

BAB VI. PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, desain, implementasi, pengujian dan pembahasan dari bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan dari tugas akhir ini bahwa penulis berhasil membangun aplikasi *mobile* Quest Master dengan menerapkan gamifikasi menggunakan *low code platform* outsystems. Aplikasi *mobile* Quest Master yang dibangun penulis dapat membantu dalam melakukan manajemen proyek pada ACC. Aplikasi ini dibangun dengan menerapkan gamifikasi sehingga dapat mendorong pengguna agar lebih tertarik untuk menyelesaikan *quest* yang ada. Terdapat fitur untuk menyelesaikan proyek secara individu pada menu *adventure* dan untuk menyelesaikan proyek secara berkelompok pada menu *guild*. Pengguna juga dapat melakukan *redeem gold* untuk melakukan konversi *gold* menjadi rupiah saat telah menyelesaikan *quest*. Dari fungsi dan fitur tersebut diharapkan aplikasi *mobile* Quest Master ini dapat membantu ACC untuk melakukan manajemen proyek yang akan dikerjakan oleh karyawan atau *freelance* secara lebih efektif dan efisien.

6.2. Saran

Dari hasil perancangan dan analisis sistem, implementasi dan pengujian sistem terhadap pengguna pada aplikasi *mobile* Quest Master terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi *mobile* Quest Master lebih lanjut yaitu :

1. Pada penelitian selanjutnya diharapkan aplikasi Quest Master dapat dikembangkan juga untuk versi web sehingga dapat memberikan pilihan dan memudahkan pengguna untuk dapat mengakses aplikasi baik dari *smartphone* ataupun secara online dari website yang dapat diakses melalui laptop dan *desktop*.
2. Pada penelitian selanjutnya diharapkan adanya peningkatan pada bagian performa aplikasi supaya menjadi lebih cepat sehingga dapat lebih

memudahkan *user* dalam menggunakan aplikasi Quest Master ini.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Dosen et al., “Manajemen Proyek Perangkat Lunak Pusat Bahan Ajar dan eLearning Manajemen Proyek Perangkat Lunak,” p. 148, 2015.
- [2] “RIWAYAT SINGKAT PERUSAHAAN - ACC.” <https://www.acc.co.id/tentang-kami/riwayat-singkat-perusahaan> (accessed Jan. 30, 2021).
- [3] A. Kardanawati, H. Haryanto, and U. Rosyidah, “Penerapan Konsep Gamifikasi Appreciative pada E-Marketplace UMKM,” *Techno. Com*, vol. 15, no. 4, pp. 343–351, 2016, [Online]. Available: <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/technoc/article/view/1274>.
- [4] R. Waszkowski, “Low-code platform for automating business processes in manufacturing,” *IFAC-PapersOnLine*, vol. 52, no. 10, pp. 376–381, 2019, doi: 10.1016/j.ifacol.2019.10.060.
- [5] L. Mew and D. Field, “A Case Study on Using the Mendix Low Code Platform to support a Project Management Course,” 2018 Proc. EDSIG Conf., no. November, pp. 1–11, 2018, [Online]. Available: https://www.researchgate.net/profile/Lionel_Mew/publication/337756230_A_Case_Study_on_Using_the_Mendix_Low_Code_Platform_to_support_a_Project_Management_Course/links/5de866aea6fdcc2837068021/A-Case-Study-on-Using-the-Mendix-Low-Code-Platform-to-support-a-.
- [6] D. Golovin, “OutSystems as a rapid application development platform for mobile and web applications,” pp. 13–14, 2017, [Online]. Available: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/132267/Golovin_Dmitry.pdf?sequence=2.
- [7] J. C. Metrôlho, F. Ribeiro, and R. Araujo, “a Strategy for Facing New Employability Trends Using a Low-Code Development Platform,” *INTED2020 Proc.*, vol. 1, no. March, pp. 8601–8606, 2020, doi: 10.21125/inted.2020.2341.
- [8] I. Project Management, *A guide to the project management body of knowledge (PMBOK guide)*. Chicago: Project Management Institute, Inc.,

- 2017.
- [9] R. Islam and T. Mazumder, "Mobile application and its global impact," *Int. J. Eng. ...*, no. 06, pp. 72–78, 2010, [Online]. Available: <http://ijens.org/107506-0909 IJET-IJENS.pdf>.
- [10] A. Holzer and J. Ondrus, "Mobile application market: A developer's perspective," *Telemat. Informatics*, vol. 28, no. 1, pp. 22–31, 2011, doi: 10.1016/j.tele.2010.05.006.
- [11] H. Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran," *J. TICOM*, vol. 5, no. 1, pp. 1–6, 2016, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>.
- [12] E. Sahinaslan, O. Sahinaslan, and M. Sabancioglu, "Low-code application platform in meeting increasing software demands quickly : SetXRM Low-Code Application Platform in Meeting Increasing Software Demands Quickly : SetXRM," vol. 070007, no. March, 2021.
- [13] K. Talesra, "Low-Code Platform for Application Development," vol. 16, no. 5, pp. 346–351, 2021.
- [14] "About OutSystems | OutSystems." <https://www.outsystems.com/company/> (accessed Jan. 31, 2021).
- [15] OutSystems, "Service Studio Overview," 2020. https://success.outsystems.com/Documentation/11/Getting_started/Service_Studio_Overview (accessed Oct. 01, 2021).
- [16] "Processes - OutSystems." [https://success.outsystems.com/Documentation/11/Developing_an_Application/Use_Processes_\(BPT\)/Processes](https://success.outsystems.com/Documentation/11/Developing_an_Application/Use_Processes_(BPT)/Processes) (accessed Oct. 04, 2021).
- [17] OutSystems Timers, "Use Timers - OutSystems," 2017. https://success.outsystems.com/Documentation/11/Developing_an_Application/Use_Timers (accessed Oct. 04, 2021).