

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *UX Journey* memberikan dampak yang signifikan dalam mengatasi berbagai kendala yang dihadapi pengguna aplikasi E-learning berbasis gamifikasi, sekaligus meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Melalui analisis mendalam melalui proses *A/B testing*, *acceptance criteria*, *requirement metric*, *use case logic*, dan penerapan solusi yang tepat, penelitian ini berhasil mengidentifikasi serta menyelesaikan beberapa masalah, seperti ketiadaan fitur untuk mencari quiz sesuai mata pelajaran secara spesifik, cukup sulitnya melakukan pengaturan awal quiz bagi pengguna baru, serta kurangnya kemudahan fitur quiz yang interaktif untuk memotivasi pengguna. Kesimpulan ini menegaskan pentingnya pendekatan secara menyeluruh yang berfokus pada kebutuhan pengguna dalam pengembangan aplikasi, sekaligus penelitian ini memberikan panduan bagi pengembangan aplikasi di masa mendatang untuk terus meningkatkan pengalaman pengguna secara berkelanjutan.

5.2. Saran

Adapun saran untuk meningkatkan pengalaman pengguna aplikasi E-learning berbasis gamifikasi, disarankan untuk melakukan beberapa perbaikan utama yang dapat memberikan pengguna pengalaman yang lebih baik lagi, seperti informasi yang lebih jelas, dan fitur yang mudah untuk digunakan khususnya untuk orang awam. Saran tersebut mencakup

pembaharuan fitur daftar mata pelajaran, mode *quiz* dan juga *quiz* yang lebih dipersonalisasi bagi pengguna, selain itu perlu dilakukan riset terhadap pasar yang lebih luas untuk memastikan bahwa hasil yang telah diperoleh menggambarkan kebutuhan dan preferensi pengguna secara menyeluruh.

Dengan menerapkan saran-saran tersebut, diharapkan aplikasi E-learning berbasis gamifikasi dapat memberikan pengalaman yang lebih memuaskan pengguna dalam membantu meningkatkan motivasi belajar.

