

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

#### A. Simpulan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Berdasarkan penjabaran masalah, pembelajaran dari penelitian sebelumnya, analisis dari objek penelitian dan evaluasi yang telah penulis lakukan, penulis menyimpulkan bahwa:

1. Penulis telah membentuk suatu layanan *gamification* dan layanan tersebut telah diaplikasikan di Perusahaan Koding Next. Layanan telah berjalan dengan penggunaan internet dan *web server* untuk mengakses layanan tersebut.
2. Untuk meningkatkan rasa motivasi pekerja, penulis menerapkan fitur layanan *gamification* di Perusahaan Koding Next. Berdasarkan evaluasi sistem dan wawancara dengan karyawan di Perusahaan Koding Next, layanan ini meningkatkan rasa motivasi pekerja dalam melakukan pekerjaan mereka.
3. Untuk meningkatkan prestasi pekerja, penulis menerapkan fitur *point* dan *badge* di dalam layanan *gamification* tersebut. Berdasarkan evaluasi sistem dan wawancara dengan karyawan Perusahaan Koding Next, layanan ini meningkatkan prestasi pekerja dengan adanya *point* dan *badge*.
4. Untuk mengurangi rasa terpaksa dalam melakukan pekerjaan, penulis menerapkan fitur hadiah di dalam layanan ini. Berdasarkan evaluasi sistem dan wawancara dengan karyawan Perusahaan Koding Next,



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



layanan ini dapat mengurangi rasa terpaksa akan bekerja dengan adanya hadiah yang diberikan kepada pekerja.



Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

## B. Saran

Terdapat beberapa hal yang belum penulis cakup pada penelitian ini, oleh karena itu penulis memberikan saran sebagai berikut:

### 1. Pengembangan fitur

Pada penelitian ini, penulis tidak memasukkan salah satu kategori pada *motivational affordance*, yaitu kategori cerita/tema. Penulis berharap penelitian selanjutnya dapat mengembangkan fitur layanan ini dengan memasukkan kategori cerita/tema pada *Gamification as a Service* ini.

### 2. Pengujian lanjutan aplikasi

Pengujian layanan ini dilakukan dengan Perusahaan Koding Next dengan kasus-kasus yang ada di perusahaan tersebut. Penulis berharap layanan ini dapat dikembangkan dan diuji lebih lanjut dengan kasus yang tidak sebatas dengan satu perusahaan saja, tetapi juga meliputi banyak kasus dari organisasi lainnya.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.