

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini telah berhasil merancang desain *e-learning* berbasis gamifikasi menggunakan metode DSRM (*Design Science Research Methodology*). Metode tersebut terdiri dari 6 tahap. Tahap pertama yaitu mengidentifikasi masalah dan menentukan dasar permasalahan sesuai kondisi yang ada di tempat penelitian. Tahap kedua yaitu identifikasi objek dari solusi dimana penulis mulai menentukan solusi dari masalah-masalah yang telah diidentifikasi, menentukan konsep desain *e-learning*, konsep desain gamifikasi, dan pembuatan *wireframe*. Tahap selanjutnya yaitu tahap ketiga desain dan pengembangan yang terdiri dari perancangan desain *mockup*, dan *prototype*. Pada tahap keempat yaitu demonstrasi dengan menyebarkan desain *prototype* kepada responden dan memberikan kuesioner dengan sepuluh pertanyaan SUS (*System Usability Scale*). Selanjutnya tahap kelima evaluasi yaitu mengevaluasi hasil dari jawaban kuesioner pada tahap demonstrasi menggunakan evaluasi SUS. Tahap terakhir tahap keenam yaitu komunikasi, penulis mengkomunikasikan hasil penelitian dengan cara mendokumentasikan dalam bentuk skripsi.

Hasil dari pengujian menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*) menghasilkan skor 76,4 yang artinya aplikasi *e-learning* yang telah dirancang dapat diterima oleh pengguna.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian ini, tentunya ada kekurangan dan kelemahan yang perlu dipertimbangkan untuk proses pengembangan pada penelitian selanjutnya. Oleh karena itu peneliti memberikan beberapa saran, antara lain:

1. Dapat melakukan evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi menggunakan metode-metode penelitian lainnya.
2. Pembuatan aplikasi dapat dikembangkan menjadi mobile apps.
3. Setelah mendapatkan hasil evaluasi, sebaiknya dilakukan perbaikan pada nilai yang memiliki skor rata-rata rendah sehingga hasil akhir dapat mencapai nilai usability yang lebih tinggi.

