

## DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Simulasi pengembangan aplikasi menggunakan <i>Extreme Programming</i> .....	6
Gambar II. 2 Contoh <i>usecase narrative</i> .....	12
Gambar II. 3 Logo Anima 4111 .....	18
Gambar II. 4 Elemen-elemen dari gamifikasi .....	19
Gambar II. 5 Proses desain antar muka di Figma .....	20
Gambar II. 6 Contoh implementasi <i>React Native</i> .....	21
Gambar II. 7 Contoh implementasi <i>Firebase</i> .....	22
Gambar II. 8 Contoh componnet di NativeBase .....	23
Gambar II. 9 Contoh <i>QR Code (Quick Response Code)</i> .....	23
Gambar II. 10 Simulasi pengujian dengan <i>Black Box Testing</i> .....	24
Gambar II. 11 & II. 12 Simulasi <i>White Box Testing</i> .....	27
Gambar III. 1 Konseptual Model.....	41
Gambar III. 2 Sistematika Penyelesaian Masalah.....	43
Gambar IV. 1 Proses Bisnis <i>As Is</i> “Melaksanakan <i>Test Kepribadian</i> ”.....	50
Gambar IV. 2 Proses Bisnis <i>As Is</i> “Melaksanakan Permainan Pada Setiap Area” .....	51
Gambar IV. 3 Proses Bisnis <i>As Is</i> “Menilai Kelompok Klien” .....	51
Gambar IV. 4 Proses Bisnis <i>To Be</i> “Melaksanakan <i>Test Kepribadian</i> ”.....	52
Gambar IV. 5 Proses Bisnis <i>To Be</i> “ Melaksanakan Permainan Pada Setiap Area” .....	52
Gambar IV. 6 Proses Bisnis <i>To Be</i> “Menilai Kelompok Klien” .....	53
Gambar IV. 9 Fitur utama “Unbound Space” .....	58
Gambar IV. 10 Fitur Admin “Unbound Space” .....	59
Gambar IV. 11 <i>Usecase Diagram</i> .....	71
Gambar IV. 12 <i>Activity Diagram</i> “Melakukan Login” .....	72
Gambar IV. 13 <i>Robustness Diagram</i> “Melakukan Login” .....	73
Gambar IV. 14 <i>Sequence Diagram</i> “Melakukan <i>Login</i> ” .....	74
Gambar IV. 15 <i>Activity Diagram</i> “Membuat Akun” .....	75
Gambar IV. 16 <i>Robustness</i> “Membuat Akun” .....	76
Gambar IV. 17 <i>Sequence Diagram</i> “Membuat Akun” .....	77

Gambar IV. 18 <i>Activity Diagram</i> dari “Melihat Profile” .....	78
Gambar IV. 19 <i>Robustness Diagram</i> dari “Melihat Profile” .....	79
Gambar IV. 20 <i>Sequence Diagram</i> dari “Melihat Profile” .....	79
Gambar IV. 21 <i>Activity Diagram</i> dari “Melihat Info” .....	80
Gambar IV. 22 <i>Robustness Diagram</i> dari “Melihat Info” .....	81
Gambar IV. 23 <i>Sequence Diagram</i> dari “Melihat Info” .....	82
Gambar IV. 24 <i>Activity Diagram</i> Fitur “ <i>Treasure Hunt</i> ” .....	83
Gambar IV. 25 <i>Robustness Diagram</i> Fitur “ <i>Treasure Hunt</i> ” .....	86
Gambar IV. 26 <i>Sequence Diagram</i> Fitur “ <i>Treasure Hunt</i> ” .....	87
Gambar IV. 27 <i>Activity Diagram</i> “ <i>Personality Test</i> ” .....	88
Gambar IV. 28 <i>Robustness Diagram</i> fitur “ <i>Personality Test</i> ” .....	90
Gambar IV. 29 <i>Sequence Diagram</i> fitur “ <i>Personality Test</i> ” .....	91
Gambar IV. 30 <i>Activity Diagram</i> dari “ <i>Result Personal</i> ” .....	92
Gambar IV. 31 <i>Activity Diagram</i> dari fitur “ <i>Result Personal</i> ” .....	93
Gambar IV. 32 <i>Sequence Diagram</i> dari fitur “ <i>Result Personal</i> ” .....	94
Gambar IV. 33 <i>Activity Diagram</i> dari “Menambah Instansi Klien” .....	95
Gambar IV. 34 <i>Robustness Diagram</i> dari “Menambah Instansi Klien” .....	96
Gambar IV. 35 <i>Sequence Diagram</i> dari “Menambah Instansi Klien” .....	97
Gambar IV. 36 <i>Activity Diagram</i> dari “Melihat Detail Instansi” .....	98
Gambar IV. 37 <i>Robustness Diagram</i> dari “Melihat Detail Instansi” .....	99
Gambar IV. 38 <i>Sequence Diagram</i> dari “Melihat Detail Instansi” .....	100
Gambar IV. 39 <i>Activity Diagram</i> dari “Menilai Kelompok Klien” .....	101
Gambar IV. 40 <i>Robustness Diagram</i> dari “Menilai Kelompok Klien” .....	103
Gambar IV. 41 <i>Sequence Diagram</i> dari “Menilai Kelompok Klien” .....	104
Gambar IV. 42 <i>Activity Diagram</i> dari “Menambah Kelompok Klien” .....	105
Gambar IV. 43 <i>Robustness Diagram</i> dari “Menambah Kelompok Klien” .....	107
Gambar IV. 44 <i>Sequence Diagram</i> dari “Menambah Kelompok Klien” .....	107
Gambar IV. 45 <i>Activity Diagram</i> dari “Melihat Anggota Kelompok Klien” ...	108
Gambar IV. 46 <i>Robustness Diagram</i> dari “Melihat Anggota Kelompok Klien” .....	110
Gambar IV. 47 <i>Sequence Diagram</i> dari “Melihat Anggota Kelompok Klien”	110
Gambar IV. 48 <i>Activity Diagram</i> dari “Menilai Klien” .....	111

Gambar IV. 49 <i>Robustness Diagram</i> dari “Menilai Klien” .....	114
Gambar IV. 50 <i>Sequence Diagram</i> dari ”Melihat Anggota” .....	115
Gambar IV. 51 <i>Activity Diagram</i> dari “Menghapus Data Instansi” .....	116
Gambar IV. 52 <i>Robustness Diagram</i> dari “Menghapus Data Instansi” .....	117
Gambar IV. 53 <i>Sequence Diagram</i> dari “Menghapus Data Instansi” .....	118
Gambar IV. 54 <i>Activity Diagram</i> dari “Menambah Game Baru” .....	119
Gambar IV. 55 <i>Robustness Diagram</i> dari “Menambah Game Baru” .....	120
Gambar IV. 56 <i>Sequence Diagram</i> dari “Menambah Game Baru” .....	121
Gambar IV. 57 <i>Activity Diagram</i> dari “Melihat Detail Game” .....	122
Gambar IV. 58 <i>Robustness Diagram</i> dari “Melihat Detail Game” .....	123
Gambar IV. 59 <i>Sequence Diagram</i> dari “Melihat Detail Game” .....	124
Gambar IV. 60 <i>Activity Diagram</i> dari “Update Game” .....	125
Gambar IV. 61 <i>Robustness Diagram</i> dari “Update Game” .....	126
Gambar IV. 62 <i>Sequence Diagram</i> dari “Update Game” .....	127
Gambar IV. 63 <i>Activity Diagram</i> dari “Menghapus Data” .....	128
Gambar IV. 64 <i>Robustness Diagram</i> dari “Menghapus Game” .....	129
Gambar IV. 65 <i>Sequence Diagram</i> dari “Menghapus Game” .....	130
Gambar IV. 66 <i>Design User Interface</i> “Login Screen” .....	62
Gambar IV. 67 <i>Design User Interface</i> “Register Screen” .....	63
Gambar IV. 72 <i>Design User Interface</i> “Profile” .....	64
Gambar IV. 71 <i>Design User Interface</i> “Fitur Info” .....	65
Gambar IV. 68 <i>Design User Interface</i> “Fitur Treasure Hunt” .....	66
Gambar IV. 69 <i>Design User Interface</i> “Fitur Personality Test” .....	67
Gambar IV. 70 <i>Design User Interface</i> “Fitur Result Personal” .....	68
Gambar IV. 74 <i>Design User Interface</i> “Fitur Instansi Detail” .....	69
Gambar IV. 75 <i>Design User Interface</i> “Fitur Game Detail” .....	70
Gambar V. 1 Hasil implementasi “Login Screen” .....	144
Gambar V. 2 Hasil implementasi “Register Screen” .....	146
Gambar V. 3 Hasil implementasi “Fitur Profile” .....	148
Gambar V. 4 Hasil implementasi “Fitur Info” .....	149
Gambar V. 5 Hasil Implementasi “Fitur Treasure Hunt” .....	150
Gambar V. 6 Hasil implementasi “Fitur Personality Test” .....	154

Gambar V. 7 Hasil implementasi “Fitur <i>Result Personal</i> ” .....	157
Gambar V. 8 Hasil implementasi “Fitur <i>Instansi Details</i> ” .....	158
Gambar V. 9 Hasil implementasi “Fitur <i>Game Details</i> ” .....	163
Gambar V. 10 <i>Flowchart Login Screen</i> .....	165
Gambar V. 11 <i>Flowgraph Login Screen</i> .....	166
Gambar V. 12 <i>Flowchart Register Screen</i> .....	169
Gambar V. 13 <i>Flowgraph Register Screen</i> .....	169
Gambar V. 14 <i>Flowchart Profile</i> .....	173
Gambar V. 15 <i>Flowgraph Profile</i> .....	173
Gambar V. 16 <i>Flowchart Info</i> .....	175
Gambar V. 17 <i>Flowgraph Info</i> .....	176
Gambar V. 18 <i>Flowchart Treasure Hunt</i> .....	177
Gambar V. 19 <i>Flowgraph Treasure Hunt</i> .....	178
Gambar V. 20 <i>Flowchart Personality Test</i> .....	181
Gambar V. 21 <i>Flowgraph Personality Test</i> .....	181
Gambar V. 22 <i>Flowchart Result Personal</i> .....	183
Gambar V. 23 <i>Flowgraph Result Personal</i> .....	183
Gambar V. 24 <i>Flowchart Instansi Details</i> .....	185
Gambar V. 25 <i>Flowgraph Instansi Details</i> .....	186
Gambar V. 26 <i>Flowchart Game Details</i> .....	190
Gambar V. 27 <i>Flowgraph Game Details</i> .....	191