

## **BAB V**

### **KESIMPULAN dan SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Penulis akan memberikan kesimpulan terhadap Penerapan metode gamifikasi dalam sistem Admin yang ada di PT. Bahtera Setia Group ini :

- 1) Sistem *Admin* yang ada di perusahaan PT. Bahtera Setia Group ini bertujuan untuk menghubungkan divisi lain dengan divisi *Admin* dan data dapat masuk ke dalam history pengiriman agar data dapat dipertanggung jawabkan waktu pengirimannya melalui *History Upload*. Berdasarkan hasil penelitian penulis dapat disimpulkan kekurangan yang ada dalam sistem perusahaan adalah kurangnya sistem memberikan dorongan motivasi kepada pengguna sistem.
- 2) Penerapan metode gamifikasi pada sistem perusahaan BT. Bahtera Setia Group ini berdasarkan *Skill Atom* yang ada dalam divisi Stock ini. Dengan memberikan tantangan berdasarkan *Skill Atom* yang ada pada divisi ini
- 3) Penerapan metode gamifikasi ini menerapkan unsur-unsur gamifikasi seperti Jiwa Sosial, Jiwa Bebas, Pencapai dan Pemain. Berdasarkan kebutuhan divisi yang menggunakan sistem, penulis memberikan unsur *Social Competition, Non-Linear Gameplay, Learning Mode, Quest mode, Leaderboard* dan *Points* ke dalam sistem perusahaan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian Penulis ada beberapa saran yang dapat diberikan terhadap Penerapan metode gamifikasi dalam sistem Admin yang ada di PT. Bahtera Setia Group ini, yaitu :

- 1) Berdasarkan hasil dari analisis dan perancangan Sistem *Admin* dengan metode gamifikasi yang telah dilakukan, penulis menyarankan untuk perusahaan dapat mengimplementasikan sistem yang sudah dirancang berdasarkan analisis langsung dari pihak divisi yang menggunakan sistem agar perusahaan mendapatkan manfaat dalam peningkatan kualitas di bidang Sumber Daya Manusia.
- 2) Bagi pembaca diharapkan peneilitian ini dapat memberikan wawasan tentang metode gamifikasi, Skala *HEXAD* dan Skill Atom dan penulis berharap penerapan gamifikasi pada lingkungan pekerjaan lebih meluas sehingga banyak tenaga kerja yang tidak terbebani dalam kegiatan bekerja mereka dan perusahaan yang terkait dapat mendapatkan manfaat dengan meningkatnya Sumber Daya Manusia mereka.
- 3) Dalam upaya membangun sistem yang berhubungan dengan manusia diperlukan juga perhatian tentang pengguna sistem tersebut. Salah satunya dengan menerapkan metode gamifikasi yang berdasarkan kebutuhan dari pengguna sistem tersebut.