

ABSTRAK

E-Museum United Tractors di *Head Office* menghadapi tantangan dalam meningkatkan minat dan keterlibatan pengunjung di era digital. Untuk mengatasi hal ini, United Tractors merancang acara interaktif berbasis gamifikasi bernama *MuVi Point*, yang bertujuan meningkatkan minat, keterlibatan, dan interaksi peserta melalui elemen permainan, tantangan, dan hadiah. Acara ini terdiri dari tujuh kegiatan utama yang mengadopsi metode *Octalysis* dengan lima elemen utama: *Epic Meaning and Calling, Empowerment of Creativity and Feedback, Scarcity and Impatience, Ownership and Possession, serta Loss and Avoidance*. Implementasi *MuVi Point* tidak hanya diharapkan dapat meningkatkan citra merek perusahaan, tetapi juga memperluas kesadaran tentang keberadaan dan manfaat *E-Museum*. Analisis data menunjukkan bahwa acara *MuVi Point* berhasil meningkatkan partisipasi pengunjung secara signifikan di *E-Museum* dan *Museum Virtual*. Selama tujuh kegiatan yang diadakan, *E-Museum* mencatat total 351 kunjungan, mengalami kenaikan dibandingkan sebelum *event*, di mana rata-rata kunjungan harian hanya berkisar antara 0 hingga 2 pengunjung. Selama acara, rata-rata kunjungan harian meningkat menjadi 23 kunjungan. *Museum Virtual* juga menunjukkan keterlibatan tinggi dengan 330 partisipasi. Aktivitas media sosial sangat aktif, dengan 295 unggahan *Instagram story* (84,05%) dan 205 unggahan di *feeds Instagram* (58,40%). Kegiatan kompetitif seperti Turnamen Rubik dan *Workshop Vlog* menarik perhatian peserta, masing-masing diikuti oleh 26 orang (7,41%) dan 20 orang (5,70%). Puncak kunjungan terjadi pada 21 Maret, saat diperkenalkannya sistem penukaran poin untuk merchandise, yang menegaskan efektivitas strategi promosi yang diterapkan. Dengan total 105 peserta terdaftar, terdiri dari 13 karyawan dan 92 peserta magang, data ini memberikan wawasan mendalam tentang perilaku pengunjung dan keberhasilan strategi promosi. Secara keseluruhan, tujuan untuk meningkatkan jumlah kunjungan dan partisipasi di *E-Museum* dan *Museum Virtual* telah tercapai dengan signifikan.

Kata Kunci: *Event*, Interaktif, Gamifikasi.