

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan perancangan serta hasil juga pembahasan yang sudah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. *Mobile learning* berbasis gamifikasi pada SMK 2 Triple J Bogor berhasil dibangun dengan menggunakan pemodelan UML dan perancangan database, kemudian dari hasil perancangan tersebut diterjemahkan kedalam bahasa yang dimengerti oleh komputer yaitu pada implementasi website menggunakan bahasa program PHP dengan menggunakan *framework laravel*, dan juga menggunakan MySQL untuk databasenya, sedangkan untuk pengimplementasian *mobile learning* menggunakan *React Native*.
2. *Mobile learning* berbasis gamifikasi pada SMK 2 Triple J Bogor diimplementasikan dengan menerapkan metode *prototype*, dengan langkah pertama yaitu proses *communication* dengan melakukan wawancara dan studi literatur, *quick plan* yaitu menganalisis kebutuhan dari tahap sebelumnya, *modeling quick design* dilakukan perancangan UML serta *user interface*, *construction of prototype* dengan menggunakan bahasa program PHP untuk pembangunan *website*, dan *React Native* bagi *mobile learning*, *deployment delivery & feedback* menggunakan *blackbox testing* yang menghasilkan bahwa

fungsional sistem sudah sesuai dengan skenario pengujian serta *user acceptance test* (UAT) mendapatkan hasil sebesar 92.6% dengan kategori Sangat Layak.

5.2 Saran

Adapun saran untuk pengembangan penelitian ini kedepannya ialah diperlukan penambahan fitur untuk mengirimkan hasil nilai ke orang tua, baik melalui *Whatsapp Gateway* ataupun melalui *email*.