

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu:

1. Gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi nasabah pada bank sampah berdasarkan hasil pengujian yaitu peningkatan jumlah nasabah yang menggunakan sistem gamifikasi bank sampah dengan cukup konsisten setiap harinya dengan total peningkatan sebanyak 35 nasabah selama seminggu.
2. Gamifikasi dapat meningkatkan jumlah tabungan sampah nasabah berdasarkan hasil pengujian yaitu peningkatan jumlah tabungan nasabah bank sampah setelah gamifikasi diterapkan dengan rata-rata sebesar 23.57% selama dua minggu.

5.2 Saran

Dalam penelitian ini tentu saja masih memiliki beberapa kekurangan yang masih bisa dikembangkan, sehingga diperlukan saran-saran untuk penelitian selanjutnya. Adapun saran-saran terhadap penelitian selanjutnya antara lain:

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan data pada beberapa jangka waktu. Diharapkan dengan jangka waktu pengujian yang relatif panjang akan mendapatkan gambaran lebih lengkap mengenai pengaruh gamifikasi terhadap peningkatan partisipasi nasabah bank sampah.
2. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengimplementasikan teknologi seperti *qr code* untuk melakukan verifikasi dan mengimplementasikan *e-wallet* untuk menyimpan saldo nasabah.