

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Dalam penelitian ini, dilakukan perancangan dan implementasi aplikasi gamifikasi untuk ujian Surat Izin Mengemudi (SIM) C berbasis mobile. Aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan motivasi dan kesiapan calon peserta ujian SIM C melalui penggunaan elemen gamifikasi, seperti poin, lencana, dan tantangan yang menarik.

Pengujian aplikasi dilakukan dengan metode pengujian *Blackbox*, yang menunjukkan bahwa aplikasi berfungsi sesuai harapan, baik dalam hal navigasi, pilihan kategori ujian, tampilan soal, timer ujian, hingga pemberian poin. Selain itu, antarmuka pengguna dinilai intuitif dan mudah dipahami, dengan materi ujian yang disesuaikan dengan standar yang berlaku untuk ujian SIM C.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat menjadi alat yang efektif untuk mempersiapkan calon peserta ujian SIM C. Pengguna dapat berlatih melalui simulasi ujian teori dan praktik yang disediakan dalam aplikasi, sehingga diharapkan dapat meningkatkan tingkat kelulusan dalam ujian SIM C yang sesungguhnya.

Secara keseluruhan, aplikasi ini berhasil memenuhi tujuan penelitian yaitu merancang sebuah sistem gamifikasi yang dapat membantu meningkatkan motivasi dan persiapan pengguna dalam menghadapi ujian SIM C

### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka penelitian dan implementasi yang dilakukan kali ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu pengembangan ini perlu disempurnakan agar kedepannya dapat dipergunakan dengan baik. Adapun beberapa saran yaitu sebagai berikut :