

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Kegiatan *outbound* memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi kerja dan memperbaiki komunikasi interpersonal di dalam tim atau kelompok (Mulia Marita Lasutri Tama & Eulis Maghfiriana Fahmi, 2023). Implementasi kegiatan *outbound* dapat memberikan dorongan semangat dan motivasi bagi individu-individu tersebut, dengan memperkuat hubungan antar individu dalam lingkungan kerja atau pendidikan (Kirana Bhakti & Candra Dewi, 2023).

Anima 4111 merupakan salah satu *provider outbound* yang terletak di Sidoarjo bertujuan untuk melayani perusahaan, yayasan, dan lembaga pendidikan dalam mengelola kegiatan *outbound* ataupun *team building*. *Provider outbound* ini bertanggung jawab terhadap keseluruhan aspek dalam mensukseskan kegiatan yang dilaksanakan, termasuk komponen kebahagiaan, kenyamanan, dan totalitas kegiatan. Dalam gambar I.1, terlihat contoh kegiatan *outbound* di Anima 4111, di mana kebahagiaan yang dirasakan oleh klien tercermin melalui ekspresi senyum yang ditunjukkan.



Gambar I.1 Suasana ketika *outbound* dengan layanan Anima 4111

Dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan *outbound*, Anima 4111 masih menerapkan pendekatan konvensional yang belum terintegrasi secara digital dalam penerapan *game outbound*. Penelitian sebelumnya menyimpulkan bahwa digitalisasi *game outbound* dapat meningkatkan tingkat keaktifan klien saat berpartisipasi dalam kegiatan *outbound* (Pramono Andy et al., 2021). Meskipun memiliki website www.anima4111.id untuk memfasilitasi pemesanan layanan *outbound*, Anima 4111 belum mengadopsi teknologi yang mendukung pelaksanaan layanan saat kegiatan *outbound* berlangsung. Seperti ketika

melakukan tes kepribadian, fasilitator anima masih menggunakan kertas untuk mencetak formulirnya, kemudian ketika pelaksanaan *outbound* masih menghitung manual *scoring*, *timer*, *ranking* dan lain-lain. Hal ini menunjukkan bahwa industri *outbound* memiliki potensi untuk mengalami inovasi lebih lanjut dengan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas dan minat klien saat berpartisipasi dalam kegiatan *outbound*. Pada Gambar 1.2 menunjukkan *games* yang dimainkan yaitu *Uranium Water* dan *Builder Block*, dalam *game* tersebut 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.



Gambar 1.2 Pelaksanaan *game uranium water* dan *builder block*

Gamifikasi menjadi elemen utama dalam penelitian ini. Gamifikasi adalah pendekatan yang mengadopsi unsur-unsur permainan, seperti tantangan, kompetisi, sistem poin ke dalam konteks *non-game*. *Non-game* mengacu pada situasi saat suatu aktifitas tidak dilakukan secara intrinsik, hal ini mengacu pada berbagai bidang, salah satunya bidang *outbound* (Nivandi Supriagi et al., 2020). Dengan implementasi gamifikasi pada *outbound*, dapat mewujudkan tingkat kualitas layanan *outbound* Anima 4111.

Perancangan aplikasi gamifikasi yang diberi nama “Unbound Space” menjadi pengalaman lebih dari perkembangan dunia *outbound*, khususnya pada *provider* Anima 4111. Penulis mengatasi solusi dengan menggunakan metode *Extreme Programming*, yaitu metode pengembangan perangkat lunak yang berupaya mengatasi kekurangan dalam metode *Prototype* dan *Waterfall*, terutama dalam kurangnya fleksibilitas dalam merancang dan membangun sistem. Metode

ini termasuk dalam pendekatan *agile* sehingga pengembangan *software* dapat lebih cepat, fleksibel, beresiko rendah (Ardiansah et al., 2023; Pasha et al., 2023). Bahasa pemrograman React Js dan penyimpanan data dalam *Firestore Database* dipilih dalam penelitian ini. *React Native* merupakan sebuah *library Javascript* memiliki sifat *open source* dan pada umumnya dimanfaatkan untuk membangun *user interface* suatu aplikasi (Sulistiyorini et al., 2022). Dan *Firestore Database* merupakan suatu tempat penyimpanan basis data nonSQL yang dapat menyimpan beberapa jenis tipe data, yaitu *string*, *long*, dan *boolean* (Andrianto & Haris Munandar, 2022). Karena keunggulannya dalam membangun *user interface* dan menyimpan *database*, React JS dan *Firestore* relevan untuk digunakan dalam pembuatan aplikasi gamifikasi “Unbound Space”.



Gambar I.3 Tampilan SDGS

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung layanan *outbound* pada *provider* Anima 4111, sehingga dapat meningkatkan tingkat kepuasan para klien. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan tujuan pembangunan berkelanjutan (*Sustainable Development Goals – SDGs*) ke-9 yaitu *Industry, Innovation, and Infrastructure* seperti pada Gambar I.3. Pengembangan aplikasi “Unbound Space” mencerminkan upaya inovasi dalam sektor layanan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan efisiensi operasional serta kualitas pengalaman pengguna. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan infrastruktur teknologi dan mendukung inovasi dalam industri *outbound*.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan untuk penelitian ini adalah:

1. Bagaimana otomatisasi penilaian pada proses kegiatan *game outbound* yang dapat digunakan oleh *provider* Anima 4111?
2. Bagaimana inovasi terkait tes kepribadian peserta *outbound* ?
3. Bagaimana klien dapat melihat rekapan nilai dan hasil tes kepribadian yang telah didapatkan?

I.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengembangkan sistem otomatisasi penilaian dalam kegiatan *game outbound* yang dapat digunakan oleh *provider* Anima 4111 guna meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam proses penilaian peserta.
2. Untuk menerapkan inovasi dalam metode pengujian kepribadian peserta *outbound* untuk memberikan hasil yang lebih akurat dan relevan dengan kebutuhan kegiatan.
3. Untuk merancang dan mengembangkan sistem yang memungkinkan klien untuk melihat rekapan nilai dan hasil tes kepribadian yang telah diperoleh secara *real-time* dan terstruktur.

I.4 Batasan Penelitian

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Fitur-fitur utama dalam aplikasi, yaitu :
 - a. *Treasure Hunt*
 - b. *Personality Test*
 - c. *Result Personal*hanya sesuai di *provider* Anima 4111
2. Peneliti menggunakan bahasa *React Native* versi 18.3.1
3. Aplikasi "Unbound Space" hanya dapat dijalankan di aplikasi android versi 9 – 12

4. *Game* yang dimainkan hanya menetapkan satu pemenang utama. Sementara posisi juara kedua dan ketiga tetap ditentukan berdasarkan kedekatan pengguna dengan garis akhir atau batas yang ditentukan.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini:

1. Bagi Anima 4111, dapat meningkatkan daya saing Anima 4111 dalam industri penyelenggaraan kegiatan *outbound* dengan meningkatkan kualitas layanan dan meningkatkan kepuasan pelanggan dengan penyediaan layanan outbound yang lebih terintegrasi dan terstruktur.
2. Bagi peneliti lain yang bergerak dalam gamifikasi *outbound*, penelitian ini bermanfaat dalam menjelaskan pendekatan yang tepat dalam membangun upaya digitalisasi aktivitas *outbound*.