu/>. (diakses 15 Januari 2021).
- [4] Mahendra, Irfan dan Deny Tresno E. Yanto. 2018. "Agile Development Methods dalam Pengembangan Sistem Informasi Pengajuan Kredit Berbasis Web (Studi Kasus : Bank Bri Unit Kolonel Sugiono) *Jurnal Teknologi dan Open Source*, Vol. 1, No: 2.
- [5] Tamba, Loly Elia. 2020. "Pembangunan Aplikasi Rencana Anggaran Biaya (RAB) PT Vastu Cipta Persada".
- [6] Setiyawan, Muhammad, Wing Wahyu Winarno, dan Andi Sunyoto. 2019. "Implementasi Gamification pada Aplikasi Perkuliahan Mahasiswa dengan Metode Feature Driven Development (Studi Kasus: AMIK Cipta Darma Surakarta)" *Jurnal IT CIDA*, Vol. 5, No:1.
- [7] Sayekti, Imanaji Hari. 2019. "Pengembangan Gamifikasi pada Perangkat Smartphone Android untuk Pembelajaran Mahasiswa Jurusan Manajemen Informatika" *Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, Vol. 4, No: 1.
- [8] Arliza, Rika, Iwan Setiyawan, dan Ahmad Yani. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional dan Interaksi Global Pendidikan Geografi" *Jurnal PETIK*, Vol. 5, No: 1.
- [9] Tyas, Niken Tantining. 2014. "Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Informasi Budaya Provinsi di Indonesia".

- [10] Sarwar, M. dan Soomro, T. R. 2013. "Impact of Smartphone's on Society" *European Journal of Scientific Research*, Vol. 98, No: 2.
- [11] Setiawan, Alexander, Andreas Handoyo, dan Rendra Hadi. 2017. "Indonesian Culture Learning Application based on Android" *International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*, Vol. 7, No: 1.
- [12] "The Google Geocoding API," Google Developer, [Online]. Available: <https://developers.google.com/maps/documentation/geocoding/>. (diakses tanggal 17 Desember 2020).
- [13] Wijaya, Leonardo, Fernando, dan Mervyn Riandy. 2020. "Pembuatan Game Hypercasual "MRT Rush" Menggunakan Game Engine Unity Berbasis Mobile".
- [14] Erenli, Kai. 2013. "The Impact of Gamification" *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, Vol. 8, Special Issue 1: "ICL2012".
- [15] Seaborn, Katie. 2015, "Gamification in Theory and Action: A Survey" *International Journal of Human-Computer Studies*, Vol. 74.
- [16] Lesmana, Sebastian, Octavianus Ariwana, dkk. 2021. "Behaviour Correlation between Games in *First Person Shooter* Genre based on Personality Traits".
- [17] Davar, Jenny. 2008. "Importance of FPS In Video Games".
- [18] Vince. 2019. The Many Different Types of Video Games & Their Subgenres. <https://www.idtech.com/blog/different-types-of-video-game-genres>. (diakses tanggal 15 Juni 2021).
- [19] Pavlovic, Dwight. 2020. Video Game Genres: Everything You Need to Know. <https://www.hp.com/us-en/shop/tech-takes/video-game-genres>. (diakses tanggal 15 Juni 2021).
- [20] Indraprastha, Aswin dan Michihiko Shinozaki. 2009. "The Investigation on Using Unity3D Game Engine in Urban Design Study" *ITB J. ICT*, Vol. 3, No: 1.
- [21] Ayudita, Indah Mutia. 2020. 5 Game Engine Gratis Terbaik untuk Para

- Calon Game Developer Indie. <https://teknologi.id/insight/5-game-engine-gratis-terbaik-untuk-para-calon-game-developer-indie>. (diakses tanggal 4 Juni 2021).
- [22] Wijaya, Leonardo, Fernando, dan Mervyn Riandy. 2020. "Pembuatan *Game Hypercasual* "MRT Rush" Menggunakan *Game Engine Unity* Berbasis *Mobile*".
- [23] Purnama, Rachmat Adhi dan Adi Tri Laksono Putra. 2018. "Aplikasi Web Server berbasis Bahasa C Sharp" *Jurnal Teknik Komputer*, Vol. 4, No: 1.
- [24] Zebua, Taronisokhi, Berto Nadeak, dan Soni Bahagia Sinaga. 2020. "Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D" *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, Vol. 1, No: 1.
- [25] Rochman, Mochamad Faizal. 2012. "Blender 3D untuk Pendidikan Animasi" *Dekave*, Vol. 1, No: 3.
- [26] Lukito, Kristoforus Kevin. 2012. "Visual Bone Selection and Lip Sync Aid Add-on for Blender".
- [27] Takahashi, Dean. 2013. Mixamo Debuts Fuse Character Creation Tool on Steam Using Valve's Team Fortress 2 Characters. <https://venturebeat.com/2013/11/07/mixamo-debuts-fuse-character-creation-tool-on-steam-using-valves-team-fortress-2-characters/>. (diakses tanggal 9 Juli 2021).
- [28] Cutler, Kim-Mai. 2013. Mixamo is Building a Platform for Game Developers to Create and Animate 3D Characters. <https://techcrunch.com/2013/07/23/mixamo/>. (diakses tanggal 9 Juli 2021).
- [29] Lee, Joanna. 2020. What is PlayFab?. <https://docs.microsoft.com/en-us/gaming/playfab/what-is-playfab>. (diakses tanggal 9 Juli 2021).