**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari pembahasan adapun kesimpulan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.:

1. Berdasarkan penerapan gamifikasi pada aplikasi profil Kota Bandar Lampung, pencapaian seperti *point, badges,* dan ratingdapat ditampilkan oleh *user*. Dengan menampilkan pencapaian rating yang didapatkan pengguna bisa meningkatkan perasaan bangga untuk tersendiri atas pencapaian yang dicapai.
2. Melibatkan pengguna untuk melakukan kegiatan di dalam aplikasi yaitu melakukan *share* lokasi atau *share* foto dengan memberikan sebuah *badges*, *point*, dan *rating user* pada aplikasi profil Kota Bandar Lampung.

**5.2 Saran**

Sebagai bentuk penyempurnaan kearah yang lebih baik lagi, maka penulis ingin menyampaikan beberapa saran yaitu.

1. Dalam pengembangan aplikasi profil Kota Bandar Lampung selanjutnya dapat menambahkan aktivitas lainnya didalam aplikasi yang bisa lebih memotivasi pengguna untuk mendapatkan lebih banyak nilai *point* dengan tingkatan *rating* pada aplikasi probalam.
2. Penelitian ini hanya menggunakan objek yang terbatas di wilayah kota Bandar Lampung dan mencakup keenam parameter diantaranya Rumah Makan, Pasar Mall, Rumah Sakit, Pendidikan, Wisata dan Hotel. Selanjutnya dapat dikembangkan lagi dan diperluas lagi agar pengguna luar daerah Kota Bandar lampung mengetahui aplikasi ini .