

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan yang tengah dihadapi yaitu rendahnya daya tarik dan minat pengguna dalam menggunakan perpustakaan digital. Maka penelitian ini memberikan solusi untuk memecahkan penyebab masalah tersebut, yaitu dengan cara mengembangkan sebuah sistem informasi berbasis website dengan membuat UI yang lebih *user-friendly* serta dengan menerapkan beberapa elemen gamifikasi pada perpustakaan digital yaitu, sebagai berikut:

a) Elemen *challenge & quest*

Elemen ini merupakan strategi penting untuk meningkatkan partisipasi pengguna perpustakaan digital. Dengan elemen ini, sistem dapat mendorong pengguna untuk lebih aktif dan terlibat, sehingga meningkatkan minat dan motivasi mereka. Elemen ini diterapkan pada misi utama dan misi sampingan pada perpustakaan digital.

b) Elemen *leaderboard*

Elemen ini merupakan elemen penting dalam meningkatkan keterlibatan pengguna dan membangun komunitas yang aktif dalam perpustakaan digital. Dengan menerapkan elemen ini secara efektif, perpustakaan digital dapat menarik lebih banyak pengguna dan mendorong mereka untuk memanfaatkan layanan yang tersedia secara maksimal. Elemen ini diterapkan sebagai pemeringkatan pengguna berdasarkan poin yang diperoleh pengguna pada papan peringkat.

c) Elemen *point* dan *badges*

Elemen ini digunakan untuk memicu efek emosi positif sehingga pengguna terus menggunakan layanan pada perpustakaan digital. Elemen ini diterapkan sebagai hadiah membaca buku, mengerjakan misi serta hadiah *leaderboard*. Sedangkan elemen *badges* diterapkan sebagai simbol atau lencana ketika pengguna mencapai titik poin tertentu.

Dengan adanya solusi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah menjawab rumusan masalah penelitian yang telah didefinisikan pada sub bab 1.2.

5.2 Saran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa masih ditemukannya kekurangan-kekurangan yang dimiliki. Hal ini disebabkan dengan kompleksnya permasalahan yang dihadapi maupun faktor keterbatasan yang dimiliki. Berkaitan dengan hal tersebut, berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan penelitian selanjutnya:

- a) Penambahan fitur *redeemable point* / penukaran poin dengan keuntungan tertentu dalam sistem informasi serta pembelian poin dengan mata uang rupiah melalui *payment gateway*
- b) Menambah ataupun memperkuat elemen gamifikasi yang ada untuk lebih menarik antusias pemain dalam menggunakan sistem informasi
- c) Pengembangan aplikasi serupa berbasis *mobile* untuk lebih memudahkan pada pemain mengakses layanan perpustakaan