

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengujian penerapan sistem gamifikasi pada kegiatan akademik membuat karya tulis siswa maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode gamifikasi dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam membuat karya tulis.
2. Metode gamifikasi dapat memberikan rekomendasi siswa yang berhak diberikan reward dari kegiatan karya tulis.

#### **5.2 Saran**

Sistem Gamifikasi yang dibangun merupakan sistem yang befokus kepada meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan akademik membuat karya tulis serta memberikan rekomendasi siswa yang telah mengikuti kegiatan untuk diberikan *reward* sebagai penghargaan, oleh karena itu ada beberapa saran yang dapat digunakan sebagai paduan pengembangan sistem. dapun saran-saran terhadap pengembangan sistem adalah dengan

1. Menambahkan fitur cek plagiarism untuk menghindari penjiplakan dari karya tulis yang telah dibuat.
2. Menambahkan user type yang lain sesuai dengan pengelompokan pengguna yang nantinya akan menggunakan sistem.