

BAB 6

SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Setelah melakukan analisis, implementasi, dan pengujian aplikasi *website online survey Showvey*, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Dari hasil implementasi fitur gamifikasi dalam *Octalysis Framework*, semua fitur yang diimplementasikan meningkatkan motivasi dalam membuat survei setelah diuji dengan survei. Pada fitur *badge*, pengguna merasa termotivasi karena *badge* sebagai lambang pencapaian pengguna, seperti hadiah yang diberikan, membuat pengguna ingin mengoleksi, memiliki visualisasi menarik, memancing rasa penasaran, dan meningkatkan persaingan. Pada fitur *event*, pengguna merasa termotivasi karena mendapatkan *reward* dalam jumlah terbatas dan menarik rasa penasaran. Pada fitur *mystery box*, pengguna merasa termotivasi karena memberikan rasa penasaran terhadap isi *mystery box*, membuat pengguna terikat dengan sistem, pengguna mendapatkan hadiah, dan visualisasi *mystery box* yang menarik. Pada fitur kategori survei, pengguna merasa termotivasi karena memudahkan pembuatan survei dan membuat pengguna ingin mengeksplorasi setiap kategori pada survei. Pada fitur *chat group*, pengguna merasa termotivasi karena pengguna dapat saling bertukar ide dengan pengguna lain dalam pembuatan survei, selain itu pengguna juga dapat membahas hal-hal lain selain survei. Pada fitur *leaderboard*, pengguna merasa termotivasi karena meningkatkan rasa kompetitif dan menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan kemampuan pengguna dalam membuat survei. Pada fitur *greeting card*, pengguna merasa termotivasi karena tampilan yang menarik dan penasaran dengan isi *greeting card* lainnya.
2. Dari hasil pengujian menggunakan survei, fitur dengan pengaruh terbesar bagi penyurvei untuk membuat survei adalah *mystery box* dengan nilai sebesar 25% pengguna merasa sangat termotivasi, sebesar 54.2%

pengguna merasa termotivasi, sebesar 16,7% pengguna merasa biasa saja, dan sisanya pengguna merasa tidak termotivasi.

3. Pengaruh Showvey dengan gamifikasi dibandingkan *website online survey*, Google Forms. Hasil perbandingan yang diambil dari hasil survei membuktikan bahwa sebesar 41,7% pengguna memilih menggunakan Showvey karena fitur-fitur pada Showvey membuat proses pembuatan survei lebih menyenangkan, selain itu Showvey juga memiliki visualisasi yang menarik. Namun, implementasi gamifikasi pada Showvey membuat *website* terkesan kurang formal dan kurang sederhana jika dibandingkan dengan Google Forms.

6.2 Saran

Saran untuk pengembangan aplikasi di masa yang akan datang adalah optimasi kemampuan *website* untuk mengolah data, keamanan *website*, peningkatan responsifitas tampilan, dan pemberian manual atau petunjuk penggunaan bagi pengguna baru. Kemampuan *website* bekerja dengan baik pada koneksi jaringan yang bagus, namun ketika koneksi jaringan memburuk, kemampuan *website* untuk mengolah data juga menurun. Hal ini mengakibatkan adanya duplikasi data dan beberapa fungsional *website* yang tidak bekerja dengan baik. *Website online survey* memiliki tampilan yang baik pada minimal resolusi tertentu, hal ini tentu mengurangi kemampuan akses pengguna atau responden yang menggunakan ponsel atau tablet. Oleh karena itu, disarankan agar tampilan *website* bersifat responsif. Penerapan konsep gamifikasi pada *website online survey Showvey* merupakan sesuatu yang baru jika dibandingkan dengan *website online survey* lainnya, sehingga dibutuhkan manual atau petunjuk cara kerja *website* agar pengguna dapat mengoptimalkan kemampuan *website*.

Pada pelaksanaan penelitian di masa yang akan datang adalah penggunaan teknik gamifikasi yang berbeda untuk pembuatan *website online survey*. Hasil penggunaan berbagai teknik gamifikasi dapat dijadikan perbandingan untuk menentukan teknik gamifikasi yang sesuai untuk diterapkan pada survei dan meningkatkan motivasi responden.