

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Berikut merupakan beberapa metodologi penelitian yang digunakan yaitu:

1. Studi literatur

Pada tahap ini akan dilakukan pendalaman terhadap proses penelitian ini dengan teori-teori dasar yang mendukung penelitian seperti gamifikasi, framework octalysis

2. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini akan dilakukan analisis mengenai kebutuhan yang dibutuhkan untuk aplikasi yang akan dibuat. Analisis ini akan dilakukan dengan mengkaji hasil dari studi literatur

3. Perancangan Aplikasi

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan aplikasi berdasarkan hasil dari analisa yang dilakukan sebelumnya beserta fitur – fitur gamifikasi yang akan digunakan.

4. Implementasi Aplikasi

Dalam tahap ini akan dilakukan realisasi terhadap rancangan yang sudah dibuat dengan membuat aplikasi yang siap digunakan oleh user.

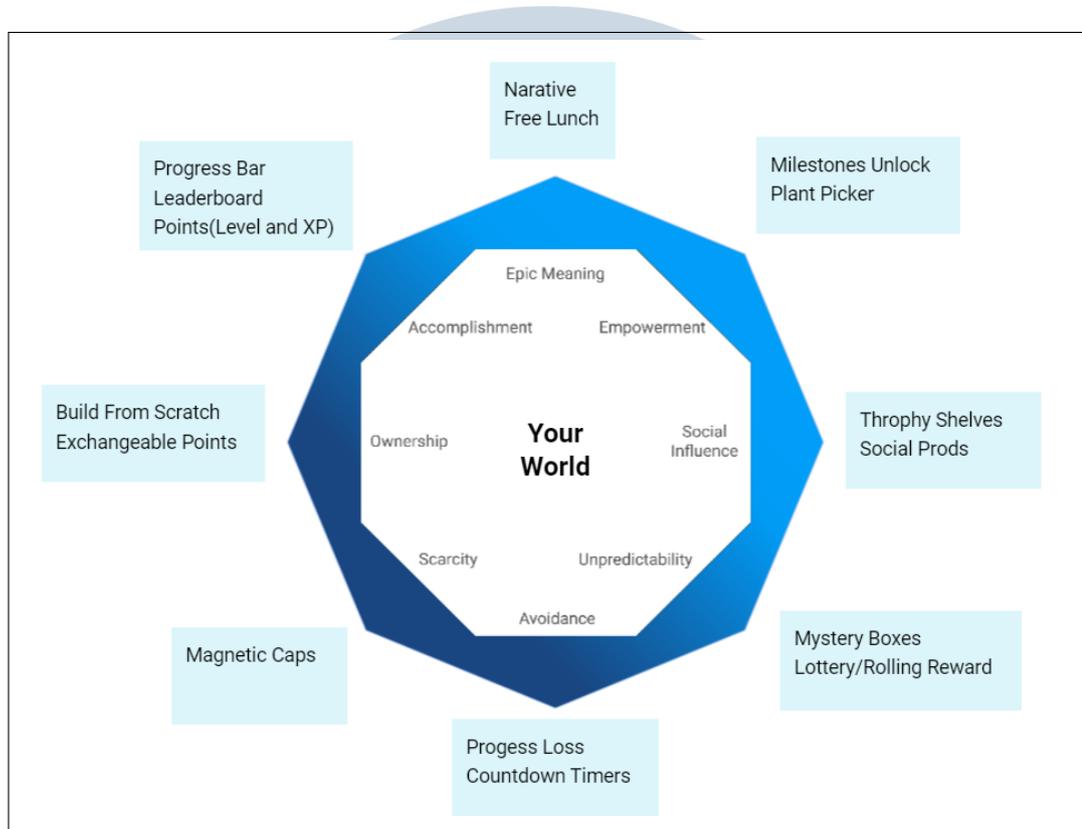
5. Pengujian Aplikasi

Ketika Tahap implementasi Selesai, dalam tahap ini akan dilakukan uji coba terhadap aplikasi tersebut. Uji Coba Tersebut akan dilakukan dengan meminta mahasiswa-mahasiswa yang sedang aktif dalam perkuliahan untuk mencoba aplikasi yang sudah dibuat dan melakukan survey mengenai aplikasi tersebut. Hasil dari survey akan dianalisa dan digunakan sebagai kesimpulan untuk peneliti.

6. Penulisan Laporan

Dalam tahap ini akan dilakukan penulisan laporan berdasarkan hasil pengujian aplikasi dari tahap sebelumnya

3.2 Perancangan Gamifikasi Octalysis



Gambar 3.1. Elemen Octalysis yang digunakan

Sumber :[5]

Gambar 3.1 merupakan elemen gamifikasi pada *core drive framework octalysis* yang akan diimplementasikan pada aplikasi manajemen waktu. Elemen gamifikasi yang akan digunakan akan diambil dari buku *Actionable Gamification* [5]. Berikut adalah elemen gamifikasi yang digunakan :

1. Epic Meaning & Calling

Elemen Gamifikasi yang digunakan pada *core epic meaning* dan *calling* Adalah:

(a) *Narrative*

Narrative disini digunakan untuk menyampaikan cerita bagaimana seorang yang bangun dari tidur dimana seluruh bumi sudah menjadi gurun, dimana user dapat memulihkan dunia tersebut dengan manajemen waktu. *Narrative* ini dijelaskan pertama kali *user register*

(b) *FreeLunch*

Freelunch disini digunakan untuk memberi user *summoning ticket* dan *Claim Field Ticket*.

2. *Accomplishment & Development*

Elemen gamifikasi yang digunakan pada *core accomplishment* dan *development* Adalah:

(a) *Progress bar*

Progress bar merupakan elemen yang digunakan untuk menunjukkan perkembangan user dimana elemen ini ditentukan berdasarkan jumlah *XP* yang dibutuhkan untuk naik ke *level* berikutnya.

(b) *Leaderboard*

Leaderboard merupakan elemen yang menentukan peringkat pengguna dibandingkan dengan *user* lain. Peringkat ini ditentukan berdasarkan *level* dan *xp*.

(c) *Points*

Points diwujudkan melalui *level* dan *experience*. *Points(experience)* didapatkan melalui menyelesaikan *task* yang sudah dibuat.

3. *Empowerment Creativity & Feedback*

Elemen Gamifikasi yang digunakan pada *core empowerment creativity* dan *feedback* Adalah:

(a) *Milestones Unlock*

elemen ini diwujudkan menggunakan sistem *random reward* yang diwujudkan melalui kunci beberapa *reward* jika *level* user masih belum mencapai target yang sudah ditentukan.

(b) *Plant Picker*

Plant Picker ini diwujudkan melalui bagaimana *user* dapat mendekorasi dunianya dengan *plants* yang dipilih oleh *user* sendiri.

4. *Ownership & Possession*

Elemen Gamifikasi yang digunakan pada *core ownership* dan *possession* adalah:

(a) *Build From Scratch*

Elemen ini diwujudkan melalui bagaimana *user* dapat membangun

dunia dari awal sesuai dengan keinginan sendiri dengan *plant* yang dipilih sendiri.

(b) *Exchangeable Points*

Elemen ini diwujudkan melalui user dapat menukarkan tiket dengan mendapatkan *plants*.

5. *Social Influence & Relatedness*

Elemen Gamifikasi yang digunakan pada core *social influence* dan *relatedness* adalah:

(a) *Trophy Shelves*

Elemen ini diwujudkan melalui *user* dapat memasang tanaman pada dunianya sendiri dan *User* yang lain dapat melihat dunia *user* tersebut.

(b) *Social prods*

Elemen ini diwujudkan melalui *user* dapat memberi *like* pada *world user* yang lain.

6. *Scarcity & Impatience*

Elemen Gamifikasi yang digunakan pada *core scarcity* dan *impatience* adalah:

(a) *Magnetic caps*

Elemen ini diwujudkan untuk membatasi pengambilan *plants* dengan jumlah tiket *summon* yang dimiliki oleh *user*.

7. *Unpredictability & Curiosity*

Elemen Gamifikasi yang digunakan pada *core unpredictability* dan *curiosity* adalah:

(a) *Mystery boxes*

Mystery Boxes ini diwujudkan melalui *menu summon* untuk mendapatkan *plant* secara acak dari sekumpulan tanaman yang ditentukan oleh *level user*.

(b) *Lottery/Rolling Reward*

Lottery/Rolling Reward diwujudkan ketika setiap kali *user* mendapatkan *Plant* ke 10 merupakan *plant* yang memiliki *rarity* yang tinggi.

8. *Loss & Avoidance*

Elemen Gamifikasi yang digunakan pada *core loss* dan *avoidance* adalah:

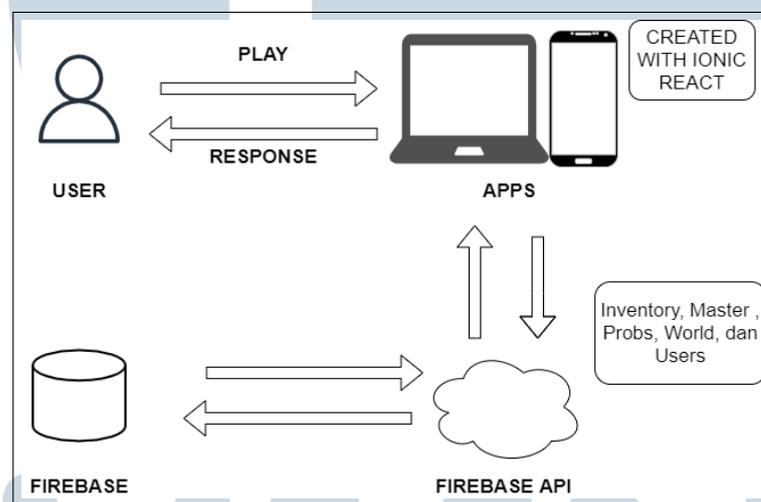
(a) *Progress loss*

Progress Loss dapat diwujudkan melalui ketika *user* gagal menekan tombol sukses dalam 5 menit ketika *timer* Sudah selesai akan menurunkan *XP* atau *Level*.

(b) *Countdown timers*

Countdown Timers dapat diwujudkan melalui ketika *timer* sudah selesai, maka akan dilakukan hitung mundur selama 5 menit .

3.3 Model Aplikasi



Gambar 3.2. Model Aplikasi

Sumber : [23]

Gambar 3.2 merupakan model aplikasi yang digunakan untuk rancang bangun aplikasi manajemen waktu. Model ini dibuat dari referensi mengenai aplikasi yang sudah selesai dibangun yang menggunakan *realtime database* dari *firebase* sebagai penyimpanan *data* [23]. Aplikasi manajemen waktu yang dibangun menggunakan *framework gamifikasi octalysis* berfungsi untuk mengatur waktu *user* dengan *to-do list* yang akan dikerjakan oleh *user*. *user* dapat mengatur waktu untuk menempuh *to-do list* yang akan memengaruhi jumlah naik turun nya *XP* yang dapat membuat *level user* bertambah atau berkurang. Semakin banyak waktu untuk melakukan *to-do List* semakin besar *XP* yang didapat ketika *user* berhasil dan begitu juga sebaliknya.

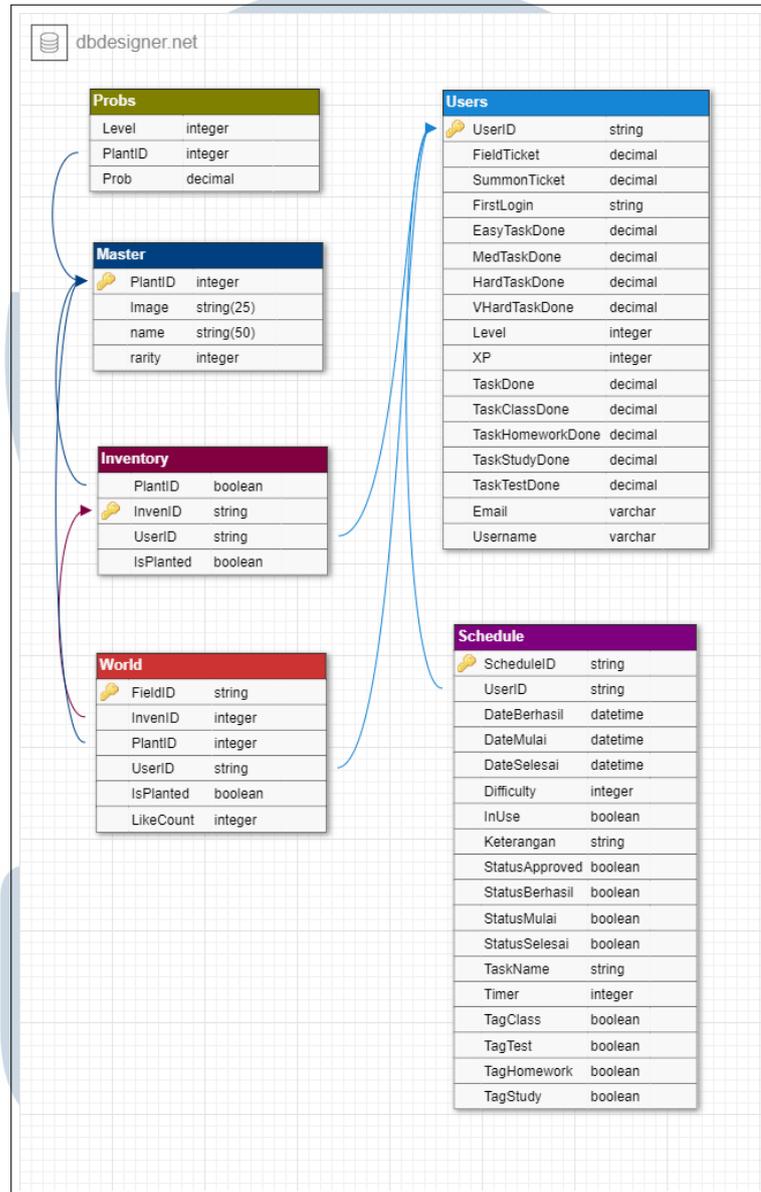
Ketika *level user* bertambah, *user* mendapatkan *summon ticket* yang bisa dipakai untuk mendapatkan *plant* secara acak. Variasi *plant* yang bisa didapati oleh *user* dibatasi oleh *level user*, semakin besar *level user* semakin banyak variasi *plant* yang bisa dikumpulkan. *User* juga dapat menukarkan sejumlah *summon ticket* untuk mendapatkan *Claim Field Ticket* yang dapat ditukarkan untuk mendapat tanah di menu *World* yang digunakan untuk memamerkan *plant* yang dimiliki.

Di menu *world user* dapat menanam *plant* dari inventori di *field* yang tersedia. Disini *user* dapat mendekorasi *world* sendiri dengan tanaman apapun dan bisa melihat berapa *likes* yang sudah diberikan kepada *world user*.

User dapat melihat posisi dari pengguna lain dari menu *leaderboard*. Dari menu *leaderboard* *user* dapat melihat *world* dari *user* lain dan *user* dapat memberi *like* kepada *world* dari *user* lain. *User* dapat melihat *achievement* atau pencapaian yang telah dicapai pada menu *achievement*.



3.4 Struktur Database



Gambar 3.3. Struktur Database

Gambar 3.3 merupakan struktur *database* yang menggunakan *realtime database* dari *firebase* untuk penyimpanan data. Struktur dari *database* yang digunakan terbagi menjadi 6 bagian yaitu :

1. Inventori

Inventori berisi *data* yang digunakan untuk menyimpan *plants* yang dimiliki

oleh masing masing *user* . Inventori juga menyimpan data *plantID* dan apakah *plant* tersebut sudah ditanam atau belum.

2. Master

Master berisi *data* mengenai semua *plant* yang bisa didapatkan oleh *user*. Master menyimpan nama, gambar dan kelangkaan *plant*.

3. Probs

Probs berisi *data* mengenai probabilitas *plants* yang bisa didapatkan oleh *user*. Jumlah *plants* yang bisa didapatkan oleh *user* akan bertambah seiring perkembangan *level user* tersebut.

4. Schedule

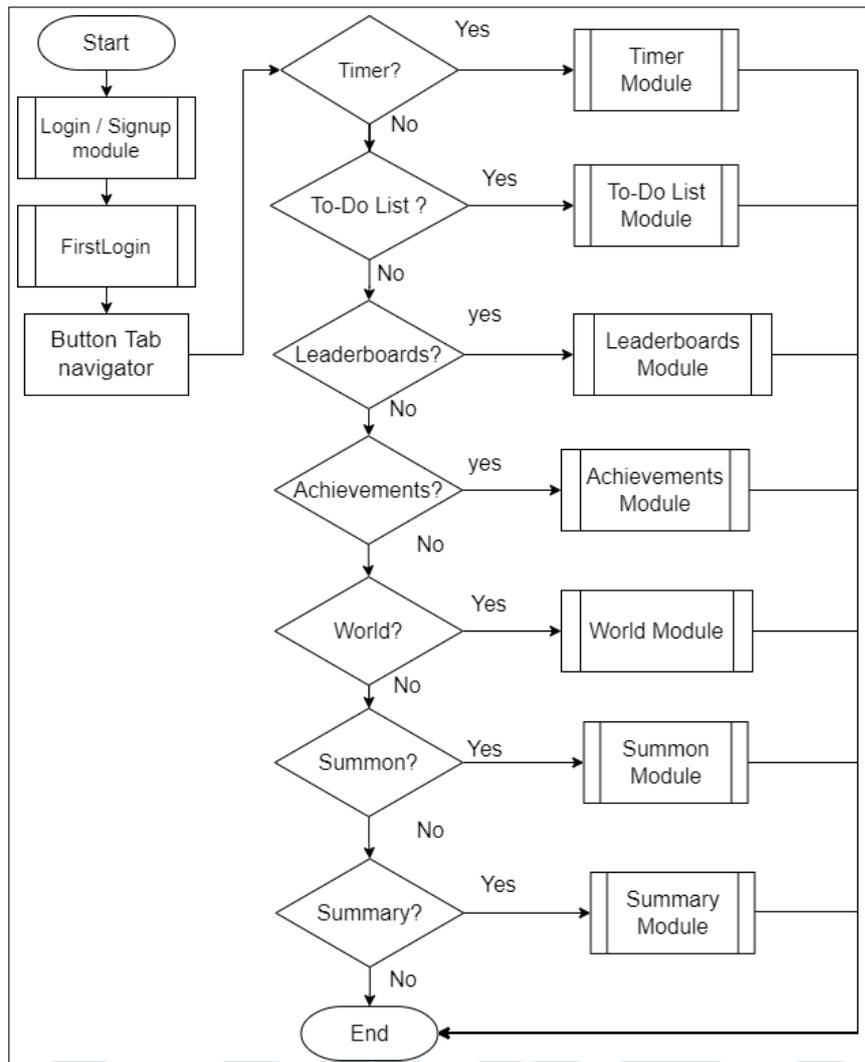
Schedule berisi *data* mengenai *to-do list* yang dibuat dan akan dilakukan oleh *user*. Schedule menyimpan data mengenai Kesulitan *to-do List*, Kapan *to-do list* itu dilakukan, apakah *to-do list* itu sedang dilakukan , keterangan , apakah *to-do list* sudah siap untuk dilakukan, apakah *to-do list* berhasil dilakukan, apakah *to-do list* sudah selesai dilakukan, nama dari *to-do list*, waktu dari *to-do list* tersebut beserta dengan tags pada *to-do list*.

5. Users

Users berisi data mengenai *user*, Jumlah tiket yang dimiliki dan menyimpan *data* mengenai *achievements*. *Users* menyimpan data berapa fieldtiket yang dimiliki, berapa field tiket yang sudah digunakan, berapa *level user*, berapa *XP user*, berapa *to-do list* yang berhasil dilakukan untuk masing-masing tags, berapa *to-do list* yang berhasil dilakukan, email dan *username* dari *user* tersebut.

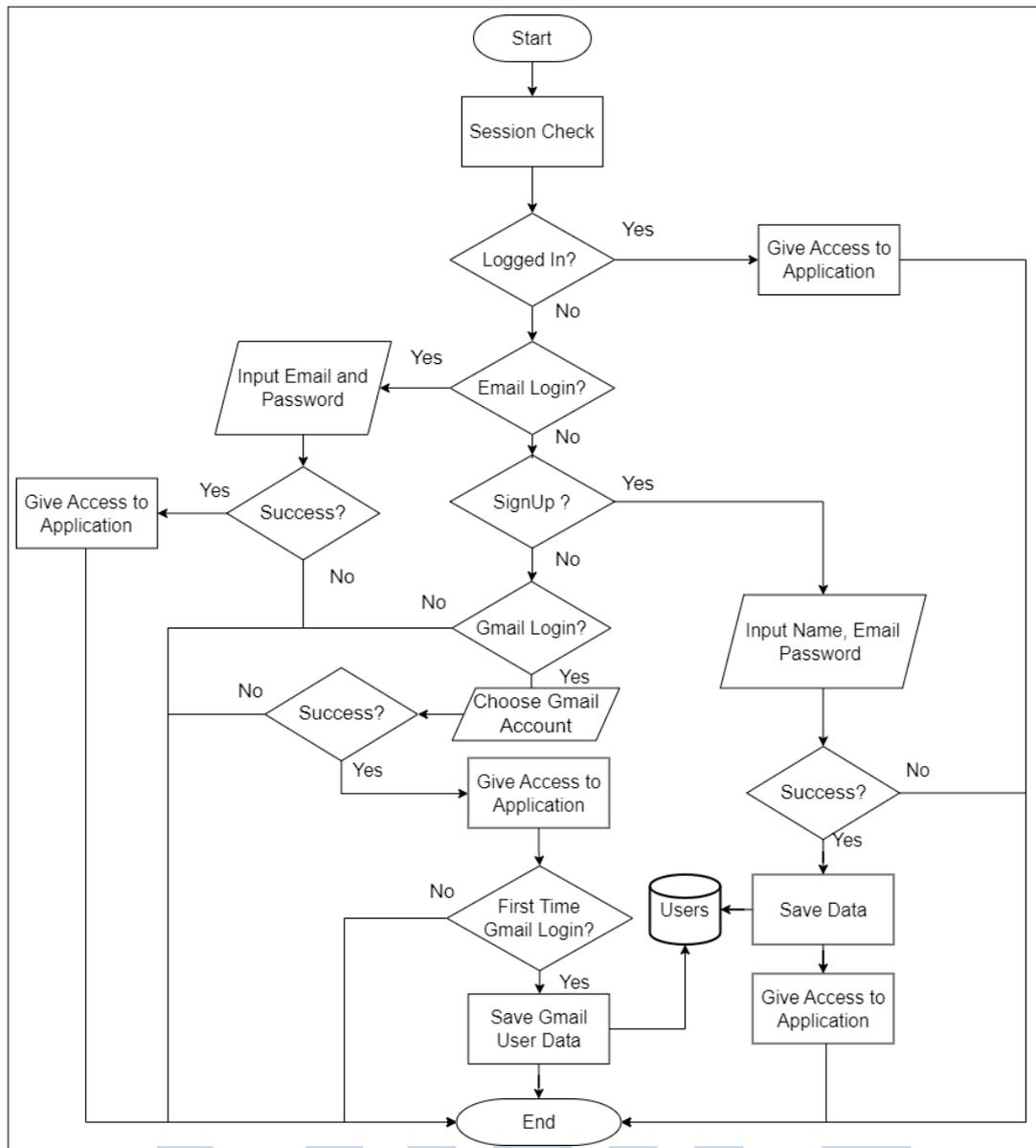
3.5 Flowchart

Flowchart bertujuan untuk menjelaskan alur aplikasi yang akan dibangun. Gambar 3.4 merupakan flowchart utama.



Gambar 3.4. Gambar Main Flowchart

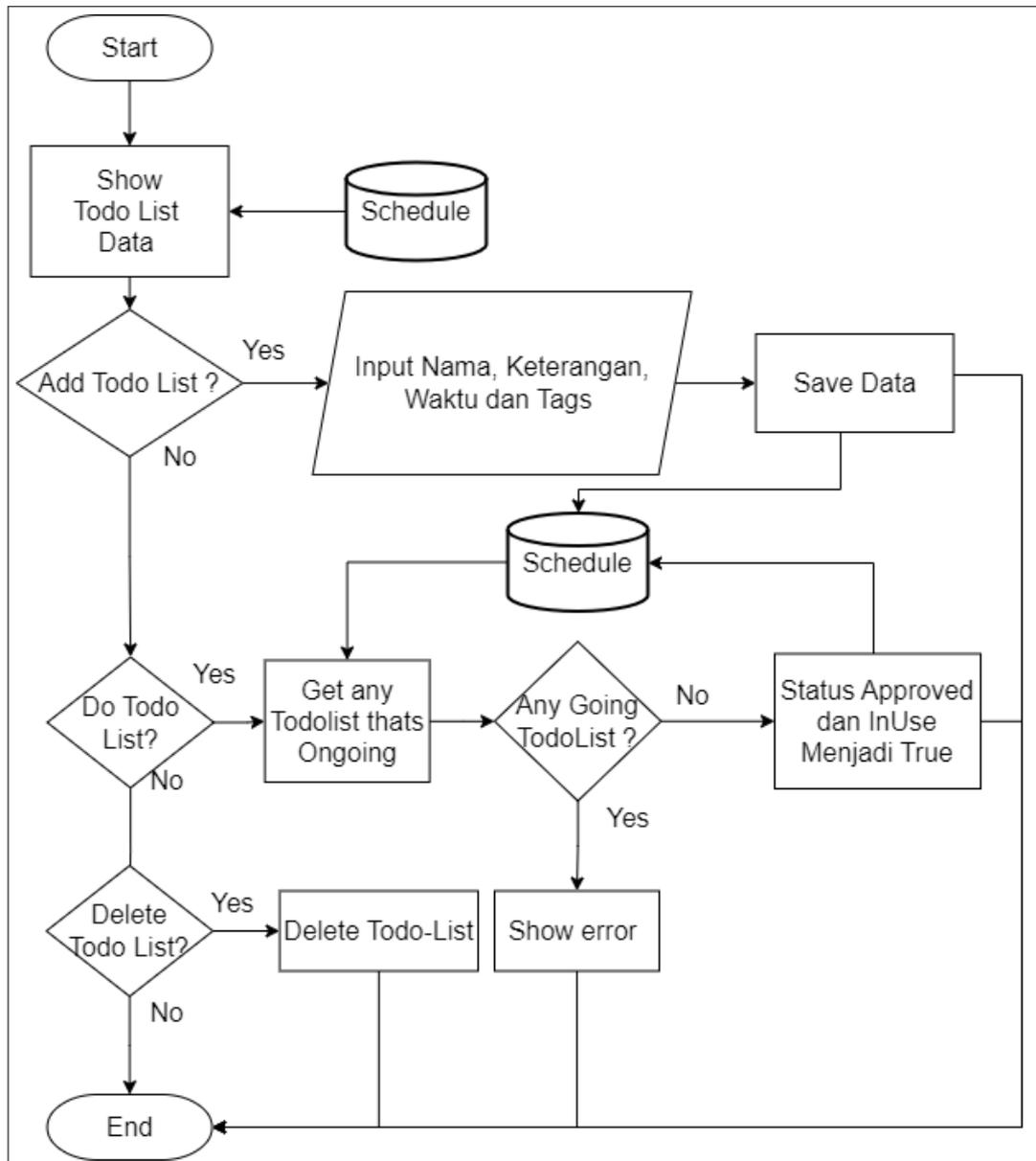
Ketika user membuka aplikasi maka user akan memasuki modul *login/signup*. Setelah itu user akan dibawa ke modul *timer* dan user dapat berpindah ke halaman yang lain menggunakan *button tab navigator*. *Button tab navigator* dapat memindahkan user 6 halaman yang berupa : *Timer, To-Do List, Leaderboard, Achievements, World* dan *Summon*.



Gambar 3.5. FlowChart Modul Login dan Signup

Pada Gambar 3.5 menjelaskan bagaimana modul *login/signup* berkerja. Ketika *user* memasuki modul *login/signup* dilakukan validasi apakah *user* masih logged in, jikalau sudah maka *user* akan memasuki modul *schedule*. *User* dapat melakukan *signup* dengan menginput nama, email dan password. *User* dapat melakukan *login* dengan 2 cara yaitu dengan email atau gmail. Login dengan Gmail dapat digunakan menggunakan akun google yang dimiliki *user*. *Login* dengan email *user* dapat memasukkan email dan password sesuai yang dimasukan ketika mendaftar pada

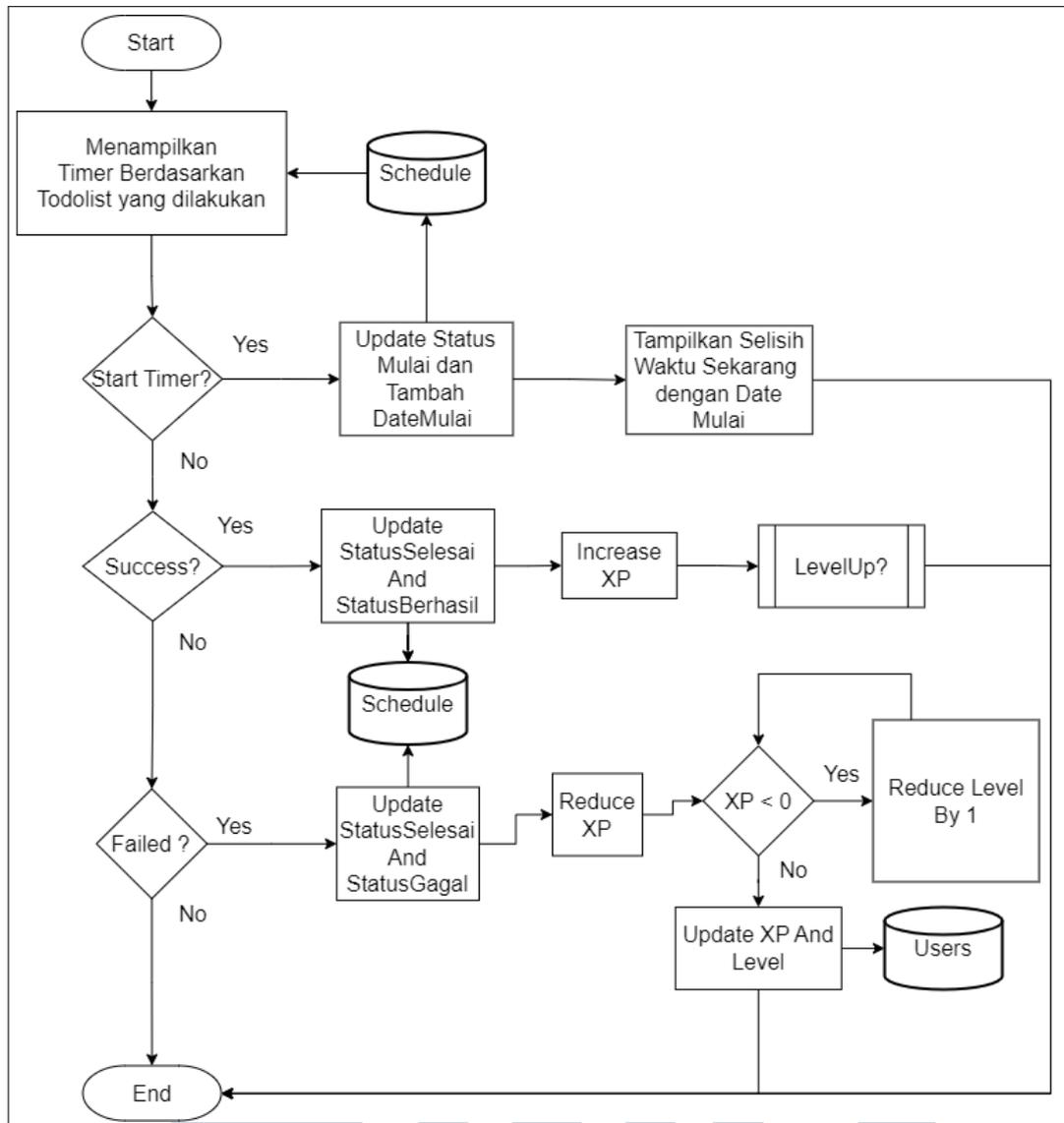
menu register.



Gambar 3.6. FlowChart Modul Todo-List

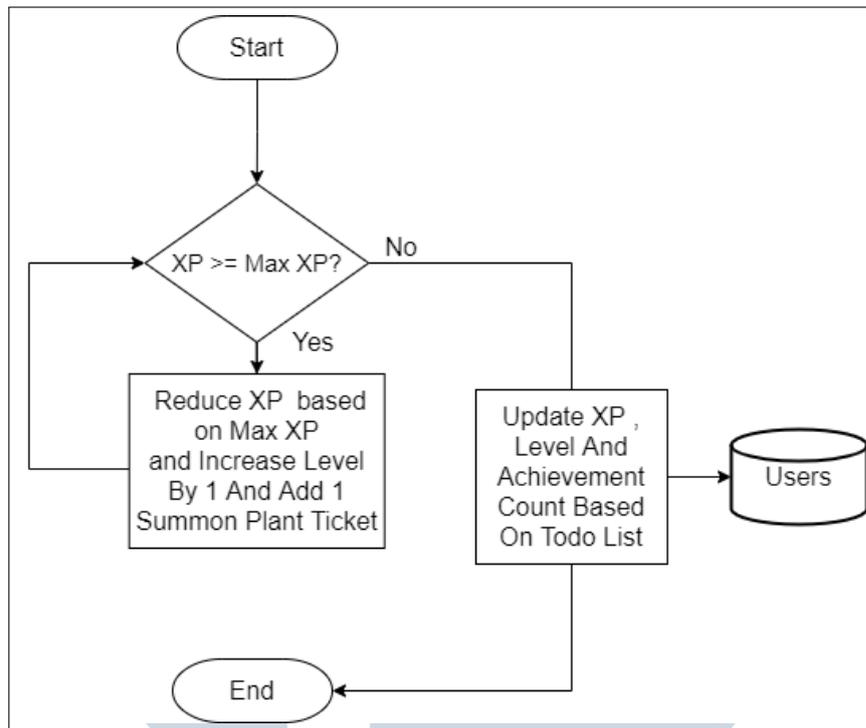
Gambar 3.6 menjelaskan alur dari modul *to-do list*. *User* dapat menambah *to-do list* dengan mengisi data TaskName, Keterangan, Kesulitan dan tags. Setelah *to-do list* dibuat user dapat menentukan apakah *to-do list* tersebut berhasil atau gagal dilakukan. Ketika *User* Berhasil melakukan *to-do list* maka *XP user* akan bertambah sesuai waktu pada *timer* dan akan dilakukan validasi apakah user mengalami kenaikan level atau tidak. Ketika user gagal dalam melakukan *to-do list* maka user *xp user* akan berkurang sesuai waktu pada *timer* dan jika waktu pada

xp user lebih kecil dari 0 maka waktu pada *user* akan kehilangan level.



Gambar 3.7. FlowChart Modul Timer

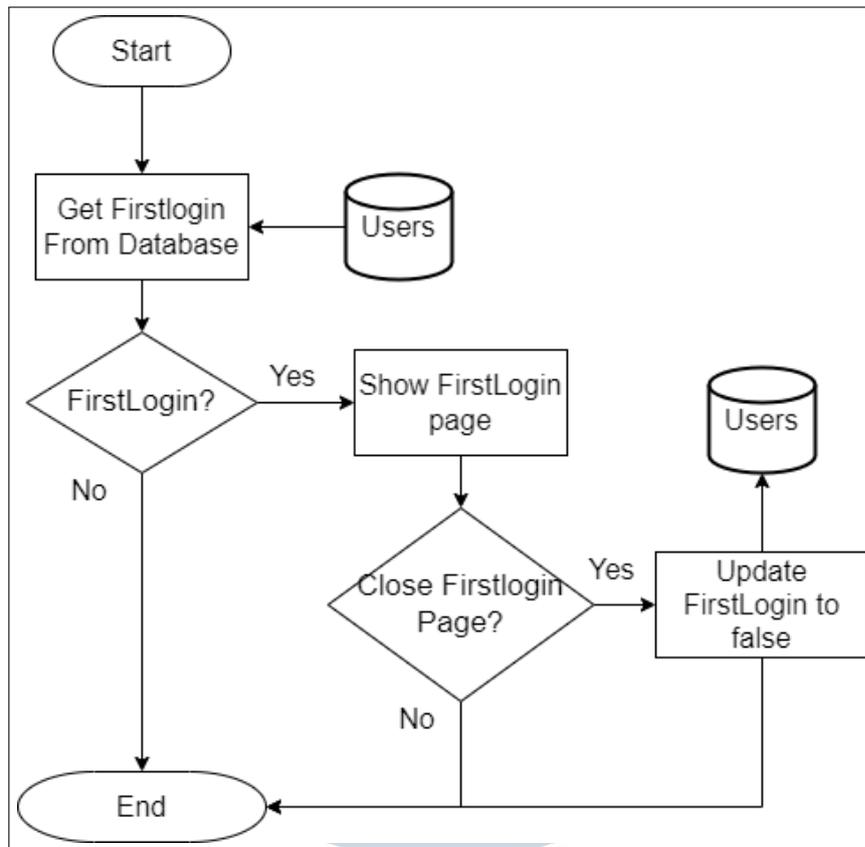
Gambar 3.7 menjelaskan alur dari modul *Timer*. Modul ini menampilkan *to-do list* yang sedang dikerjakan oleh *user*. Setelah *user* menekan tombol *start* pada modul *to-do list* maka akan muncul di modul *Timer*. *User* dapat memulai *timer* tersebut dan hanya akan mendapatkan *xp* ketika *user* dapat menekan tombol sukses setidaknya 5 menit setelah *timer* tersebut selesai. Tombol sukses akan menjadi tombol gagal ketika 5 menit tersebut akan berakhir dan *user* akan mendapatkan penurunan *XP* berdasarkan berapa lama waktu *timer* tersebut.



Gambar 3.8. FlowChart Level Up

Gambar 3.8 menjelaskan bagaimana validasi apakah user mengalami kenaikan *level*. Jika *xp user* melebihi *max xp* maka *level user* akan bertambah 1, menurunkan *xp* sebesar *max xp* dan menambah *summonplant ticket* sebanyak 1. Hal ini dilakukan sampai *xp user* tidak melebihi *max xp*.

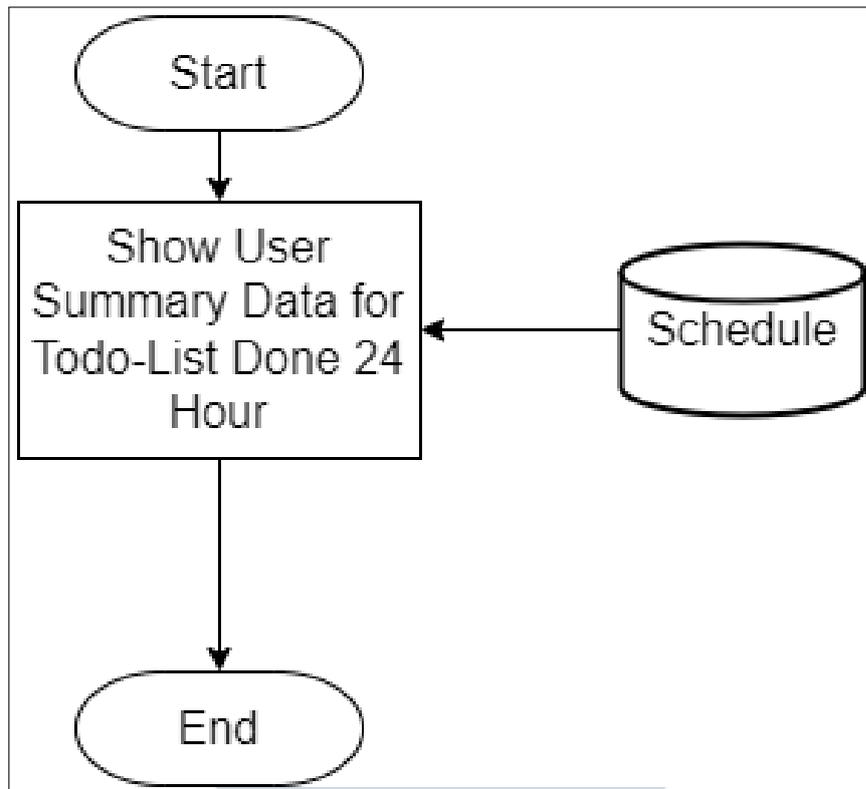




Gambar 3.9. FlowChart FirstLogin

Gambar 3.9 Melakukan validasi apakah user sudah melewati halaman pertama atau belum dengan variabel *firstlogin*. Jika belum maka akan menampilkan halaman pertama dan ketika user menekan tombol *close* maka akan mengubah data user *firstlogin* menjadi *false*.

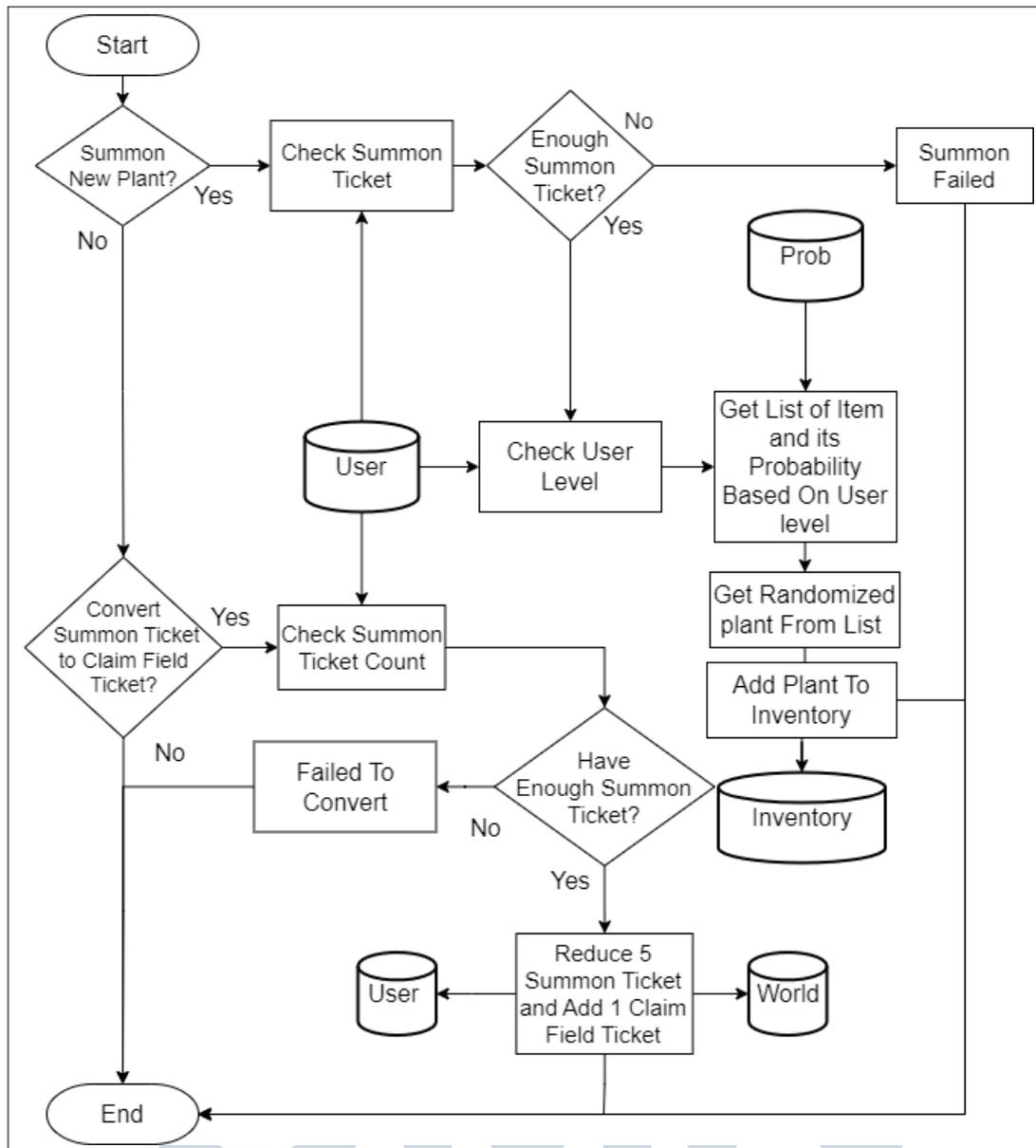
U M M N
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA



Gambar 3.10. FlowChart Summary

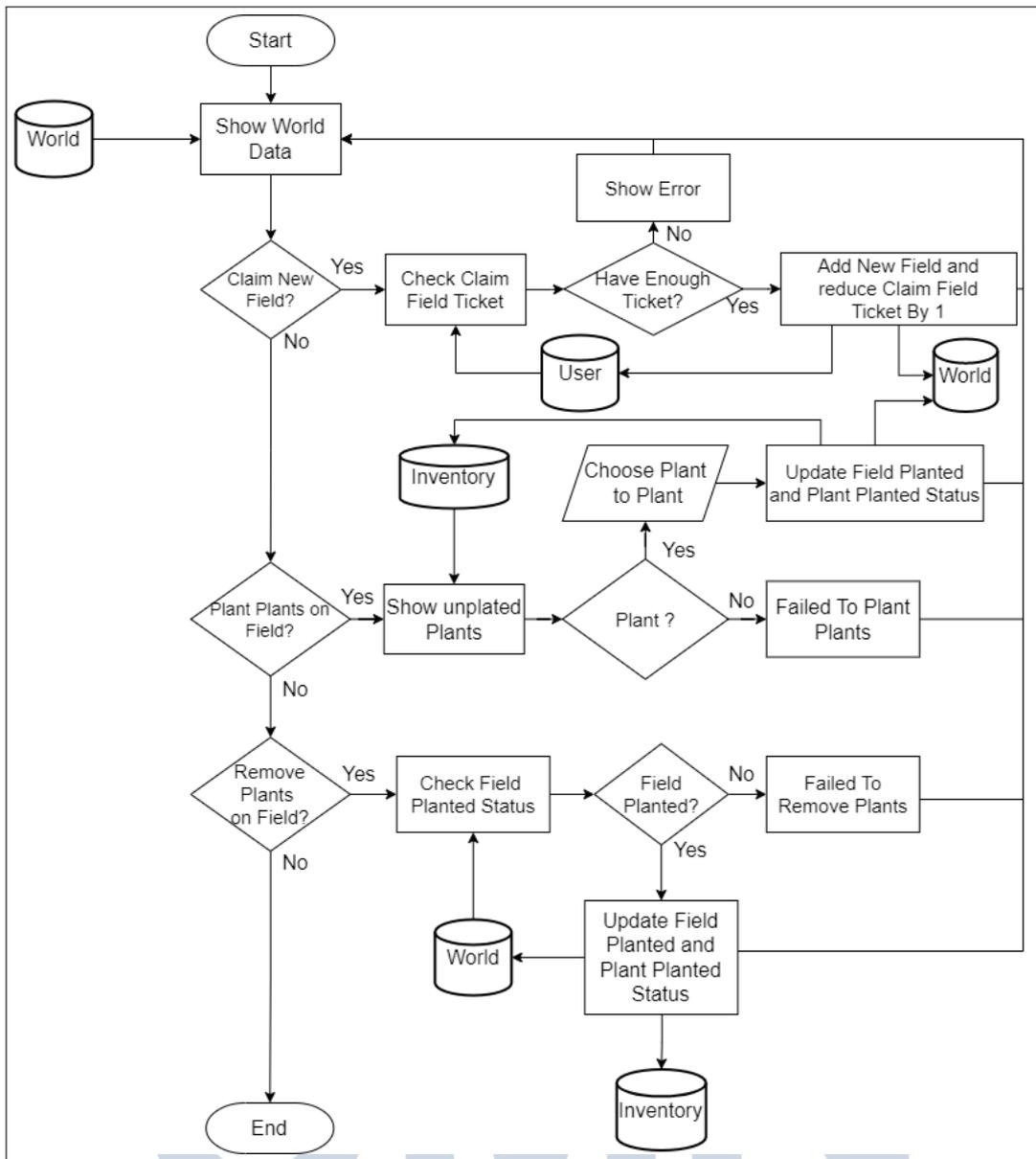
Gambar 3.10 menarik data *user* mengenai *todo-list* yang sudah dilakukan *user* dari sekarang sampai 24 jam yang lalu.





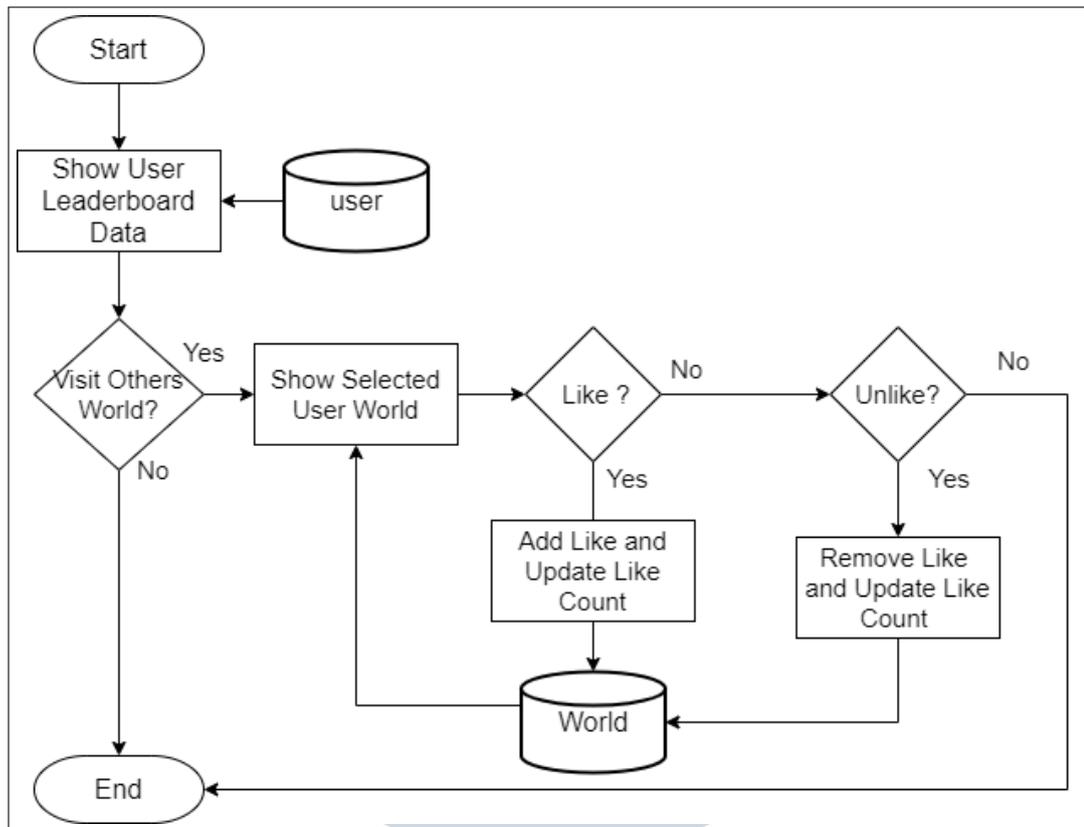
Gambar 3.11. FlowChart Modul Summon

Gambar 3.11 menjelaskan bagaimana alur modul *summon* bekerja. User dapat menukarkan *ticket summon* untuk mendapatkan *plant* yang bervariasi berdasarkan dengan *level user*, Semakin banyak *level user*, semakin banyak variasi tanaman yang bisa didapatkan. *User* bisa menukarkan 5 *summon ticket* untuk mendapatkan 1 *claim field ticket*. Jika *user* tidak memiliki *summon ticket* yang cukup maka tampilkan *error*.



Gambar 3.12. FlowChart Modul World

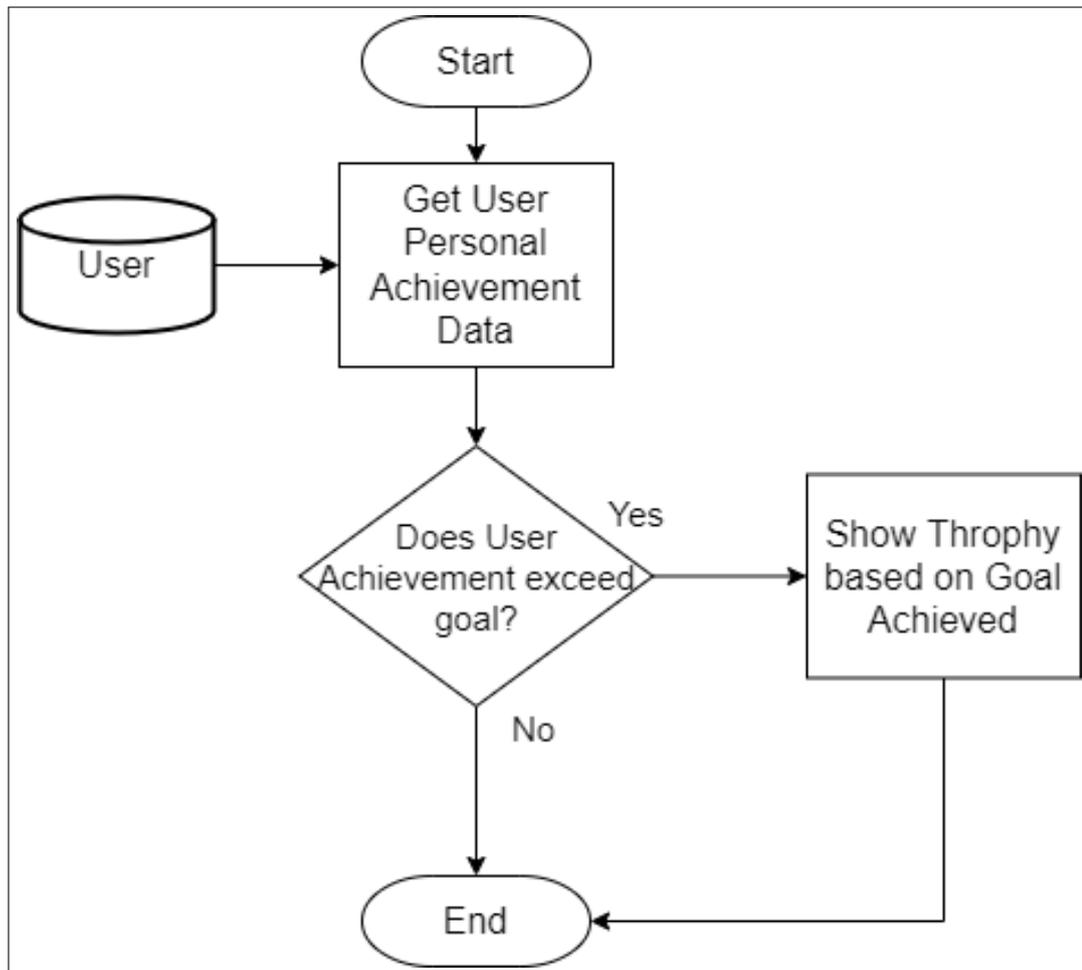
Gambar 3.12 menjelaskan alur modul *world* berkerja. *User* dapat membuat *field* baru dengan menukarkan *claim field ticket*, jika user tidak memiliki tiket tersebut maka munculkan *error*. *User* dapat menanam tanaman yang belum di tanam pada inventori pada *field* yang kosong. User juga dapat mencabut tanaman pada *field* sehingga *field* tersebut kembali terbuka untuk ditanam lagi.



Gambar 3.13. FlowChart Modul Leaderboard

Gambar 3.13 menjelaskan alur modul *leaderboard* berkerja. *User* dapat melihat peringkat ke berapa *user* berada dibandingkan dengan *user* lain. *User* dapat melihat *world* dari *user* yang lain dan dapat memberi *like* kepada *world user* tersebut. *user* dapat menghapus *like* diberikan dengan menekan tombol *like* kembali.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

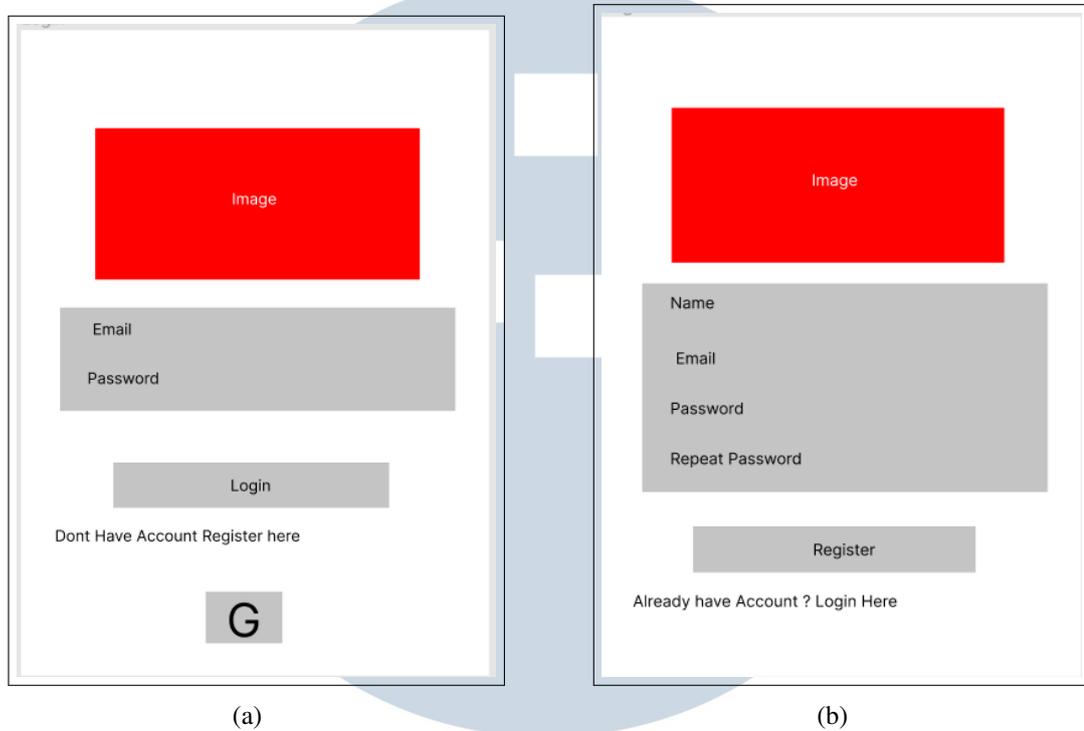


Gambar 3.14. FlowChart Modul Achievement

Gambar 3.14 menjelaskan alur modul *Achievement* berkerja. User dapat melihat *achievement* yang sudah dicapai berdasarkan apa yang sudah dilakukan oleh *user*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

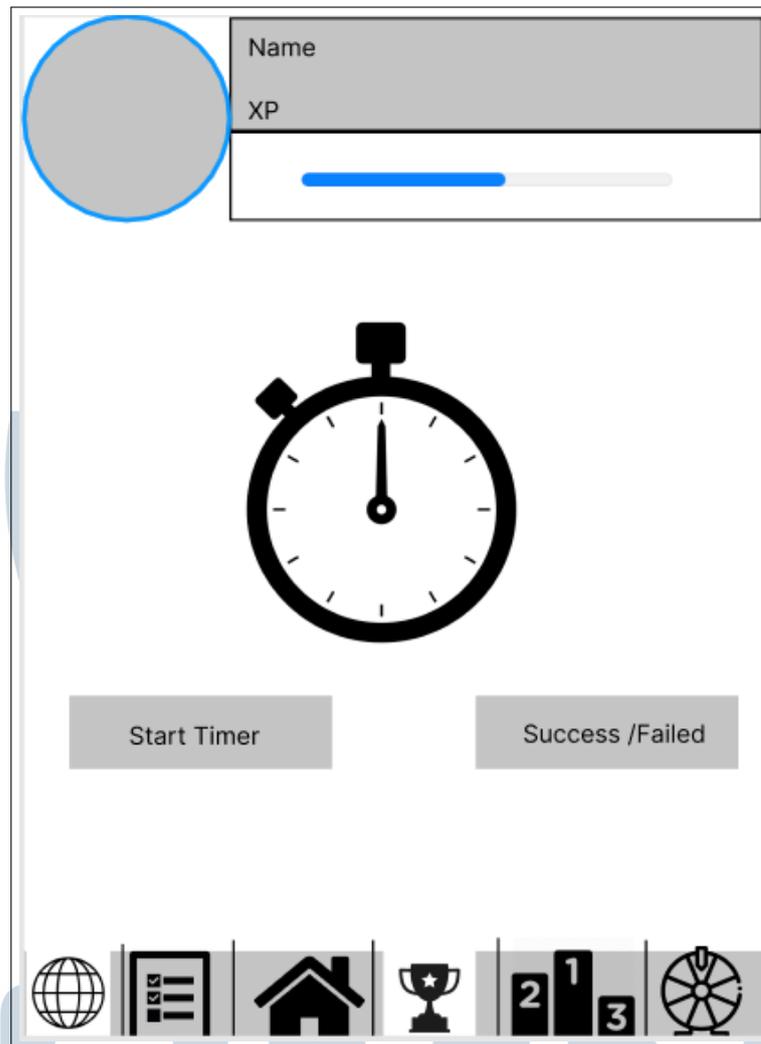
3.6 Rancangan Tampilan Antar Muka



Gambar 3.15. Desain antar muka Modul Login

Gambar 3.15 bagian (a) merupakan desain antar muka halaman *login*.
Gambar 3.15 bagian (b) merupakan desain antar muka halaman *signup*

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.16. Desain Antar Muka Modul Timer

Gambar 3.16 merupakan desain antarmuka halaman *timer*, pada desain halaman ini *user* bisa memilih berbagai *menu* pada *tab navigator* yang dapat digunakan untuk berpindah ke halaman yang lain. *Menu* yang tersedia berupa : *world, to-do list, timer, achievements, leaderboard* dan *summon*.

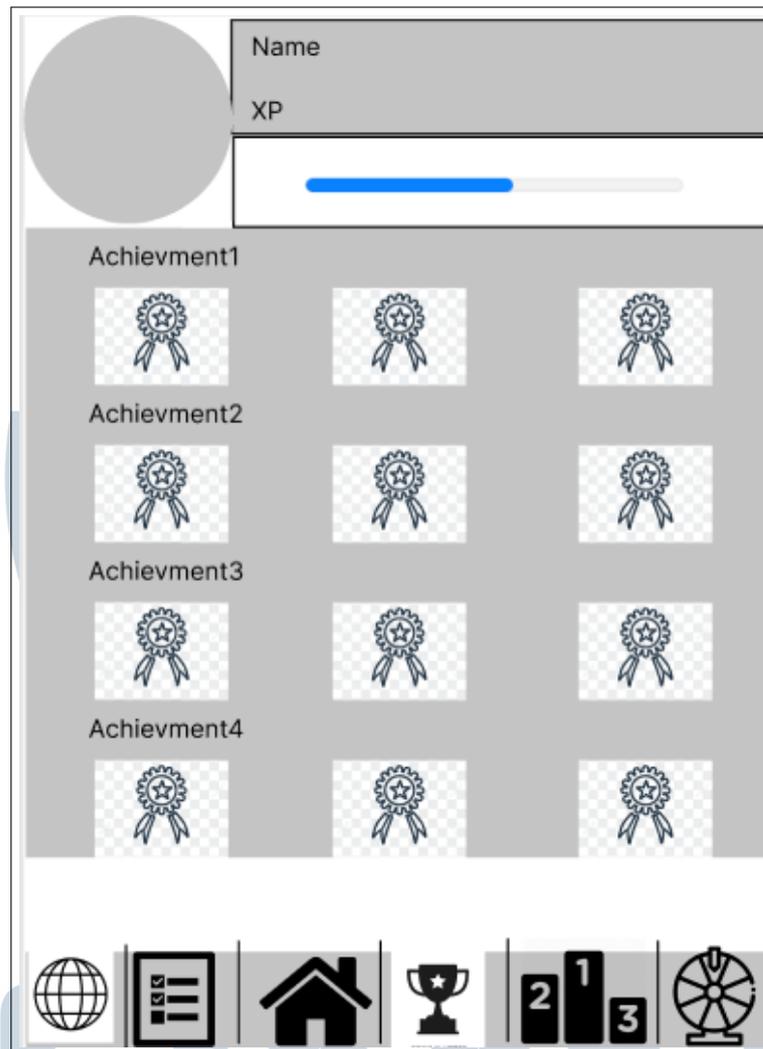
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.17. Desain Antar Muka Modul Todolist

Gambar 3.17 bagian (a) merupakan desain antar muka halaman modul *to-do list*. *User* dapat menarik *to-do list* ke kiri untuk menampilkan tombol untuk menentukan bahwa *user* gagal dalam melakukan *to-do list* tersebut. *User* dapat menarik *to-do list* ke kanan untuk menampilkan tombol untuk menentukan bahwa *user* sukses dalam melakukan *to-do list* tersebut. Gambar 3.17 bagian (b) merupakan tampilan yang muncul ketika *user* ingin menambah *todo-list*.

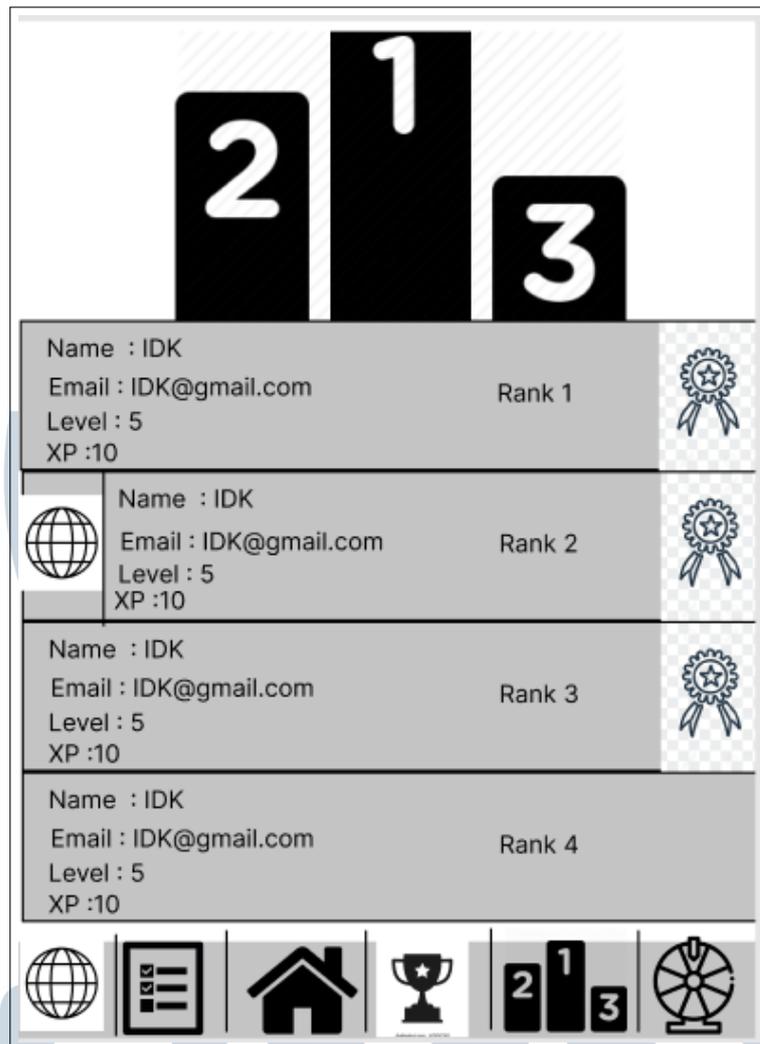
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.18. Desain Antar Muka Modul Achievements

Gambar 3.18 merupakan desain antar muka dari modul *Achievements*. *User* dapat melihat apa yang sudah dicapai oleh *user* dari tampilan diatas.

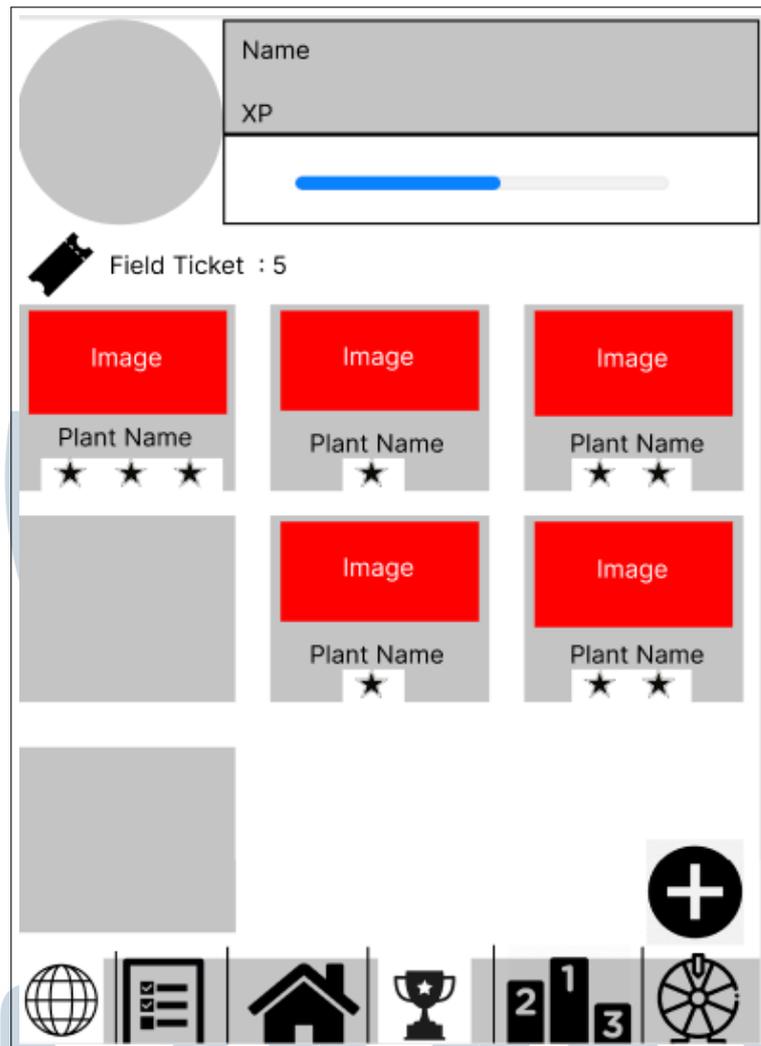
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.19. Desain Antar Muka Modul Leaderboard

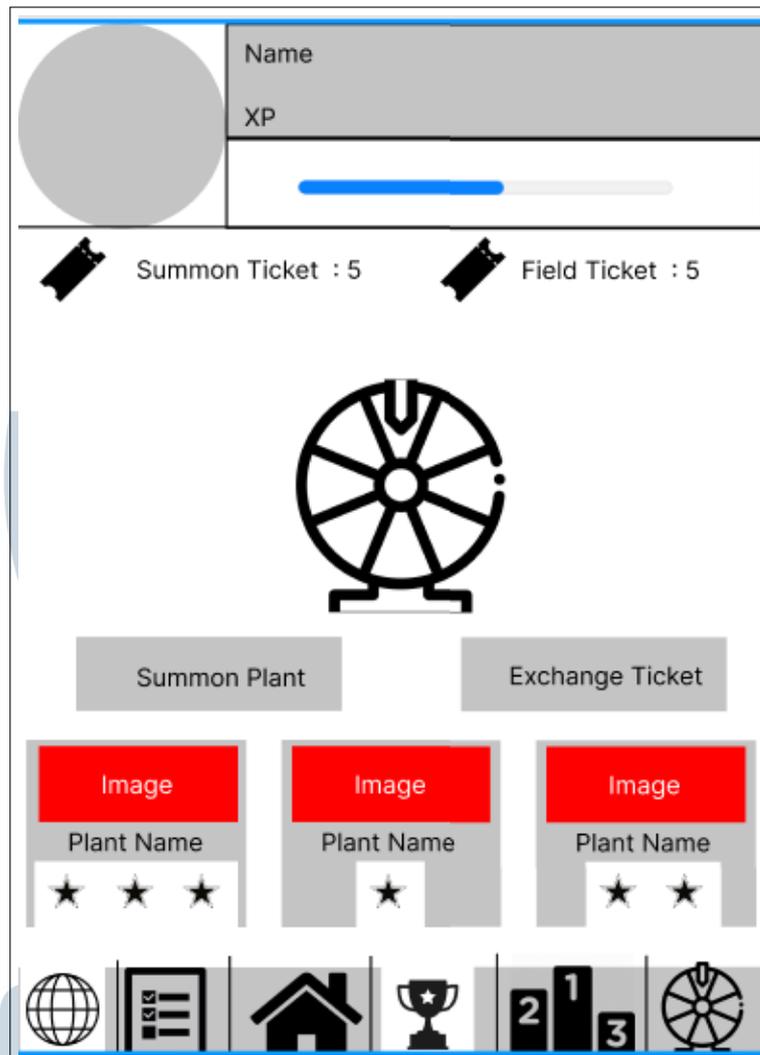
Gambar 3.19 merupakan desain antar muka dari modul *Leaderboard*. *User* dapat melihat peringkat ke berapa *user* berada dibandingkan dengan *user* lain. *User* dapat menarik daftar *user* pada *leaderboard* ke kanan untuk menampilkan tombol yang ketika ditekan akan menampilkan *world* dari *user* yang dipilih.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



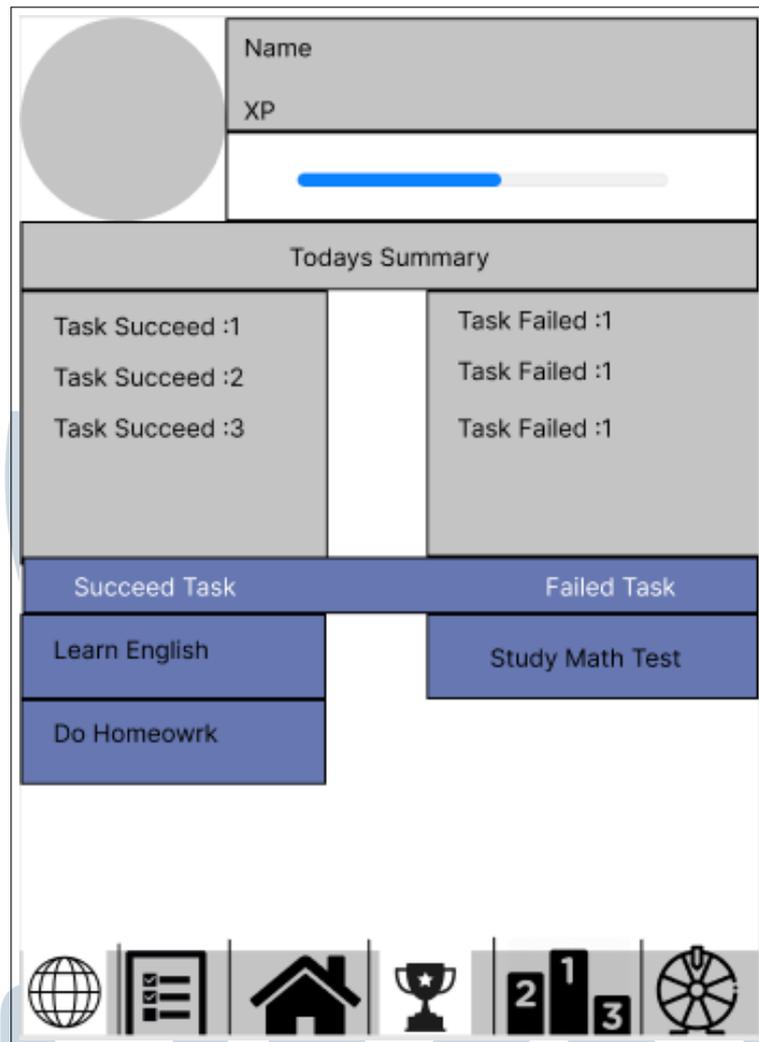
Gambar 3.20. Desain Antar Muka Modul World

Gambar 3.20 merupakan desain antar muka dari modul *world*. *User* dapat menambah *field* dengan menekan *floating button* dengan logo tambah. *Field* tersebut dapat ditanam dengan tanaman yang dimiliki oleh *user*.



Gambar 3.21. Desain Antar Muka Modul Summon

Gambar 3.21 merupakan desain antar muka dari modul *Summon*. *User* dapat mendapatkan *plant* dengan menekan tombol *summon plant*. Semua *plant* yang didapatkan oleh *user* akan muncul di bagian bawah tombol tersebut. Ketika tombol *Exchange ticket* ditekan *summon ticket* akan berkurang dan *field ticket* akan bertambah.



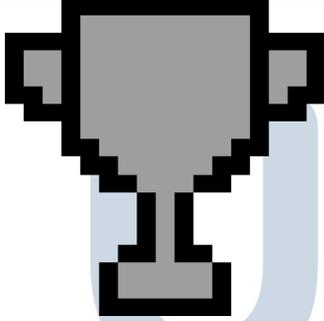
Gambar 3.22. Desain Antar Muka Modul Summary

Gambar 3.22 merupakan desain antar muka dari modul *Summary*. *User* dapat melihat semua *to-do list* yang sudah dilakukan oleh *user* baik berhasil atau gagal sampai 24 jam yang lalu.

3.7 Perancangan Aset

Perancangan aset merupakan aset-aset yang akan digunakan dalam aplikasi. Dibawah ini merupakan aset-aset yang digunakan pada saat pembangunan aplikasi manajemen waktu.

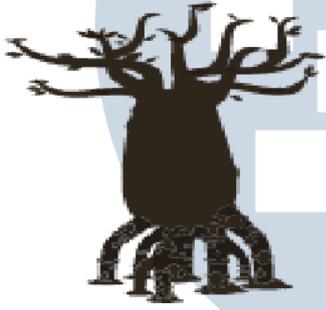
Tabel 3.1. Aset Aplikasi

Gambar	Penjelasan	Sumber
	<p>Gambar ticket yang terdapat pada menu summon</p>	<p>Aset Pribadi</p>
	<p>Gambar yang ada pada menu summon</p>	<p>https://freesvg.org/stone-pot</p>
	<p>Gambar yang ada pada menu Achievements</p>	<p>Aset Pribadi</p>
	<p>Gambar yang ada pada menu Achievements dan Leaderboards</p>	<p>Aset Pribadi</p>
<p>Lanjut pada halaman berikutnya</p>		

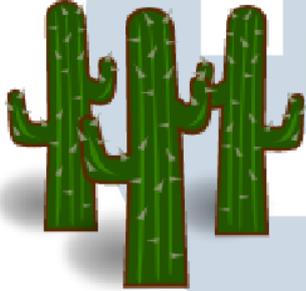
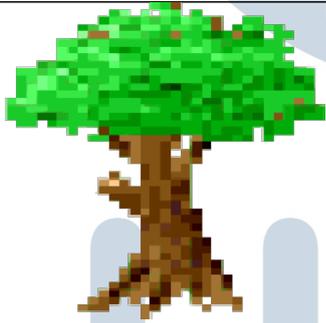
Tabel 3.1 Aset Aplikasi (lanjutan)

Gambar	Penjelasan	Sumber
	<p>Gambar yang ada pada menu Achievements dan Leaderboards</p>	<p>Aset Pribadi</p>
	<p>Gambar yang ada pada menu Achievements dan Leaderboards</p>	<p>Aset Pribadi</p>
	<p>Gambar yang ada pada menu world</p>	<p>Aset Pribadi</p>
	<p>Gambar yang ada pada menu world</p>	<p>Aset Pribadi</p>
<p>Lanjut pada halaman berikutnya</p>		

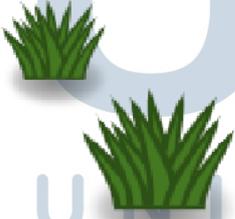
Tabel 3.1 Aset Aplikasi (lanjutan)

Gambar	Penjelasan	Sumber
	<p>Tanaman yang bisa didapatkan oleh user pada menu summon</p>	<p>https://pixabay.com/vectors/tree-mushrooms-art-trunk-artwork-576817/</p>
	<p>Tanaman yang bisa didapatkan oleh user pada menu summon</p>	<p>https://freesvg.org/firebug-bottle-tree-silhouette-vector-illustration</p>
	<p>Tanaman yang bisa didapatkan oleh user pada menu summon</p>	<p>https://freesvg.org/vector-drawing-of-allspice-fruit</p>
	<p>Tanaman yang bisa didapatkan oleh user pada menu summon</p>	<p>https://freesvg.org/apple-tree-oil-painting-vector-graphics</p>
<p>Lanjut pada halaman berikutnya</p>		

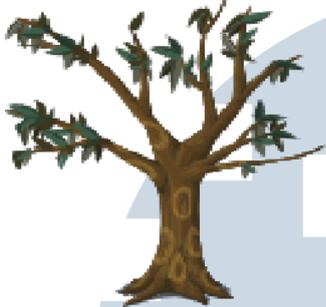
Tabel 3.1 Aset Aplikasi (lanjutan)

Gambar	Penjelasan	Sumber
	<p>Tanaman yang bisa didapatkan oleh user pada menu summon</p>	<p>https://freesvg.org/evergreen-plant</p>
	<p>Tanaman yang bisa didapatkan oleh user pada menu summon</p>	<p>https://freesvg.org/three-cactus</p>
	<p>Tanaman yang bisa didapatkan oleh user pada menu summon</p>	<p>https://freesvg.org/pixel-tree-symbol</p>
	<p>Tanaman yang bisa didapatkan oleh user pada menu summon</p>	<p>https://freesvg.org/single-cattleya-flower-vector-graphics</p>
<p>Lanjut pada halaman berikutnya</p>		

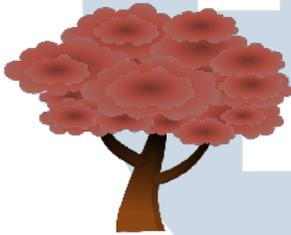
Tabel 3.1 Aset Aplikasi (lanjutan)

Gambar	Penjelasan	Sumber
	<p>Tanaman yang bisa didapatkan oleh user pada menu summon</p>	<p>https://freesvg.org/coconut-tree-symbol</p>
	<p>Tanaman yang bisa didapatkan oleh user pada menu summon</p>	<p>http://www.publicdomainfiles.com/show_file.php?id=13939099811183</p>
	<p>Tanaman yang bisa didapatkan oleh user pada menu summon</p>	<p>https://freesvg.org/pixel-tree-image</p>
	<p>Tanaman yang bisa didapatkan oleh user pada menu summon</p>	<p>https://freesvg.org/two-green-bushes</p>
<p>Lanjut pada halaman berikutnya</p>		

Tabel 3.1 Aset Aplikasi (lanjutan)

Gambar	Penjelasan	Sumber
	<p>Tanaman yang bisa didapatkan oleh user pada menu summon</p>	<p>https://freesvg.org/paper-tree</p>
	<p>Tanaman yang bisa didapatkan oleh user pada menu summon</p>	<p>https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Pixel-pine-tree/65864.html</p>
	<p>Tanaman yang bisa didapatkan oleh user pada menu summon</p>	<p>https://freesvg.org/green-pixel-leaves</p>
	<p>Tanaman yang bisa didapatkan oleh user pada menu summon</p>	<p>Aset Pribadi</p>
<p>Lanjut pada halaman berikutnya</p>		

Tabel 3.1 Aset Aplikasi (lanjutan)

Gambar	Penjelasan	Sumber
	<p>Tanaman yang bisa didapatkan oleh user pada menu summon</p>	<p>https://freesvg.org/red-blossoms-on-a-tree-vector-drawing</p>
	<p>Tanaman yang bisa didapatkan oleh user pada menu summon</p>	<p>https://publicdomainvectors.org/en/tag/tree</p>
 <p style="text-align: center; font-size: small;">publicdomainvectors.org</p>	<p>Tanaman yang bisa didapatkan oleh user pada menu summon</p>	<p>https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Rotten-tree-stump/79192.html</p>
	<p>tanaman yang bisa didapatkan oleh user pada menu summon</p>	<p>https://freesvg.org/citrus-tree</p>
<p>Lanjut pada halaman berikutnya</p>		

Tabel 3.1 Aset Aplikasi (lanjutan)

Gambar	Penjelasan	Sumber
	<p>tanaman yang bisa didapatkan oleh user pada menu summon</p>	<p>https://freesvg.org/young-cedar-tree-illustration</p>
	<p>Gambar yang ada pada menu firstpage</p>	<p>Aset Pribadi</p>
	<p>Gambar yang ada pada menu firstpage</p>	<p>https://freesvg.org/low-poly-landscape</p>

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA