

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari analisis, perancangan, implementasi dan pengujian perangkat lunak dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari Tugas Akhir ini yaitu:

1. Sistem penghargaan lencana *digital* untuk mendukung kegiatan belajar mengajar telah berhasil dibuat dan berjalan pada *browser* dengan berbagai fungsionalitas, seperti: merancang medali, menampilkan medali yang dimiliki, unggah tugas, unduh tugas, unggah properti medali, pemberian medali, dll, sehingga diharapkan tujuan utama pembuatan sistem, yaitu menciptakan kegiatan belajar mengajar yang kompetitif di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Sistem penghargaan lencana *digital* untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dapat dipahami pengguna dengan mudah karena tampilan dibuat dengan sederhana. Secara teknis, sistem penghargaan lencana *digital* untuk mendukung kegiatan belajar mengajar ini memiliki alur proses yang cukup mudah diikuti sehingga proses implementasi sistem dapat dilakukan secepatnya.

## 6.2 Saran

Beberapa saran dan masukan yang dapat disampaikan penulis terhadap pembuatan Sistem penghargaan lencana *digital* untuk mendukung kegiatan belajar mengajar ini dimasa yang akan datang adalah :

Sistem diharapkan bisa dikembangkan lebih lanjut dengan memaksimalkan integrasi dengan jejaring *social* yang ada seperti memposting pada halaman *facebook* sehingga mahasiswa menjadi lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam mendapatkan medali.

## DAFTAR PUSTAKA

- Antin, Judd., Churchill, E. F., (2011), *Badges in Social Media: A Social Psychological Perspective*.
- Medler, Ben., (2009), *Generations of Game Analytics, Achievements and High Scores*.
- Boulos, M. N. K., Warren, Jeffrey., Gong, Jianya., Yue, Peng., (2010), *Web GIS in practice VIII: HTML5 and the canvas element for interactive online mapping*.
- Ho, W. C., Dautenhahn, Kerstin., (2009), *Towards a Narrative Mind: The Creation of Coherent Life Stories for Believable Virtual Agents*.
- Werquin, Patrick., (2008), *Recognition of non-formal and informal learning*.
- Ahmadi, Navid., Jazayeri, Mehdi., Repenning, Alexander., (2012), *Engineering an Open-Web Educational Game Design Environment*.
- Dunne, Mark., Namee, B. M., Kelleher, John., (2009), *Intelligent Virtual Agent: Creating a Multi-Modal 3D Avatar Interface*.
- Bird, R. B., Smith, E. A., (2005), *Signaling Theory, Strategic Interaction, and Symbolic Capital*.
- Ottosson, S. H., (2011), *Analyse of Interactive Graphics in HTML5 from the View of a Practical Application*.
- Barker, B. S., (2013), *Digital Badges in Informal Learning Environments*.
- Barker, Bradley S., Valentine, Nancy., Cock, J. A., (2013), *Digital Badges in 4-H*.
- Sache, Alexandru., (2010), *Choosing the Open-Source Framework for Web Application Development*.

- Dixit, Shwetank., (2010), *Upcoming Standards Related to Graphics, Data Storage and Script Processing in Future Web Applications.*
- Want, Roy., Hopper, Andy., Falcao, Veronica., Gibbons, Jonathan., (2002), *The Active Badge Location System.*
- Sullivan, F. M., (2013), *New and Alternative Assessments, Digital Badges, and Civics: An Overview of Emerging Themes and Promising Directions.*
- Waters, J. K., (2013), *The Journal: Digital Badges, Are Badges The Best Ways for Students to Prove What They've Learned In and Outside Class?*, hal 14-19.
- Supardi., (2012), *Arah Pendidikan di Indonesia dalam Tataran Kebijakan dan Implementasi.*
- Aman., (2009), *Sejarah dan Masalah Pendidikan.*