

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

1. Studi Literatur

Studi literatur bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan mencari informasi tentang gamifikasi dan *calisthenics workout* untuk memperkuat penyelesaian masalah untuk penelitian. Selain itu, pada tahap ini akan dicari sumber referensi tentang teori - teori yang digunakan untuk mendukung penelitian.

2. Analisa Kebutuhan

Tahap ini berguna untuk menentukan kebutuhan - kebutuhan yang diperlukan oleh gamifikasi *calisthenics workout*. Dengan menentukan kebutuhan, peneliti bisa menentukan apa saja fitur - fitur yang akan diimplementasi dalam *website* gamifikasi *calisthenics workout*, contohnya olahraga - olahraga yang akan diimplementasikan ke dalam *website*.

3. Perancangan *Website*

Perancangan gamifikasi sesuai dengan *octalysis framework*, untuk mengimplementasikan metode *octalysis* ke dalam aktivitas *calisthenics workout* dengan menggunakan 8 *core drives* sesuai pada yang dikemukakan oleh Yu-Kai Chou. Selain itu, merancang aplikasi dengan membuat *flow chart*, *wire frame* untuk tampilan yang diinginkan, dan aset - aset yang akan digunakan dalam *website* gamifikasi.

4. Pembuatan *Website*

Pada tahap ini, dilakukan implementasi gamifikasi dan pembuatan *website* agar dapat sesuai dengan yang telah dirancang pada tahap - tahap perancangan yang telah dilakukan sebelumnya.

5. Pengujian dan Evaluasi *Website*

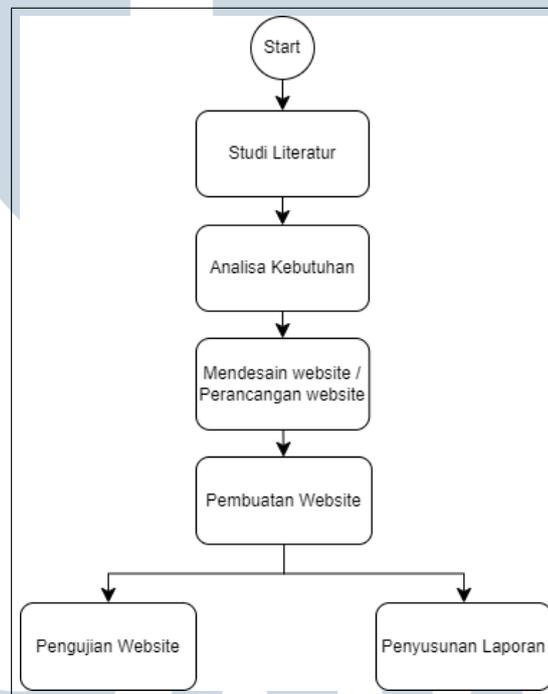
Pengujian *website* ditujukan pada masyarakat umum. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk melihat hasil dari gamifikasi *calisthenics workout* dan menjawab perumusan masalah yang telah ditentukan. Evaluasi akan dilakukan

dengan menggunakan kuesioner melalui google form. Evaluasi dilakukan dengan metode *hedonic motivation system adoption model*(HMSAM) untuk mengukur penerimaan pengguna atas *website* yang telah dibuat.

6. Penyusunan Laporan

Tahap penyusunan laporan dilaksanakan dengan tujuan mendokumentasi semua tahapan dan hasil penelitian yang telah dilakukan secara terstruktur sesuai dengan template laporan penelitian yang telah ditentukan.

Berikut adalah diagram metodologi penelitian yang dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Diagram Metodologi

3.2 Perancangan Website

Perancangan website dilakukan untuk mendesain *website* sesuai dengan *core drives* yang ada pada *Octalysis gamification framework*. Elemen - elemen yang digunakan dalam website ini adalah seperti berikut:

A Epic Meaning

Elemen yang digunakan dalam core drive ini adalah "*Beginner's Luck*". Pengguna mendapatkan sebuah hadiah ketika melakukan *gacha* untuk pertama kalinya.

B Development & Accomplishment

Elemen - elemen yang digunakan pada *core drive development & accomplishment* adalah sebagai berikut:

1. *Status Points*

Status points yang diterapkan dalam *website* adalah *points*. *Points* tersebut, yang didapatkan dengan cara melakukan aktivitas - aktivitas. Setiap aktivitas mempunyai *point*, setiap aktivitas memiliki nilai *point* yang berbeda.

2. *Leaderboard*

Leaderboard berfungsi untuk menampilkan pengguna - pengguna yang mempunyai rata - rata tertinggi *point* yang diperoleh setiap minggu dengan melakukan aktivitas - aktivitas calisthenics.

3. *Progress Bar*

Progress Bar berfungsi untuk pengguna melihat *point - point* yang telah diperoleh pada minggu tersebut. Selain itu, *progress bar* digunakan untuk seberapa banyak *point* yang dibutuhkan pengguna untuk mencapai *target* pada minggu tersebut.

C Empowerment of Creativity & Feedback

Hal yang diterapkan pada *core drive* ini adalah *milestone unlocks* atau *achievement*. Dimana pengguna mendapatkan sebuah *achievement* apabila telah melakukan atau mencapai titik tertentu. Contoh hal yang bisa mendapatkan sebuah *achievement* adalah, "Meraih 1000 *points*".

D Ownership & Possesion

Elemen yang digunakan dalam *core drive* ini, adalah *exchangeable points*. Point telah diperoleh dari melakukan aktivitas dapat dipakai untuk melakukan

gatcha. Pada *gatcha* tersebut, pengguna berkesempatan untuk mendapatkan hewan peliharaan.

E Social Influence & Relatedness

Elemen gamifikasi yang digunakan dengan menggunakan *core drive* ini adalah *tout flag*. Dengan *leaderboard*, pengguna dapat melihat *achievements* dan poin - poin yang telah dicapai oleh pengguna lain, sehingga pengguna tersebut melihat apa yang telah dilakukan oleh pengguna lain tersebut.

F Unpredictability & Curiosity

Pada website ini, diterapkan sistem *gatcha*. Sistem *gatcha* merupakan salah satu elemen dari *core drive scarcity & impatience*. *Gatcha* diimplementasikan melalui *shop* untuk membeli hewan peliharaan. *Gatcha* menghasilkan hewan secara acak.

G Loss & Avoidance

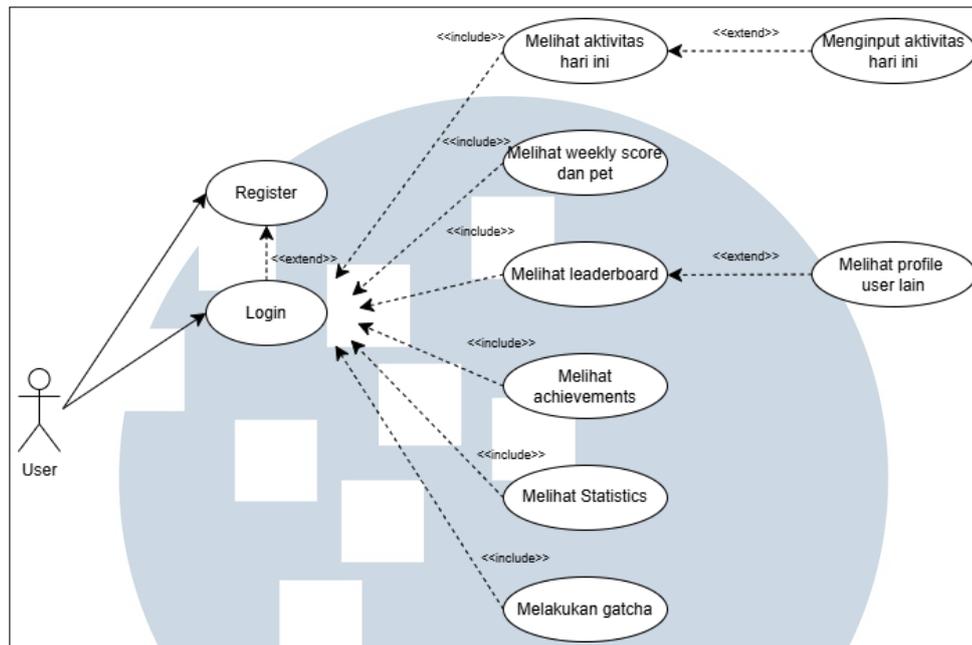
Elemen gamifikasi yang digunakan dengan *core drive* ini adalah *progress loss*, yang berupa peringkat. Untuk tetap berada dalam peringkat tinggi, pengguna harus tetap konsisten dan meningkatkan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna.

3.2.1 Diagram & Flow Website

Diagram - diagram pada bagian ini, digunakan untuk menggambarkan proses alur berjalannya sistem. Diagram yang digunakan adalah *use case diagram* dan *activity diagram*.

1. Use Case Diagram

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



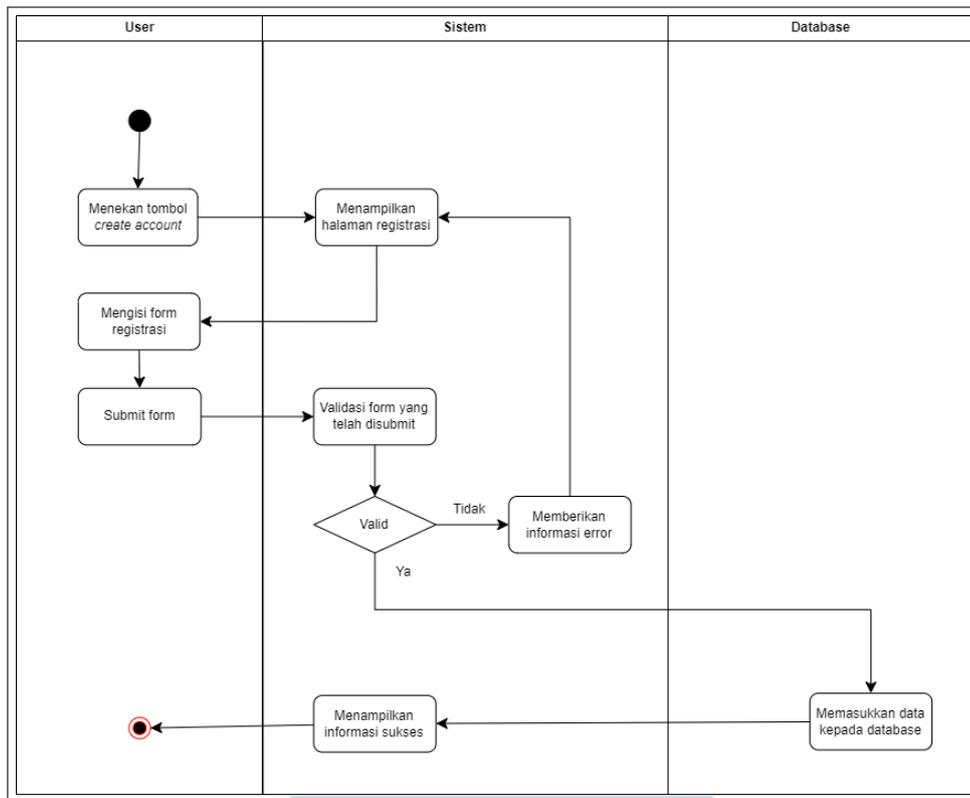
Gambar 3.2. Use Case Diagram

Gambar 3.2 merupakan *use case diagram* dari website. Website ini hanya mempunyai satu aktor, yaitu pengguna website. Pengguna dapat melakukan *register*, yang berguna untuk membuat akun. Apabila sudah melakukan *register*, user dapat melakukan login. Setelah melakukan login, user dapat mengakses halaman - halaman yaitu, melihat aktivitas, menginput aktivitas, melihat jumlah *score* minggu ini, melihat *leaderboard*, melihat *achievements*, melihat *statistics*, melakukan *gatcha*. dan melihat *profile*.

2. Activity Diagram

(a) Activity Diagram Sign Up

Pada saat melakukan *sign up*, pengguna diminta untuk mengisi *form* yang berisi data - data pengguna yang dibutuhkan oleh sistem. Setelah melakukan *submit*, sistem melakukan validasi kepada data - data yang dimasukkan oleh pengguna. Apabila data yang di-*submit* oleh pengguna sudah tepat, data - data tersebut dimasukkan ke dalam *database*. *Activity diagram sign up* dapat dilihat pada Gambar 3.3.

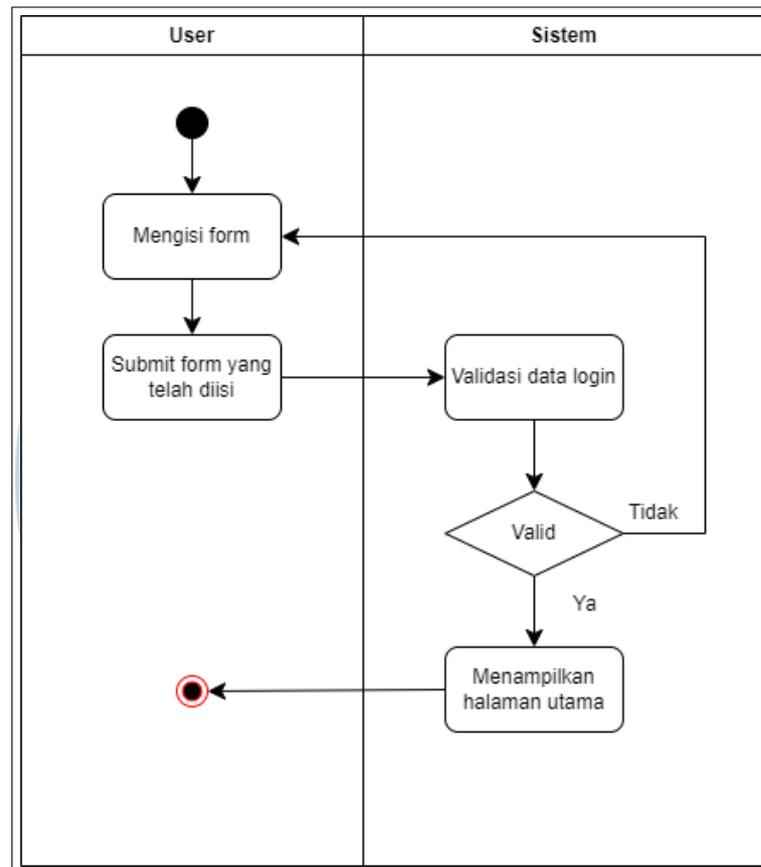


Gambar 3.3. Activity Diagram Register

(b) *Activity Diagram Log In*

Apabila pengguna sudah melakukan *Sign Up*, pengguna dapat masuk ke dalam *website* gamifikasi *calisthenic* dengan melakukan *log in*. Pada halaman *log in*, pengguna diminta untuk memasukkan data - data yang diperlukan untuk *log in*. Kemudian, sistem melakukan validasi untuk melihat apakah data - data sudah tepat berdasarkan pada *database*. Apabila data sudah tepat, pengguna ter-*redirect* ke dalam halaman *home*. *Activity diagram log in* dapat dilihat pada Gambar 3.4.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

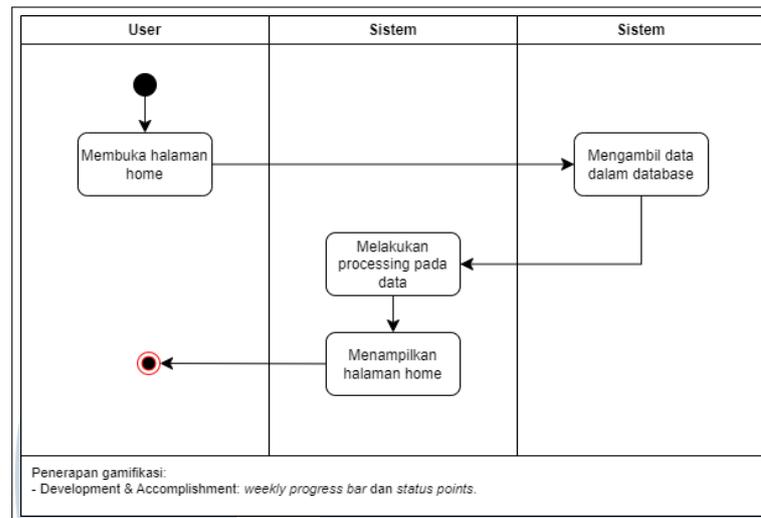


Gambar 3.4. Activity Diagram Log In

(c) *Activity Diagram Melihat Home*

Pada *home* ini, pengguna dapat melihat berbagai informasi. Informasi yang ada pada halaman ini adalah *weekly progress bar*, hewan - hewan peliharaan, dan *total point*. Implementasi gamifikasi dalam halaman ini adalah *development & accomplishment* dengan adanya *progress bar* dan *status points* yang ada pada halaman Home. Activity diagram dapat dilihat pada Gambar 3.5.

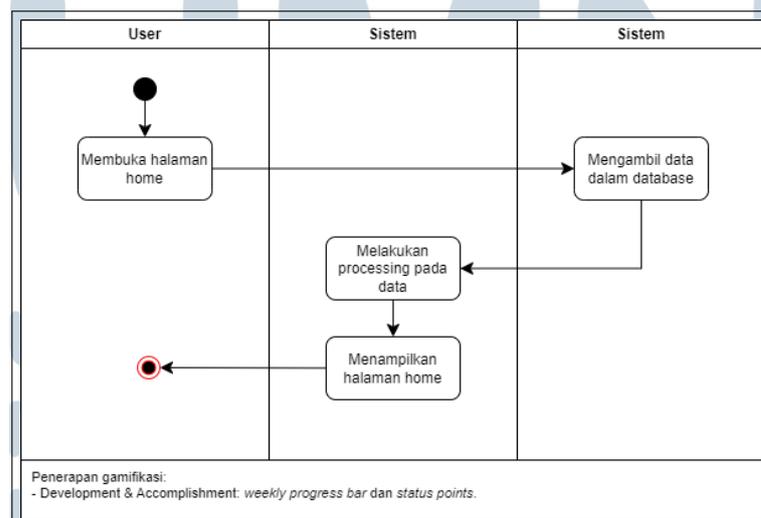
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.5. Activity Diagram Melihat Home

(d) *Activity Diagram* Melihat Aktivitas

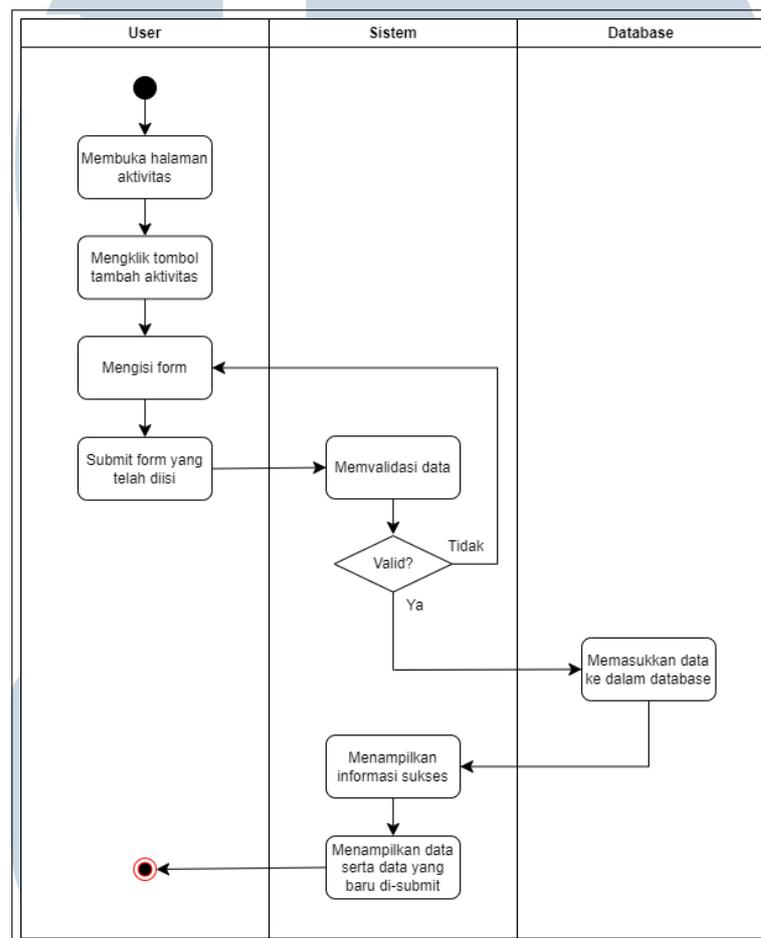
Dalam proses ini, hal pertama yang dilakukan oleh sistem adalah menampilkan halaman aktivitas. Kemudian, sistem melakukan pengambilan data dalam *database*. Data yang diambil oleh sistem adalah data - data aktivitas pengguna pada hari halaman tersebut dibuka, jadi, pengguna dapat melihat aktivitas apa saja yang telah dibuat olehnya. *Activity diagram* dapat dilihat pada Gambar 3.6



Gambar 3.6. Activity Diagram Melihat Aktivitas

(e) *Activity Diagram* Menambahkan Aktivitas

Untuk menambahkan aktivitas yang dilakukan hari ini, pengguna perlu untuk mengisi form yang ada pada *website*. Form tersebut merupakan data - data tentang aktivitas yang dilakukan oleh pengguna. Setelah melakukan pengisian dan *submit* form, data - data tersebut dimasukan ke dalam *database* dan menjadi untuk fitur - fitur lainnya. *Activity diagram* menambahkan aktivitas dapat dilihat pada Gambar 3.7

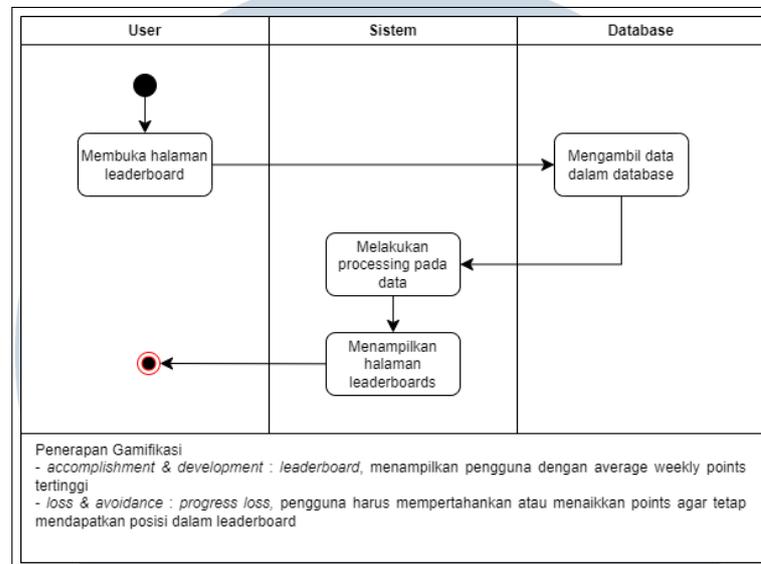


Gambar 3.7. Activity Diagram Menambahkan Aktivitas

(f) *Activity Diagram* Melihat *Leaderboard*

Halaman *leaderboard* dapat diakses melalui *navigation bar* yang ada di atas halaman, halaman ini menampilkan pengguna - pengguna yang mempunyai *average weekly score* tertinggi. Pada fitur ini, penerapan *octalysis* yang diterapkan adalah *development & accomplishment* dengan adanya *leaderboard*. Selain itu, penerapan *octalysis* lainnya dalam fitur ini adalah *loss & avoidance*, pengguna harus menjaga *weekly*

average points, untuk tetap berada dalam *leaderboard*. *Activity diagram* melihat *leaderboard* dapat dilihat pada Gambar 3.8.

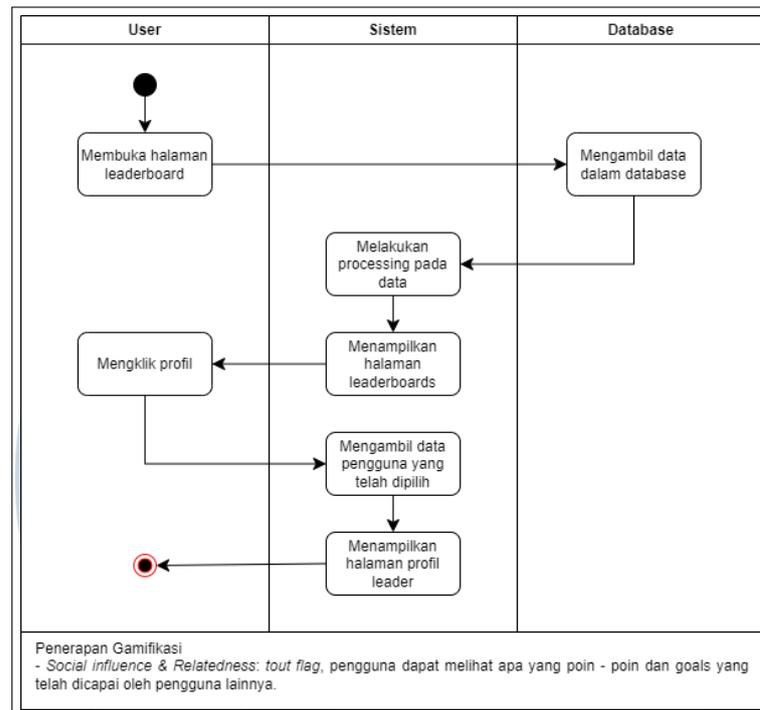


Gambar 3.8. Activity Diagram Melihat Leaderboard

(g) *Activity Diagram* Melihat Details Profil Dalam *Leaderboard*

Dalam halaman *leaderboard*, pengguna dapat melihat pengguna lainnya yang berada dalam *leaderboard* tersebut. Pengguna juga dapat melihat data profil pengguna tersebut apabila pengguna meng-klik nama dari pengguna tersebut. Elemen gamifikasi *framework* octalysis yang diterapkan dalam halaman ini adalah, *social influence & relatedness* dengan adanya *tout flag*, karena pengguna dapat melihat pencapaian pengguna lainnya. Gambar 3.9 merupakan *activity diagram* dalam melihat *details* profil.

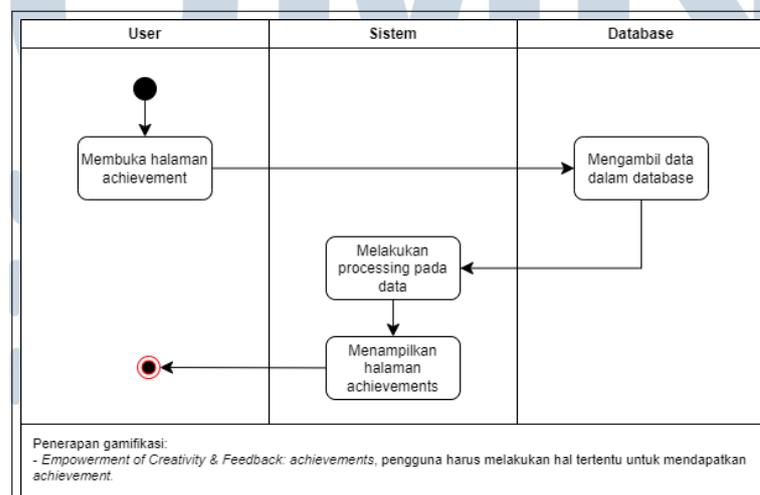
UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA



Gambar 3.9. Activity Diagram Melihat Detail Profil

(h) *Activity Diagram* Melihat *Achievements*

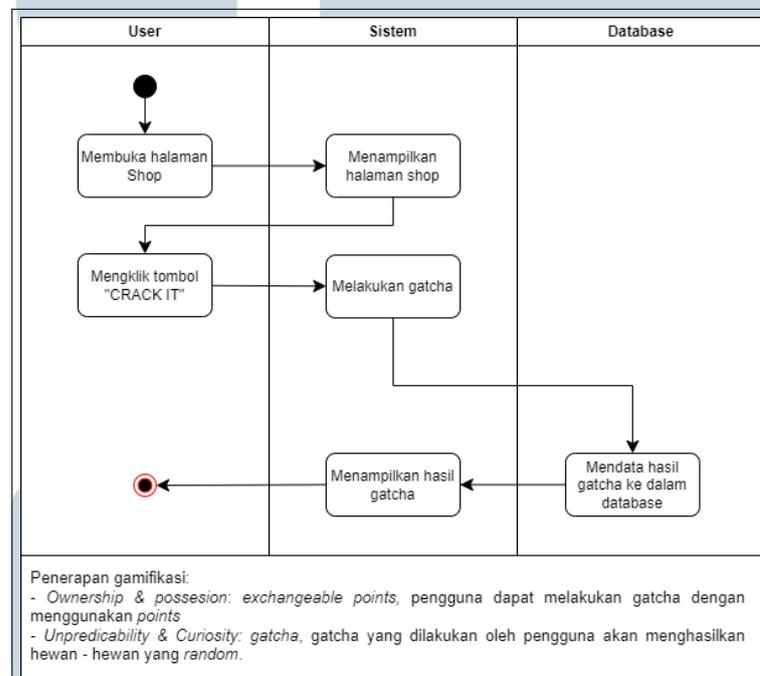
Pengguna dapat melihat *achievements* yang telah dicapai pada halaman *achievements*. Penerapan *octalysis* yang diterapkan dalam fitur ini adalah *empowerment & creativity*. Dimana, pengguna harus melakukan hal - hal spesifik jika ingin mendapatkan *achievement* tersebut. Gambar 3.10 merupakan *activity diagram* melihat *achievements*.



Gambar 3.10. Activity Diagram Melihat Achievements

(i) *Activity Diagram Shop*

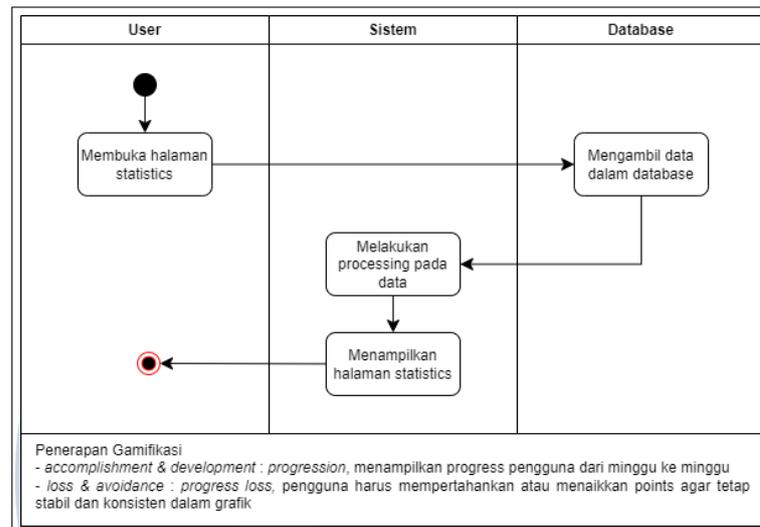
Dalam halaman *shop*, pengguna dapat melakukan *gatcha*. Untuk melakukan *gatcha*, pengguna menggunakan *point* yang telah didapatkan dengan melakukan aktivitas - aktivitas. Pada fitur ini, penerapan *octalysis* yang diterapkan adalah *ownership & possession* dengan adanya *exchangeable points*, yang berarti pengguna harus menggunakan *points* untuk melakukan *gatcha*. Selain itu, penerapan *octalysis* lainnya adalah *unpredicability & curiosity*, dimana, pengguna tidak tahu apa hasil dari *gatcha* yang telah dilakukan pengguna, karena hasil *gatcha* *ter-randomize*. *Activity diagram shop* dapat dilihat pada Gambar 3.11.



Gambar 3.11. Activity Diagram Shop

(j) *Activity Diagram Melihat Halaman Statistic*

Dalam halaman *statistic*, pengguna dapat melihat statistik - statistik perminggu pengguna. Elemen *octalysis* yang diterapkan dalam halaman ini adalah *accomplishment & development* dengan adanya *diagram bar* yang menunjukkan kenaikan apabila adanya peningkatan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna. Selain itu, *loss & avoidance* juga diterapkan dalam halaman ini dengan adanya *progress loss* apabila pengguna mengalami penurunan dalam melakukan aktivitas. *Activity diagram* halaman statistik dapat dilihat pada Gambar 3.12

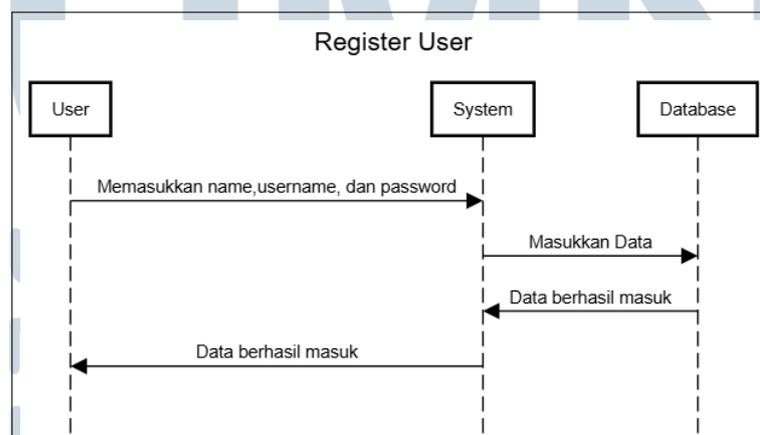


Gambar 3.12. Activity Diagram Halaman *Statistic*

3. Sequence Diagram

(a) Sequence Diagram Sign Up

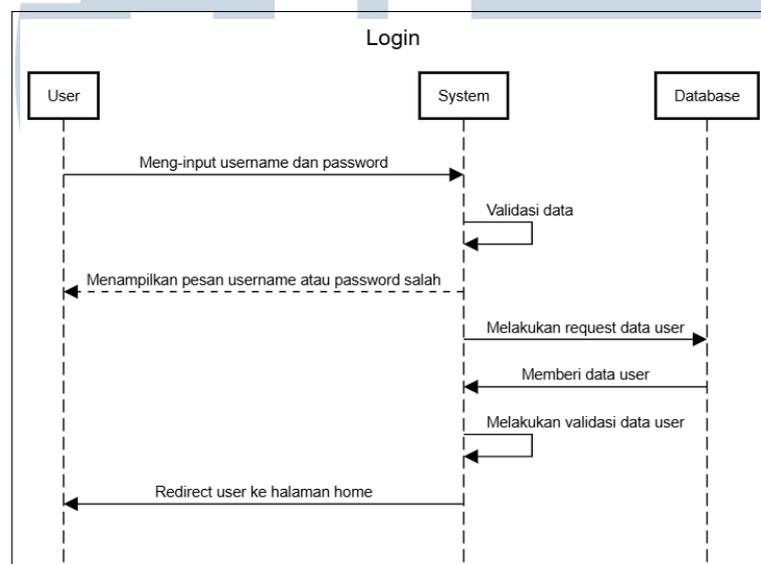
Sequence diagram dari halaman *sign in* dapat dilihat dalam Gambar 3.13. Pada halaman ini, *user* harus memasukkan data - data diri yang dibutuhkan untuk membuat akun, yaitu nama, *username* dan *password*. Kemudian data yang telah di-*input* akan dimasukkan ke dalam *database*. Setelah data telah berhasil disimpan dalam *database*. User akan diberikan pesan bahwa akun telah berhasil dibuat.



Gambar 3.13. Sequence diagram register

(b) Sequence Diagram Log In

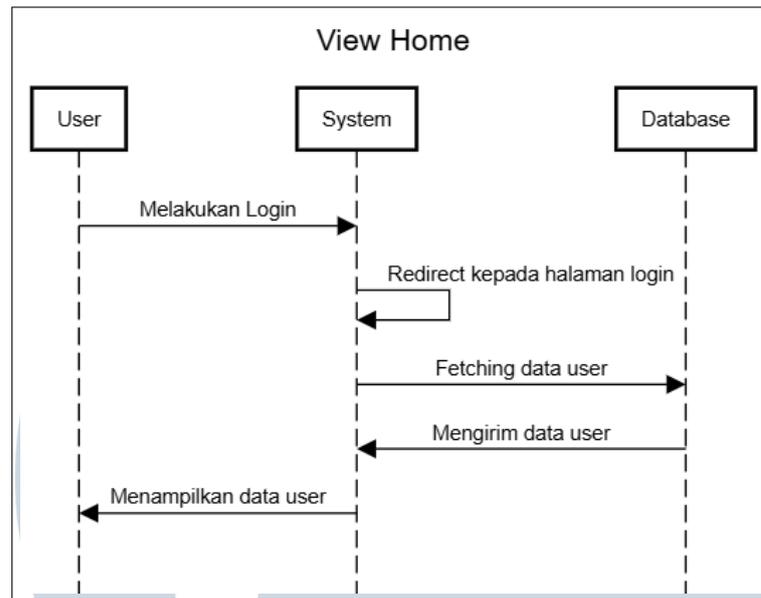
Pada halaman *log in*, *user* harus memasukan *username* dan *password* yang telah dibuat pada halaman *sign in*. Kemudian, *data user* dilakukan validasi. Apabila *data user* salah *system* akan menampilkan pesan bahwa *username* atau *password* salah. Apabila *data* yang dimasukkan *valid*, *data* tersebut akan digunakan untuk melakukan *fetching data* dalam *database*. *Data* yang telah dikirim oleh *database* kemudian digunakan untuk keperluan pada halaman - halaman yang ada dalam *website*. *Sequence diagram log in* dapat dilihat dalam Gambar 3.14.



Gambar 3.14. *Sequence diagram* login

(c) *Sequence diagram* Melihat Home

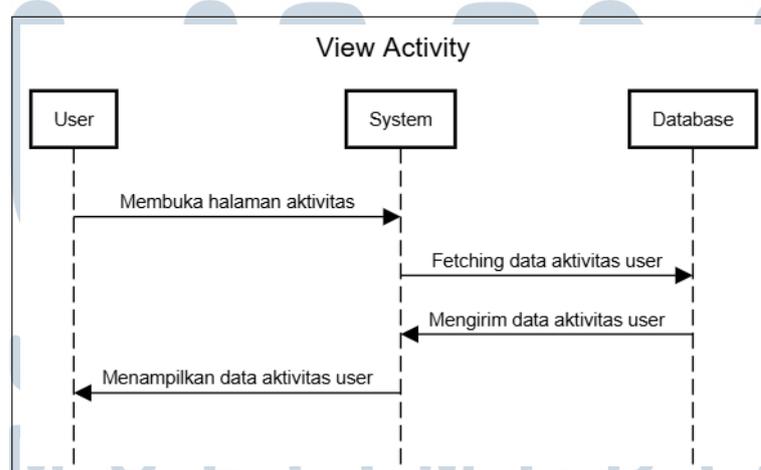
Sequence diagram halaman *home* dapat dilihat pada Gambar 3.15. Halaman ini adalah halaman yang pertama kali dibuka oleh *user* setelah melakukan *log in* karena *system* melakukan *redirection* kepada halaman *home*. Setelah melakukan *redirection*, *system* akan melakukan *fetch data user* yang akan ditampilkan dalam halaman *home*. Setelah *fetching data* selesai, sistem akan menampilkan tampilan *home* dengan *data* yang telah dikirim oleh *database*.



Gambar 3.15. *Sequence diagram* melihat halaman home

(d) *Sequence diagram* melihat aktivitas

Dalam halaman aktivitas, yang pertama kali dilakukan oleh sistem adalah melakukan *fetch data* aktivitas *user*. *Data* aktivitas yang telah di-*fetch* dalam *database* akan ditampilkan dalam halaman aktivitas. *Sequence diagram* halaman aktivitas dapat dilihat dalam Gambar 3.16.

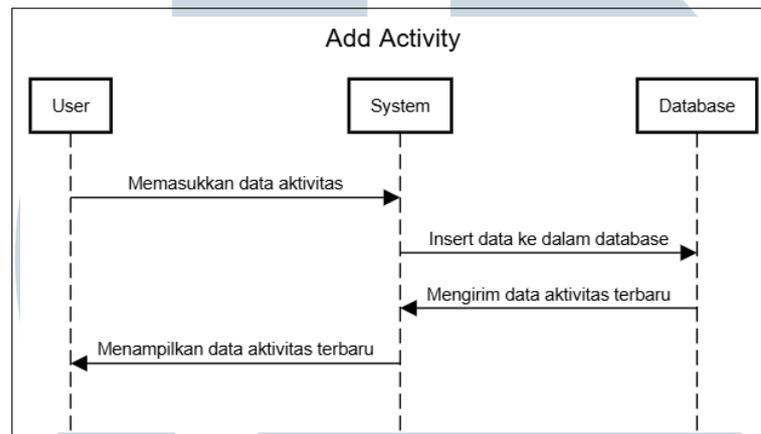


Gambar 3.16. *Sequence diagram* melihat halaman activity

(e) *Sequence Diagram* Menambahkan Aktivitas

Sequence diagram untuk menambhkn aktivitas dapat dilihat dalam Gambar 3.17. Dalam halaman ini, user akan melakukan *input data*

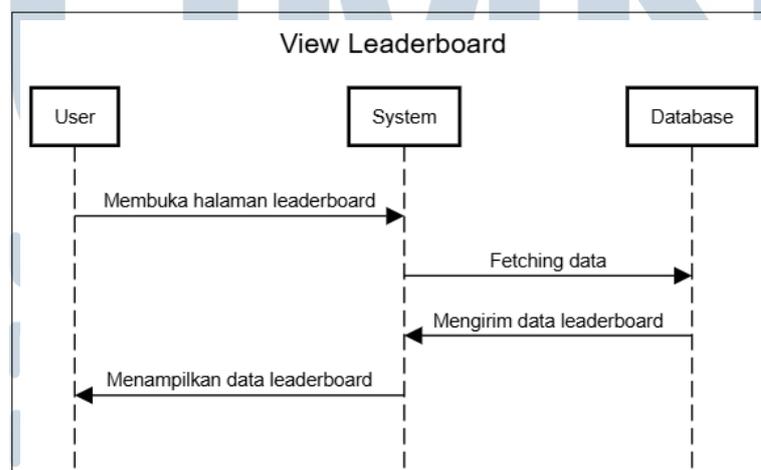
aktivitas yang telah dilakukan. Kemudian, *system* akan meng-*insert data* tersebut ke dalam database. Setelah berhasil di-*insert* database akan memberikan *data - data* aktivitas terbaru setelah di-*input*. *Data* tersebut kemudian ditampilkan pada halaman aktivitas.



Gambar 3.17. *Sequence diagram* melihat menambah *activity*

(f) *Sequence Diagram* Melihat *Leaderboard*

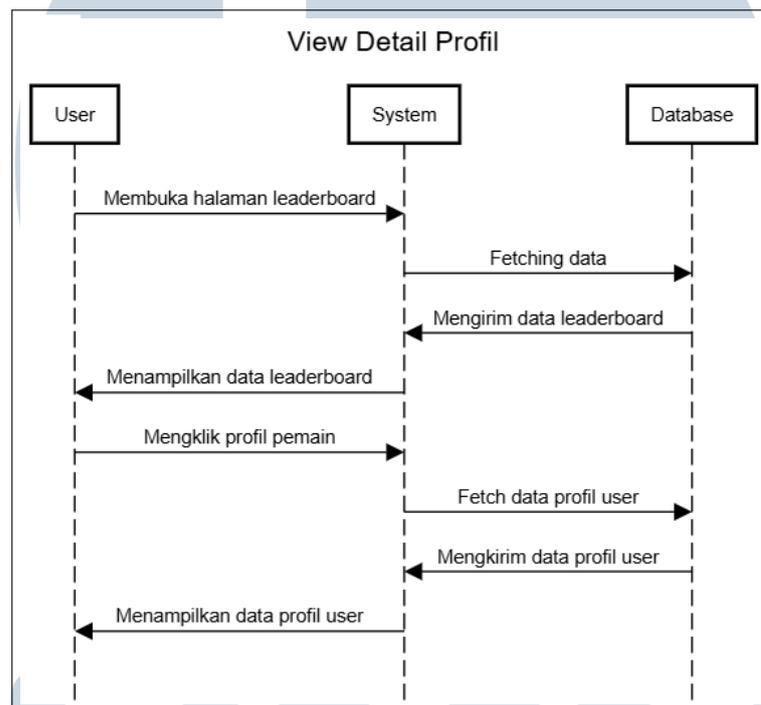
Saat *user* membuka halaman *leaderboard*, *system* akan melakukan *fetching data leaderboard* yang ada dalam *database*. *Data* tersebut kemudian akan dikirim kembali dari *database*, kemudian akan ditampilkan oleh *sistem*. *Sequence diagram* halaman *leaderboard* dapat dilihat dalam Gambar 3.18.



Gambar 3.18. *Sequence diagram* melihat *leaderboard*

(g) *Sequence Diagram* Melihat *Details* Profil Dalam *Leaderboard*

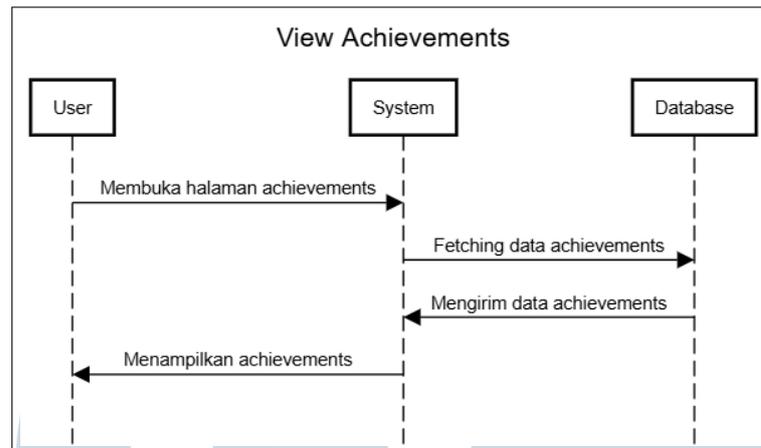
Setelah membuka halaman *leaderboard*, *user* dapat melihat detail profil *user* yang ada dalam *leaderboard*. Proses yang dilalui oleh *system* adalah *system* melakukan *fetching data* profil dari *database* terhadap *user* yang ingin dilihat. Kemudian, *data* yang telah di-*fetch* dari *database* akan ditampilkan oleh *system*. Sequence diagram halaman detail profil dapat dilihat dalam Gambar 3.19



Gambar 3.19. Sequence diagram melihat details profil

(h) Sequence Diagram Melihat Achievements

Sequence diagram halaman *achievements* dapat dilihat dalam Gambar 3.20. Saat *user* membuka halaman *achievements*, *system* akan melakukan *fetching data user* tersebut dan melakukan *fetching data achievements* yang ada dalam *database* dari *website*. Setelah melakukan *request fetch*, *data* yang dikirim dari *database* akan ditampilkan oleh *system* kepada *user*.

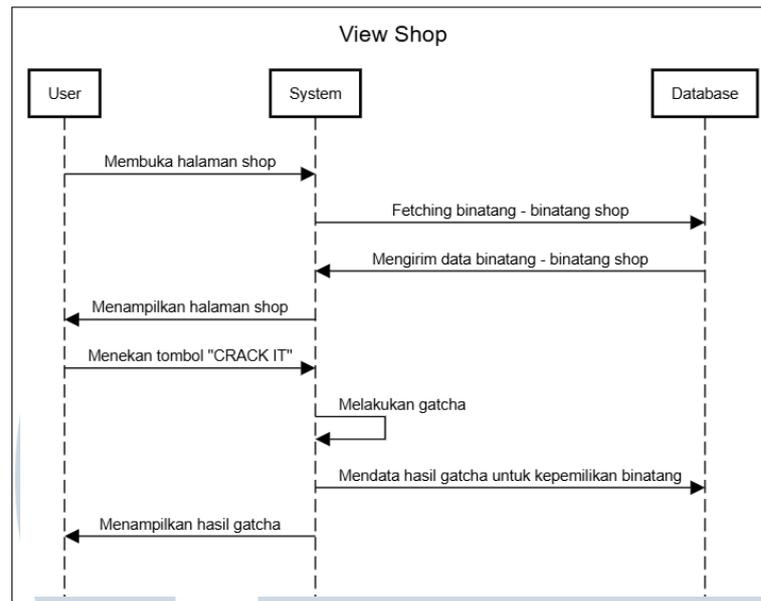


Gambar 3.20. *Sequence diagram* melihat halaman *achievements*

(i) *Sequence Diagram Shop*

Pada saat *user* membuka halaman *shop*. Sistem akan secara otomatis melakukan pengambilan data dari *database* terkait data - data yang diperlukan untuk halaman *shop*, seperti hewan - hewan yang ada dalam *database* dan Gambar - Gambar hewan tersebut. Kemudian setelah *system* mendapatkan *data* dari *database*. *System* akan menampilkan halaman utama dari *shop*. Saat *user* menekan tombol "CRACK IT". *System* akan melakukan proses *gatcha*, kemudian, hasil dari proses *gatcha* tersebut dimasukkan ke dalam *database* untuk data kepemilikan *user* terhadap *item - item* yang dipunyai oleh *user*. Lalu, *system* akan menampilkan hasil *gatcha* tersebut kepada *user*. *Sequence diagram* halaman *shop* dapat dilihat dalam Gambar 3.21

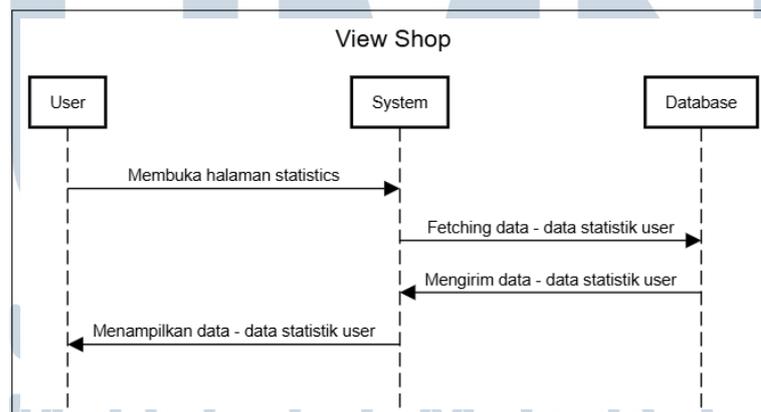
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.21. *Sequence diagram* halaman shop

(j) *Sequence Diagram* Melihat Statistic

Sequence diagram halaman *statistics* dapat dilihat dalam Gambar 3.22. Pada halaman ini, ketika *user* membuka halaman *statistics*, *system* akan secara spontan melakukan pengambilan data statistik *user* dari *database*. Data yang diberikan oleh *database* kemudian ditampilkan oleh sistem kepada *user*.



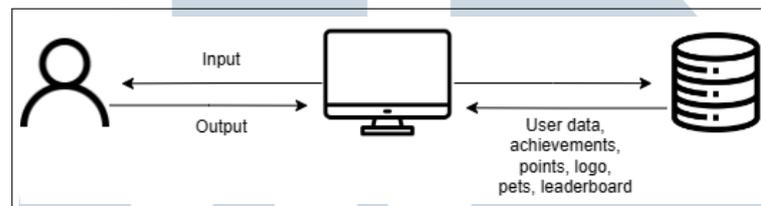
Gambar 3.22. *Sequence diagram* halaman *statistics*

3.2.2 Model Website

Website gamifikasi *calisthenic* ini menggunakan *database* MySQL. *Database* digunakan untuk menyimpan informasi - informasi yang berkaitan

dengan pengguna, aktivitas, hewan peliharaan, dan *achievements*.

Selain itu, *Database* menyimpan data - data seperti *points* dan lokasi aset - aset seperti Gambar *icon*. *Points* yang ada dalam *database* dilakukan penghitungan untuk sistem *leaderboard* yang ada pada website.



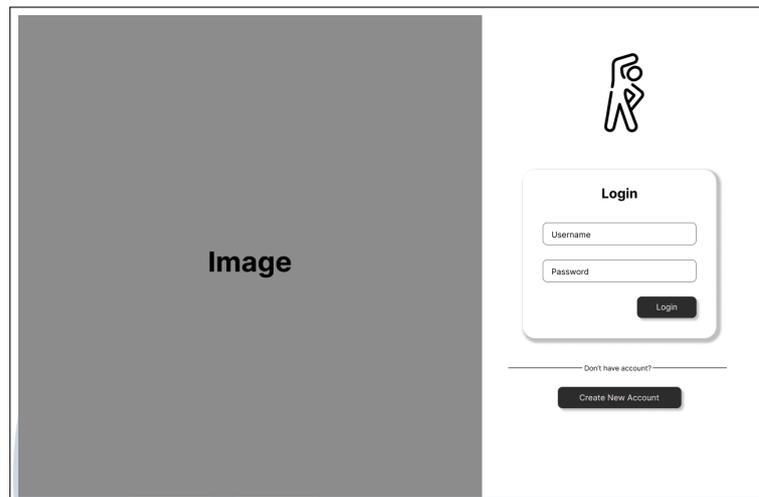
Gambar 3.23. Model Website Gamifikasi Calisthenic

Database website gamifikasi calisthenics terdiri dari 8 tabel. Tabel *users* merupakan tabel utama dari *website* ini, karena tabel *users* mempunyai hubungan dengan tabel - tabel lainnya. Tabel *users* digunakan untuk men-data kepemilikan hewan, aktivitas pengguna, dan *achievements*. Selain tabel *users*, tabel utama yang digunakan dalam *website* ini adalah tabel *achievements*, *activities*, dan *pets*. Tabel tersebut berfungsi untuk menyimpan data - data aset yang diperlukan untuk tampilan *website*. Selain itu, *junction table* juga digunakan dalam *website* ini, dimana *junction table* digunakan untuk menghubungkan antar 2 tabel. *Junction table* yang ada dalam *website* gamifikasi *calisthenics* ini adalah *UserActivities*, *UserPets*, dan *UserAchievements*.

3.2.3 Desain Website

Saat membuka *website* gamifikasi *calisthenics*, sistem menampilkan halaman *login*. Halaman *login* berisi form yang perlu diisi dengan *username* dan *password* pengguna. Apabila pengguna belum mempunyai akun, pengguna dapat melakukan *sign up* dengan pada halaman *sign in* yang dapat diakses dengan menekan tombol "create new account". Tampilan *login* dapat dilihat pada Gambar

3.24



Gambar 3.24. Halaman *Log In*

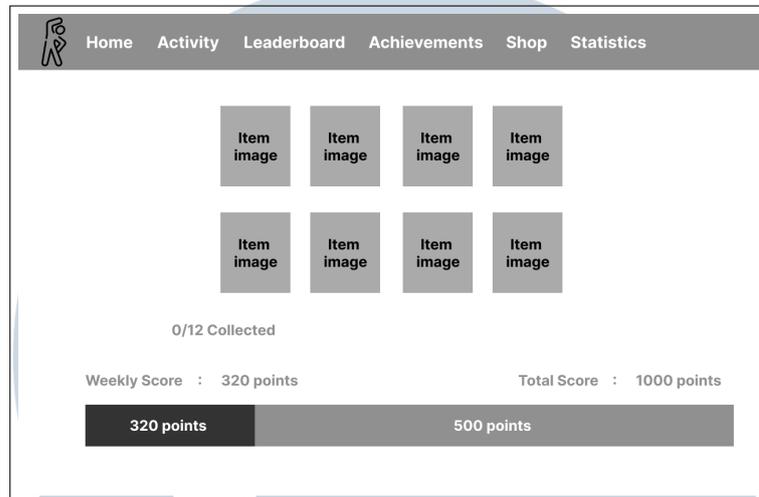
Pada halaman *sign in*, pengguna diminta untuk memasukkan data - data yang diperlukan untuk sistem, yaitu, nama, *username*, *password* seperti *interface* yang ada pada Gambar 3.25. Setelah membuat akun, pengguna kembali kepada halaman *login* untuk memasukkan *username* dan *password* seperti yang telah dibuat pada akun *sign in*.



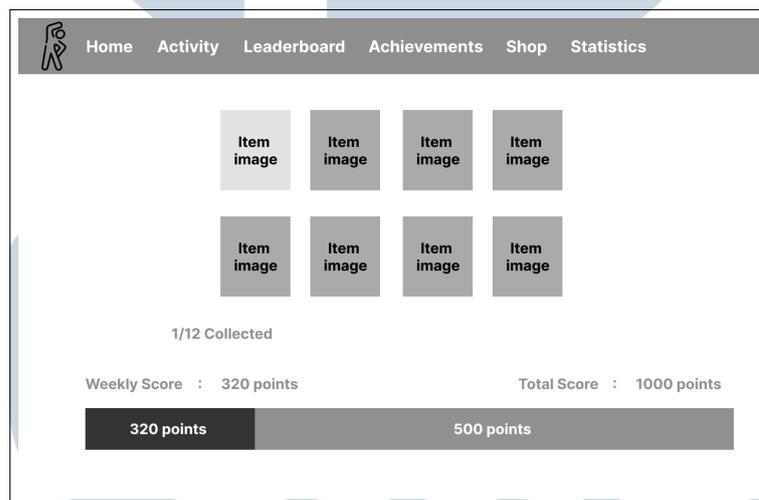
Gambar 3.25. Halaman *Sign In*

Setelah melakukan *log in*, sistem menampilkan *home page*. Hal - hal yang ditampilkan dalam *home page* adalah, hewan - hewan, *weekly score*, *total points*, serta *weekly progress bar*. Apabila pengguna belum men-*unlock* hewan yang ditampilkan, Gambar hewan tersebut tampil abu - abu untuk menandakan bahwa

pengguna belum mempunyai hewan tersebut. Halaman login dapat dilihat dalam Gambar 3.26 dan Gambar 3.27

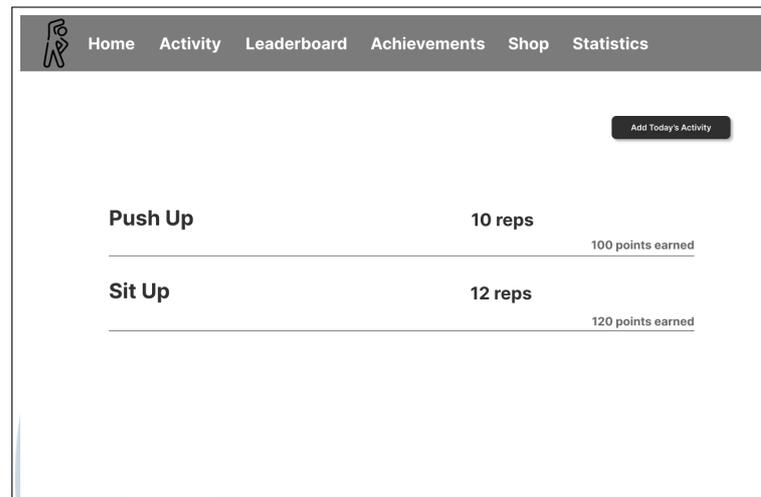


Gambar 3.26. Tampilan halaman home apabila pengguna belum mempunyai hewan



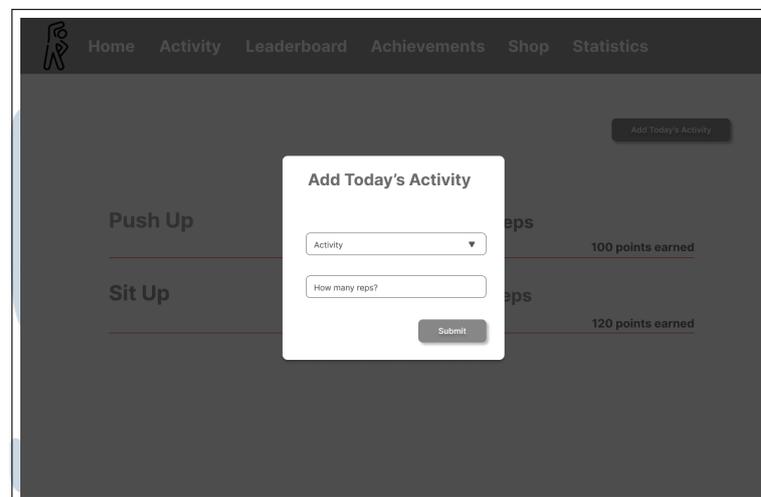
Gambar 3.27. Tampilan halaman home apabila pengguna mempunyai 1 hewan

Untuk menambahkan *point*, pengguna harus melakukan aktivitas - aktivitas. Aktivitas dapat di-*input* dalam halaman aktivitas. Pada halaman aktivitas yang ada pada Gambar 3.28, pengguna dapat melihat aktivitas - aktivitas sebelumnya yang telah di-*input* hari ini. Pengguna juga dapat melihat *point - point* yang didapatkan dari melakukan aktivitas tersebut. *Points* yang didapat ditentukan berdasarkan tipe aktivitas dan berapa banyak *reps* yang dilakukan.

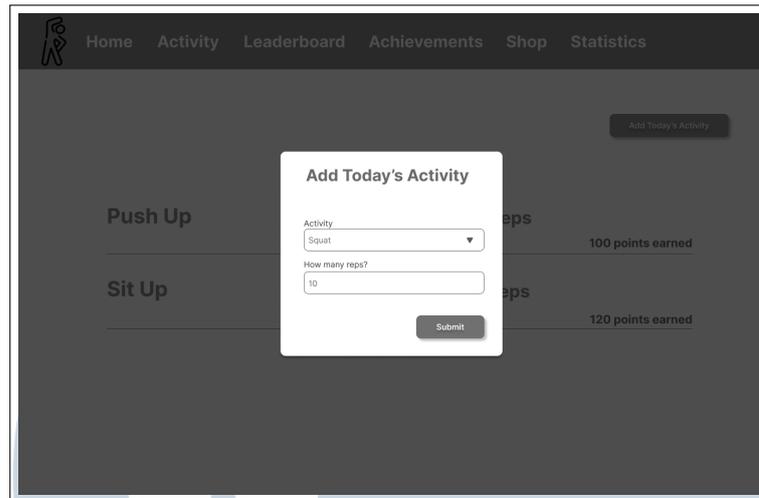


Gambar 3.28. Tampilan Awal Halaman Aktivitas

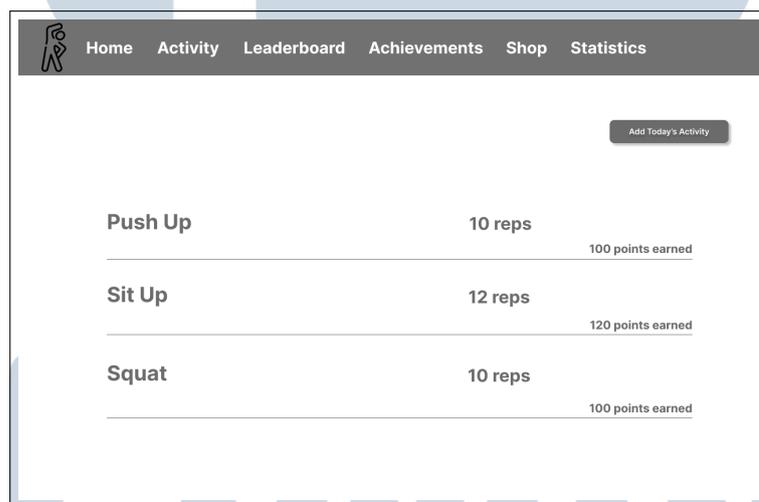
Pengguna dapat melakukan penambahan dengan meng-klik tombol "Add Today's Activity". Dengan meng-klik tombol tersebut, sistem menampilkan modal yang berisi form seperti pada Gambar 3.29, dan mengisi form tersebut seperti Gambar 3.30. Setelah melakukan submit pada form aktivitas, aktivitas ter-input dan terlihat pada halaman aktivitas seperti pada Gambar 3.31.



Gambar 3.29. Tampilan Form Tambah Aktivitas



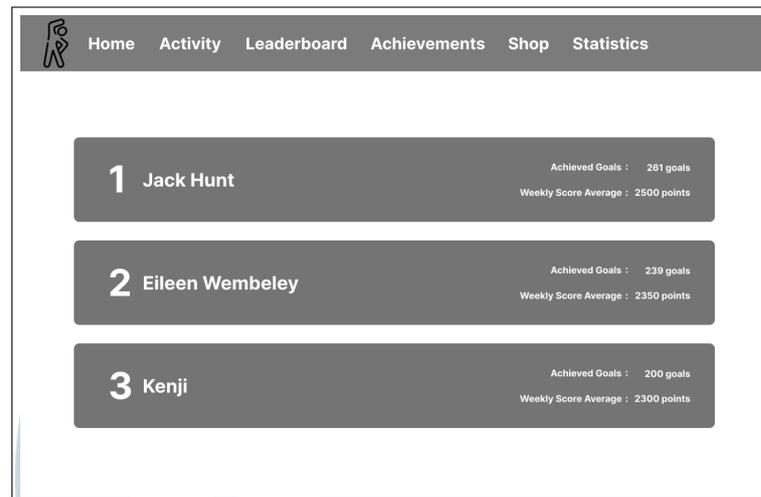
Gambar 3.30. Tampilan form tambah aktivitas dengan form yang terisi



Gambar 3.31. Tampilan halaman aktivitas setelah menambah aktivitas

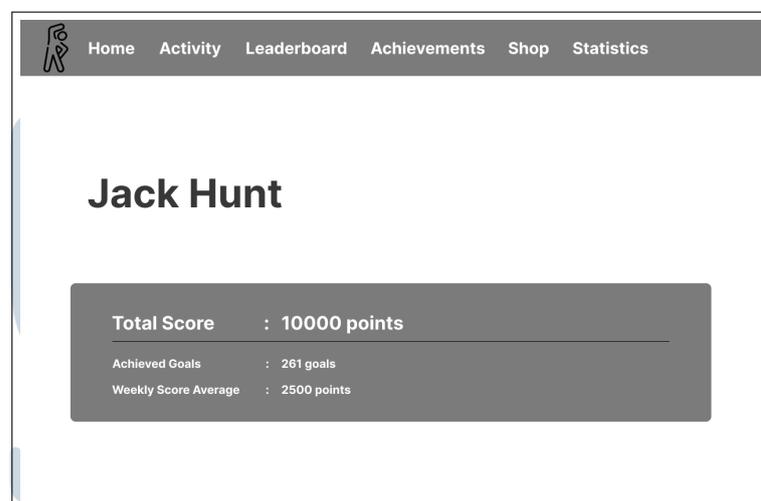
Desain antarmuka *leaderboard* dapat dilihat pada Gambar 3.32. Pada halaman *leaderboard*, pengguna dapat melihat pengguna - pengguna yang mempunyai *points* tertinggi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



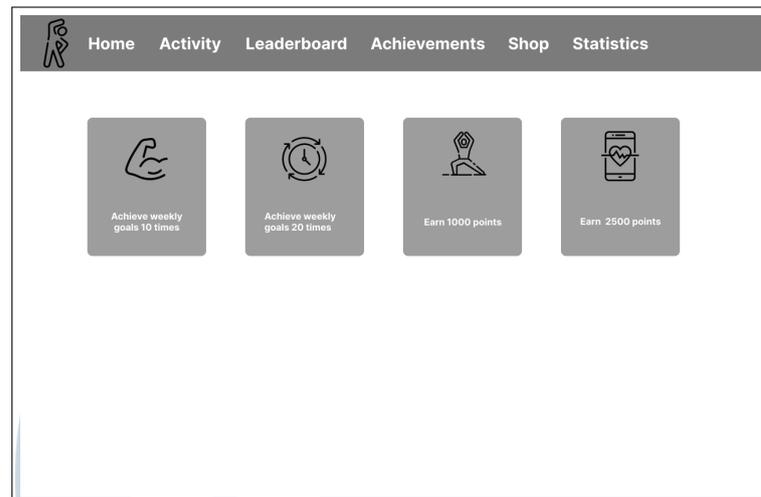
Gambar 3.32. Tampilan halaman leaderboard

Selain itu, pengguna dapat melihat juga profil pengguna tersebut dengan cara meng-klik nama dari pengguna. Dalam detail profil, pengguna dapat melihat *total points* yang telah didapatkan pengguna tersebut selama ini, *achieved goals*, dan *weekly score average*. Tampilan halaman detail profil dapat dilihat pada Gambar 3.33.



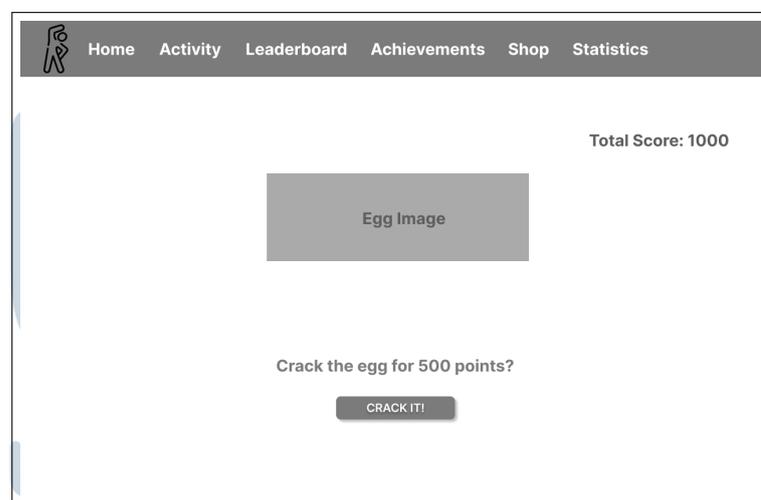
Gambar 3.33. Tampilan halaman detail profil

Pengguna dapat melihat juga *achievement - achievement* yang dicapai. Halaman *achievement* menampilkan *achievement* apa saja yang telah dicapai oleh pengguna. Desain halaman *achievement* dapat dilihat pada Gambar 3.34

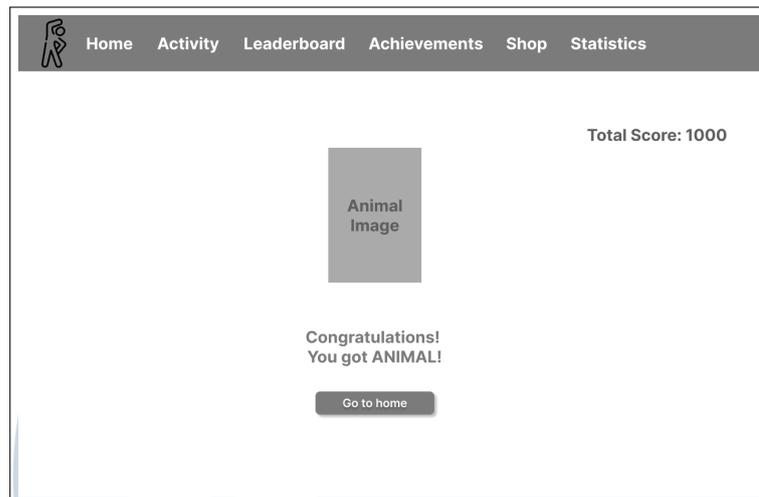


Gambar 3.34. Tampilan halaman Achievements

Desain halaman *shop* dapat dilihat pada Gambar 3.35. Pada halaman ini, pengguna dapat menggunakan *points* yang telah didapatkan dari melaksanakan aktivitas - aktivitas untuk melakukan *gatcha*. Dari *gatcha* tersebut, pengguna mendapatkan hewan secara *random*. Desain halaman saat pengguna membuka *gatcha* dapat dilihat dalam Gambar 3.36

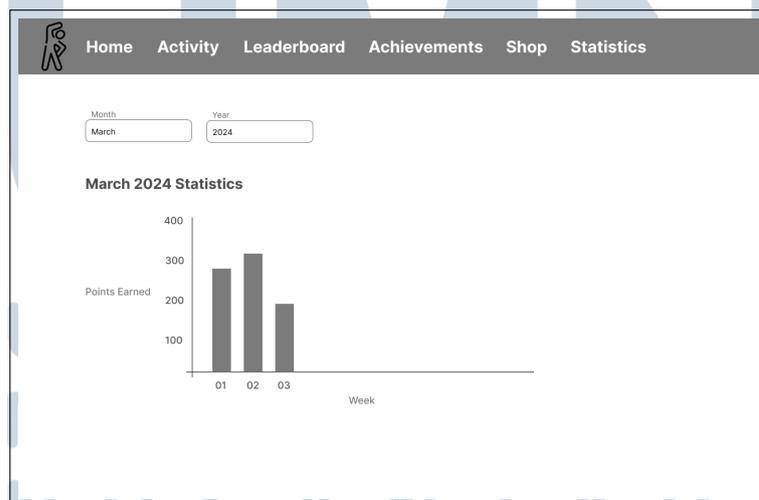


Gambar 3.35. Tampilan halaman shop



Gambar 3.36. Tampilan halaman shop saat membuka gatcha

Halaman terakhir dari *website* ini adalah halaman *statistics*. Halaman ini, memperlihatkan statistik dari *points* yang telah didapatkan pengguna pada saat minggu tersebut dan minggu - minggu sebelumnya dengan menggunakan *bar diagram*. *Points* yang ditampilkan dalam halaman ini adalah *points* yang didapatkan pada saat pengguna meng-*input* aktivitas dalam halaman *activity*. Fungsi dari halaman ini adalah untuk user melihat *progress* aktivitas yang dilakukan pengguna selama menggunakan *website*. Desain *interface* halaman *statistics* dapat dilihat dalam Gambar 3.37.



Gambar 3.37. Tampilan halaman shop saat membuka gatcha