

ABSTRAK

Kegiatan *outbound* dapat menjadi salah satu sarana efektif untuk mempererat hubungan antar individu, baik dalam lingkungan kerja maupun pendidikan. Kegiatan ini sering digunakan untuk meningkatkan kerja sama tim, komunikasi, dan kepemimpinan melalui berbagai aktivitas. Namun, dalam proses praktek *outbound* masih banyak tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan *outbound*, terutama dalam hal integrasi teknologi untuk mendukung layanan serta pengalaman pengguna secara lebih interaktif.

Anima 4111 sebagai salah satu *provider outbound* di Sidoarjo, berfokus pada penyelenggaraan kegiatan *outbound* dan *team building*. Namun, Anima 4111 menghadapi berbagai tantangan dalam meningkatkan kualitas layanan pelaksanaan *outbound* karena belum terintegrasi secara digital. Kurangnya dukungan teknologi dalam kegiatan *outbound* dapat mengurangi efisiensi pelaksanaan program. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi yang dapat membantu meningkatkan kualitas layanan *outbound*.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi gamifikasi “Unbound Space” yang dapat mendukung layanan *outbound* di Anima 4111. Pengembangan aplikasi ini dilakukan menggunakan metode *Extreme Programming*, yaitu sebuah pendekatan *agile* yang memungkinkan melakukan pengembangan perangkat lunak secara cepat dan fleksibel. Metode *Extreme Programming* memiliki beberapa macam proses, yaitu *planning*, *design*, *coding*, *testing*, dan *software increment*. Pada tahap *planning*, peneliti mengidentifikasi terkait proses bisnis *as is* dan merancang proses bisnis *to be* pada Anima 4111. Kemudian pada tahap *design*, peneliti merangkai *design Unified Modeling Language* dan antar muka aplikasi “Unbound Space”. Tahap *Coding* merupakan tahap implementasi dari *design Unified Modeling Language* dan antar muka aplikasi. Kemudian tahap *Testing*, merupakan tahap pengujian *standard* dari aplikasi tersebut.

Teknologi yang digunakan meliputi *React Native* sebagai kerangka utama untuk pengembangan antarmuka aplikasi, *Firebase Realtime Database* untuk

penyimpanan data, serta *Figma* untuk desain *user interface* aplikasi. *React Native* dipilih sebagai kerangka utama karena kemampuannya dalam mengembangkan aplikasi secara efisien dan *Firebase Realtime Database* dipilih sebagai pengelola data karena dapat menyimpan serta mengelola data secara *real time*, hal itu memungkinkan interaksi yang cepat dan responsif antara pengguna dengan sistem. Selain itu penelitian ini juga memanfaatkan *Unified Modeling Language* (UML) untuk perancangan sistem seperti *usecase*, *activity diagram*, *robustness diagram*, dan *sequence diagram* untuk memodelkan interaksi sistem secara lebih terstruktur.

Aplikasi “Unbound Space” merupakan sistem yang mendukung layanan di Anima 4111 dengan mengintegrasikan proses pengisian tes kepribadian yang sebelumnya dilakukan secara manual menggunakan kertas ke dalam bentuk digital. Dengan adanya aplikasi ini, pengguna dapat langsung mengerjakan tes melalui fitur yang tersedia. Selain itu, proses penilaian dan peringkat yang sebelumnya dilakukan secara manual, dengan menggunakan aplikasi dapat diotomatisasi, khususnya untuk *game* yang dimainkan oleh 2 sampai 3 kelompok dan menetapkan satu pemenang utama. Sementara untuk posisi juara kedua dan ketiga tetap ditentukan berdasarkan kedekatan pengguna dengan garis akhir atau batas yang ditentukan.

Aplikasi “Unbound Space” memiliki fitur-fitur utama seperti *Treasure Hunt*, *Personality Test*, dan *Result Personal*. Fitur *Treasure Hunt* dirancang untuk membantu *facilitator* dalam melakukan permainan di setiap area *outbound* dengan fitur ini peserta dapat menyelesaikan tantangan yang diberikan oleh *facilitator* dan akan mendapatkan skor sesuai dengan performa kelompok. Kemudian fitur *Personality Test* membantu para klien untuk memahami potensi diri, dari hasil akhir yang diperoleh dapat dijadikan faktor pembagian tim pada kegiatan *outbound*. Dan fitur *Result Personal* dirancang untuk menampilkan hasil yang telah diperoleh dari fitur *Treasure Hunt* dan *Personality Test*, memungkinkan pengguna untuk mengetahui perkembangan selama kegiatan *outbound*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi melalui aplikasi “Unbound Space” dapat membantu meningkatkan kualitas layanan *outbound* di Anima 4111. Pengujian menggunakan *Blackbox Testing* dan *Whitebox Testing* untuk memastikan bahwa setiap fitur berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Blackbox Testing difokuskan pada pengujian fungsionalitas tanpa melihat struktur internal kode, sedangkan *Whitebox Testing* digunakan untuk memeriksa logika pemrograman. Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa setiap fitur aplikasi ini memenuhi standar fungsionalitas yang diharapkan.

Selain itu, pengujian *Think Aloud Usability* juga digunakan pada penelitian ini untuk mengevaluasi tingkat *usability* pada aplikasi. Metode ini melibatkan pengguna yang diminta untuk menggunakan aplikasi sesuai *task* yang diberikan dan mengungkapkan pemikiran pengguna saat berinteraksi dengan fitur-fitur yang tersedia. Hasil dari pengujian ini mengidentifikasi beberapa kekurangan *usability*, seperti tampilan *background* yang kurang menarik, tidak ada *leaderboard score*, dan lain sebagainya. Berdasarkan temuan ini, rekomendasi perbaikan diberikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi “*Unbound Space*”.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan layanan berbasis digital untuk kegiatan outbound, yang tidak hanya meningkatkan daya saing Anima 4111, tetapi juga menjadi referensi bagi pengembang atau *provider* lain dalam mengimplementasikan elemen gamifikasi pada aktivitas *outbound*. Jangka panjang aplikasi ini diharapkan dapat terus dikembangkan untuk mendukung berbagai jenis layanan outbound lainnya, dengan mengintegrasikan teknologi dan fitur tambahan yang lebih inovatif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan solusi bagi kebutuhan Anima 4111 tetapi juga memperkuat pemahaman tentang bagaimana gamifikasi dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam konteks kegiatan outbound.

Kata kunci—*Gamifikasi, Extreme Programming, Aplikasi Mobile, Outbound*