

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan seluruh tahapan yang telah dilalui, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan antarmuka, pengembangan fitur, hingga tahap pengujian dan evaluasi, dapat diambil beberapa kesimpulan berikut:

1. Aplikasi edukasi berbasis web yang dirancang telah berhasil menjadi sarana pendukung program P4GN (Pencegahan, Pemberantasan, Penyalahgunaan, dan Peredaran Gelap Narkoba) dengan pendekatan interaktif melalui media kuis daring yang ditujukan kepada remaja di Kota Mojokerto.
2. Sistem ini telah dilengkapi dengan fitur utama seperti pendaftaran dan login pengguna, pengisian kuis, pengelolaan soal dan event oleh admin, sistem penilaian otomatis, tampilan peringkat, serta pencetakan sertifikat digital. Seluruh fitur berjalan baik sesuai fungsi yang dirancang.
3. Pengujian dengan pendekatan Blackbox menunjukkan bahwa sistem merespons input pengguna dengan benar dan mampu menghasilkan output yang sesuai. Baik fitur di sisi admin maupun peserta berjalan sesuai ekspektasi tanpa kendala fungsional.
4. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, responden umumnya memberikan penilaian positif terhadap sistem. Hal ini terlihat dari skor tinggi pada aspek tampilan antarmuka, kemudahan navigasi, serta efektivitas materi kuis dalam meningkatkan pemahaman remaja terhadap isu narkoba.
5. Secara keseluruhan, sistem ini menunjukkan potensi yang baik sebagai media edukasi berbasis web yang mudah diakses, responsif, dan mampu menjangkau remaja dalam mendukung kampanye P4GN secara digital.
6. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner kepada 69 responden, mayoritas memberikan tanggapan positif terhadap sistem. Responden menilai bahwa tampilan antarmuka aplikasi menarik dan mudah dipahami, navigasi sistem berjalan lancar, serta kuis yang disediakan mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap 129 a penyalahgunaan narkoba. Selain itu,

sebagian responden juga memberikan saran pengembangan, seperti peningkatan kualitas tampilan dan penambahan materi edukatif, serta memberikan motivasi berupa komentar seperti “Tetap semangat.”

1.2 Saran

Untuk peningkatan sistem di masa mendatang, penulis menyarankan hal-hal berikut:

1. Perlu dikembangkan konten edukasi tambahan berupa materi visual dan multimedia, seperti video pendek atau animasi edukatif, guna memperkaya pemahaman pengguna sebelum atau sesudah mengerjakan kuis.
2. Aplikasi dapat diintegrasikan dengan platform lain seperti media sosial atau sistem pembelajaran sekolah, agar lebih luas jangkauannya dan dapat digunakan dalam konteks formal maupun informal.
3. Penambahan fitur rekap hasil belajar individu dan laporan nilai akan sangat membantu pihak terkait, seperti BNN atau guru, untuk melakukan monitoring terhadap perkembangan peserta secara berkala.
4. Diperlukan uji coba lanjutan dengan jumlah pengguna yang lebih banyak dan beragam untuk mengetahui efektivitas sistem secara lebih menyeluruh dan menyempurnakan fitur berdasarkan masukan pengguna.
5. Disarankan adanya kerja sama yang lebih erat dengan instansi seperti BNNK Mojokerto, sekolah, dan komunitas remaja untuk mendukung keberlanjutan dan pemanfaatan sistem ini sebagai bagian dari strategi edukasi digital dalam pencegahan narkoba.