BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian penerapan *gamification* pada aplikasi pelaporan fasilitas umum maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan *gamification* yang dilakukan dipengaruhi oleh motivasi diri dari setiap pengguna.
2. Dari data yang didapat, sebagian dari *sample user* lebih termotivasi untuk memelihara dan memanfaatkan fasilitas umum dengan diberikan hadiah, walaupun demikian ini diharapkan menjadi sebuah solusi untuk memotivasi warga Bandung menjadi lebih kritis dalam menjaga, memelihara serta memanfaatkan potensi yang dimiliki kotanya.

5.2 Saran

Studi penerapan *gamification* untuk melihat motivasi pengguna aplikasi pelaporan fasilitas umum merupakan awal dari penelitian-penelitian selanjutnya. Perlunya dilakukan pengembangan-pengembangan ke arah yang lebih baik guna memenuhi kebutuhan pembangunan perangkat lunak yang semakin bertambah. Adapun saran-saran terhadap pengembangan penerapan *gamification* ke depan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan wilayah penggunaan aplikasi *mobile* tidak hanya dapat digunakan di Kota Bandung, namun bisa digunakan di kota-kota besar lainnya di Indonesia.
2. Pengembangan multi *platform* dimana aplikasi *mobile* tidak hanya digunakan pada *platform android* saja, tetapi bisa digunakan di *platform* yang lainnya.