

BAB 6

SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

1. Sistem aplikasi penilaian ini dirancang dengan proses analisis terhadap data yang dibutuhkan yaitu data nilai mata kuliah, data presensi, dan data portofolio mahasiswa yang di gabungkan menjadi poin akhir. Poin akhir didapat dengan cara perhitungan rumus dan bobot yang telah disediakan oleh kepala program studi. Proses analisis pada perancangan sistem aplikasi ini menggunakan konsep *gamification*. Peneliti menggunakan *Marczewski's Gamification Framework* yang menyediakan fitur poin, *leaderboard*, dan *challenges*.
2. Peneliti menggunakan pengujian terhadap penerapan *Marczewski's Gamification Framework* pada sistem aplikasi penilaian mahasiswa dengan konsep *Gamification* dengan menggunakan metode *Black Box Testing* dan *User Acceptance Test*. Berdasarkan hasil pengujian dan analisis hasil, penerapan *Marczewski's Gamification Framework* pada sistem aplikasi penilaian mahasiswa dengan konsep *Gamification* berbasis web berhasil dan hasil dari *User Acceptance Test* menyatakan setuju dengan penerapan *Marczewski's Gamification Framework* pada sistem aplikasi penilaian mahasiswa dengan konsep *Gamification*.

6.2 Saran

Untuk pengembangan dimasa yang akan datang, penulis memberikan saran agar aplikasi dikembangkan lebih lanjut sehingga dapat lebih bermanfaat dan mudah digunakan, yaitu:

1. Perlunya pengambilan data secara langsung dari web *service* SAT untuk lebih efisien dalam pengolahan data nilai.
2. Perlu pengambilan data secara langsung dari web *service* portofolio IT Maranatha untuk lebih efisien dalam pengolahan data portofolio.
3. Perlu adanya rumus standar untuk penentuan poin pada setiap kategori penilaian.