

BAB III

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

III.1. Analisis Masalah

Gallery Mami Roy merupakan usaha dagang yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian. *Gallery* Mami Roy memiliki beberapa karyawan yang terdiri dari beberapa layanan tersebar di beberapa unit kerja. *Owner* dari *Gallery* Mami Roy memiliki target dalam menjalankan perusahaan dagang dalam hal ini selalu menargetkan agar karyawannya bisa menjual barang sesuai target yang sudah ditentukan oleh *owner*. Untuk itu dalam peningkatan kualitas kinerja karyawan dan juga membangun semangat untuk para karyawannya *owner* selalu memberikan *reward* kepada karyawan. Dimana karyawan akan diberi penilaian sesuai kinerja karyawan masing – masing setiap bulannya.

Pada kondisi saat ini di *Gallery* Mami Roy untuk penilaian kinerja karyawan masih dilakukan secara manual oleh *Owner* setiap bulannya. Dimana *owner* langsung menilai berdasarkan pemantauan langsung melihat kinerja karyawan tersebut. Meliputi kehadiran, perilaku dalam bekerja baik dengan atasan maupun dengan karyawan yang lain, promosi ke *customer*, pelayanan ke *customer*, dan penjualan yang sudah ditargetkan. Konsep *Gamification* diterapkan pada penilaian kinerja karyawan yang terdapat elemen *point*, *challenge*, *leaderboards* dan *character*. Elemen tersebut digunakan karyawan untuk bersaing mendapatkan banyak *point* (mencapai target) agar

mendapatkan *reward* (bonus berupa uang saku tambahan) dari *owner* setiap bulannya.

Permasalahan yang di hadapi oleh *Gallery Mami Roy* yaitu *owner* melakukan penilaian terhadap kinerja kaaryawan masih dilakukan secara manual dengan memberi penilaian sesuai dengan yang dilihat, dari absensi dengan menulis dibuku, hasil penjualan yang tertulis di buku. Serta yang terjadi dilapangan membuat *owner* harus lebih jeli dalam memberi penilaian apa yang dilakukan oleh karyawan sehingga memakan waktu 1 hari agar tidak salah dalam penilaian karyawan dan pemberian bonus juga terlambat diberikan.

III.1.1. Analisis Input

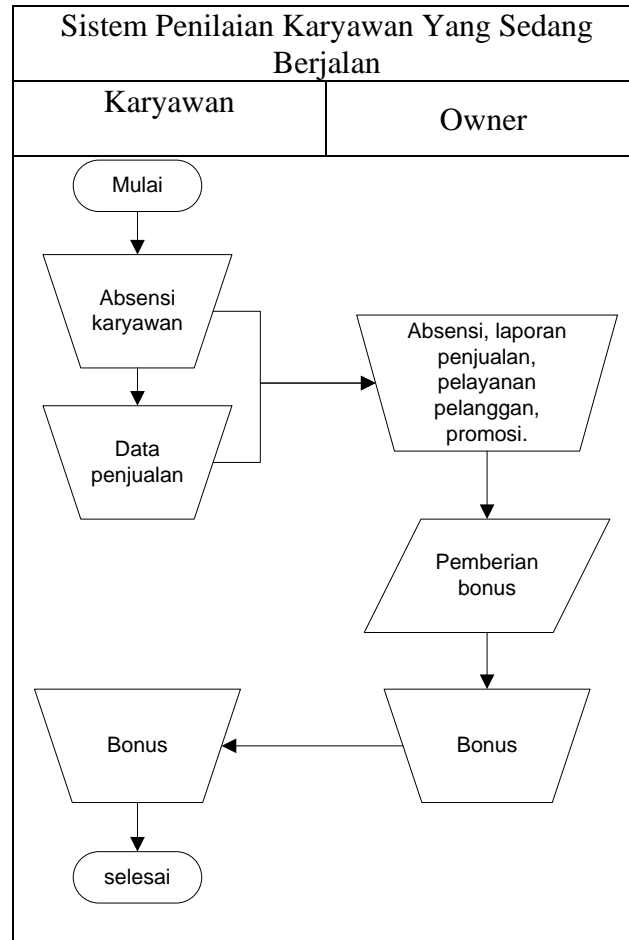
Analisis inputan yang ada di sistem yang sedang berjalan adalah masih secara manual dengan menuliskan didalam buku. Baik itu absensi untuk karyawan dan data penjualan. Seperti gambar berikut ini:

Gambar III.1 Buku absensi karyawan

No	Tanggal	Nama	Masuk	Pulang	paraf	
1	01/06-2021	Dwi	8 ⁰⁰	-16 ⁰⁰	Inf	01/06-20
2	01/06-2021	Oppilia	8 ⁰⁰	16 ⁰⁰	Out	
3	01/06-2021	Friska	8 ⁰⁰	16 ⁰⁰	Inf	
4	01/06-2021	Liza	8 ⁰⁰	16 ⁰⁰	Umud	
5	01/06-2021	Mery	8 ⁰⁰	16 ⁰⁰	Handul	
6	01/06-21	Dinda	8 ⁰⁰	16 ⁰⁰	Dant	
7	02/06-21	Dwi	-	-	-	02/06
8	02/06-21	Oppilia	8 ⁰⁰	16 ⁰⁰	Out	
9	02/06-21	Friska	8 ⁰⁰	16 ⁰⁰	Inf	
10	02/06-21	Liza	8 ⁰⁰	16 ⁰⁰	Umud	
11	02/06-21	Mery	8 ⁰⁰	16 ⁰⁰	Handul	
12	02/06-21	Dinda	9 ⁰⁰	17 ⁰⁰	Dant	
13	03/06-21	Dwi	9 ⁰⁰	17 ⁰⁰	Dant	
14	03/06-21	Oppilia	8 ⁰⁰	16 ⁰⁰	Out	03/06
15	03/06-21	Friska	8 ⁰⁰	16 ⁰⁰	Inf	
16	03/06-21	Liza	-	-	-	04/06
17	03/06-21	Mery	9 ⁰⁰	17 ⁰⁰	Mud	
18	03/06-21	Dinda	8 ⁰⁰	16 ⁰⁰	Dant	
19	04/06	Dwi	9 ⁰⁰	17 ⁰⁰	Dant	
20	04/06	Oppilia	8 ⁰⁰	16 ⁰⁰	Out	
21	04/06	Friska	8 ⁰⁰	16 ⁰⁰	Inf	
22	04/06	Liza	8 ⁰⁰	16 ⁰⁰	Umud	
23	04/06	Dinda	8 ⁰⁰	16 ⁰⁰	Dant	
24	04/06	Mery	9 ⁰⁰	17 ⁰⁰	Mud	

III.1.2. Analisis *Process*

Proses yang terjadi pada sistem yang berjalan dijelaskan dengan *FOD* (Flow Of Document) pada gambar III.3. berikut:



Gambar III.3 *FOD* (Flow Of Document)

III.1.3. Analisis *Output*

Analisa outputan pada sistem yang berjalan selama ini tidak ada secara tertulis hanya saja owner langsung memberikan Bonus kepada karyawan yang mencapai target sesuai kriteria yang sudah di tentukan oleh *owner*.

III.2. Penerapan *Gamification*

Gamification adalah konsep atau cara mekanisme berfikir dan permainan yang melibatkan pengguna untuk menyelesaikan sebuah masalah dan mempengaruhi perilaku pengguna (Zichermann & Cunningham, 2011). *Gamification* adalah penggunaan prinsip game dalam konteks *non-game* untuk meningkatkan keterlibatan pelanggan. Metode ini umumnya digunakan dalam dua konteks besar membangun keterlibatan program kesetiaan dan komunitas pelanggan. Meskipun terjadi polarisasi pendapat, penggunaan *gamification* terus tumbuh dalam beberapa tahun belakangan. Sebuah survei yang dilakukan *PewResearch Center* pada lebih dari 1.000 pemangku kepentingan teknologi dan pengkritik mengungkapkan bahwa 53% setuju bahwa pada 2020 *gamification* akan menjadi kecenderungan utama sementara 42% berkilah bahwa *gamification* akan tumbuh hanya diranah tertentu. Ada beberapa alasan mengapa *gamification* adalah alat terampuh untuk pelibatan. Pertama, *gamification* menarik keuntungan dari keinginan manusia untuk mencapai cita-cita yang lebih tinggi dan pencapaiannya diakui. Beberapa pelanggan termotivasi oleh ganjaran, sementara pelanggan lain termotivasi oleh aktualiasasi diri. Sebagaimana dengan permainan, upaya untuk meraih tingkahan yang lebih tinggi didorong oleh adanya ketagihan pada level tertentu. Karenanya, Pelanggan melakukan interaksi terus-menerus dengan perusahaan dan menciptakan afinitas yang kuat (Kotler, Kartajaya & Setiawan, 2019).

Beberapa elemen yang dapat diambil untuk diterapkan yaitu :

1. *Challenges & Points*

Challenges merupakan aktifitas yang harus dipenuhi oleh karyawan yang nantinya akan mendapatkan poin. Poin yang diperoleh oleh karyawan yang dari beberapa aktifitas/kegiatan

yang dimana masing-masing aktifitas memiliki nilai poin masing – masing yang ditunjukkan pada tabel dibawah ini :

Tabel III.2.1. Tabel *Challenges & Point*

No	Challenges	Point
1	Pendapatan Fee	40
2	Hubungan SDM	20
3	Promosi Produk	30
4	Absensi	5
5	Pelayanan Keluhan	5

2. *Leaderboards*

Menampilkan hasil pencapaian dari seluruh karyawan antara satu karyawan dengan karyawan yang lainnya dengan urutan ranking tertinggi dan terendah. *Leaderboards* sendiri dapat memacu kompetisi yang positif antar karyawan apabila diterapkan.

3. *Badges*

Tabel III.2.2. Tabel *Badges*

Badges	Gambar	Keterangan	Syarat
<i>Mission Complete</i>		Didapatkan Ketika Karyawan menyelesaikan tugas	Point > 55 s.d 100
<i>Master Schedule</i>		Didapatkan Ketika Karyawan selesai tepat waktu	Point > 55 s.d 100

Rancangan perspektif dan sasaran strategis dijabarkan dalam Tabel III.2.3 sebagai berikut :

Tabel III.2.3 Rancangan perspektif dan sasaran strategis

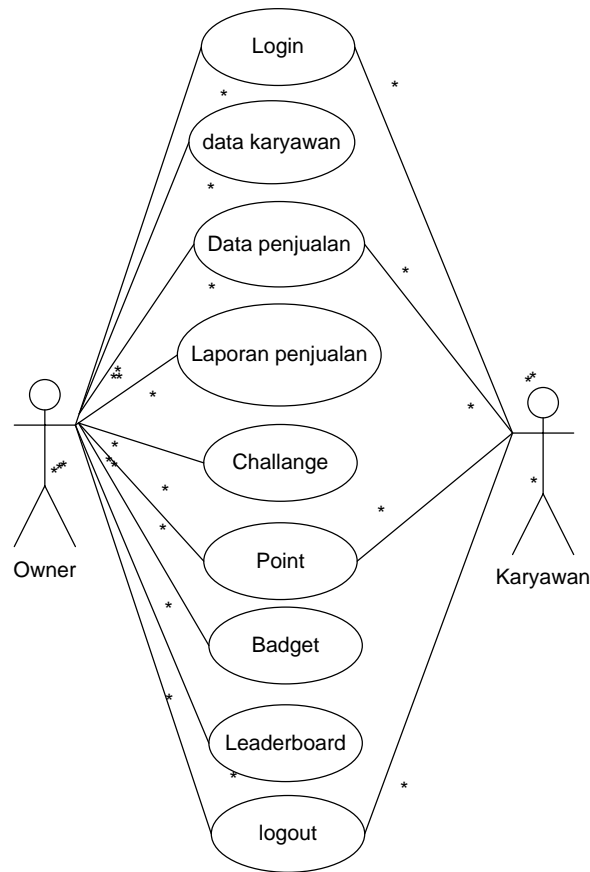
No	Perspektif	No	Sasaran Strategi	Penanggung Jawab
1	Keuangan	1	Pendapatan yang besar	Owner
2	SDM	1	Pendapatan fee	
		2	Hubungan SDM	
		3	Promosi Produk	
3	Proses Internal	1	Absensi	
		2	Pelayanan Keluhan	

III.3. Desain Sistem

Desain sistem yang digunakan pada Penerapan *Gamification* Dalam Peningkatan Kinerja Karyawan *Gallery Mami Roy* adalah dengan menggunakan bahasa pemodelan *UML (Unified Modeling Language)* yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*, *Class Diagram*.

III.3. 1. Use Case Diagram

Dalam penyusunan suatu program diperlukan suatu model data yang berbentuk diagram yang dapat menjelaskan suatu alur proses sistem yang akan dibangun. Maka digambarkanlah suatu bentuk *Use Case Diagram* yang dapat dilihat pada gambar III.3.1.1:



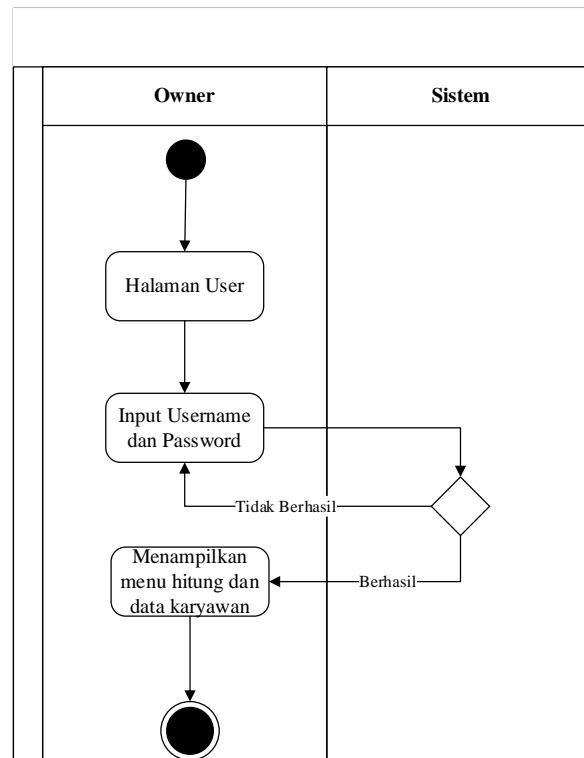
Gambar III.3.1.1. Use Case Diagram Penerapan Gamification Dalam Penilaian Kinerja Karyawan Gallery Mami Roy

III.3.2. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing–masing alur berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity* diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

III.3.2.1. Activity Diagram Login

Activity Diagram Login dapat dilihat pada gambar III.3.2.1. sebagai berikut:



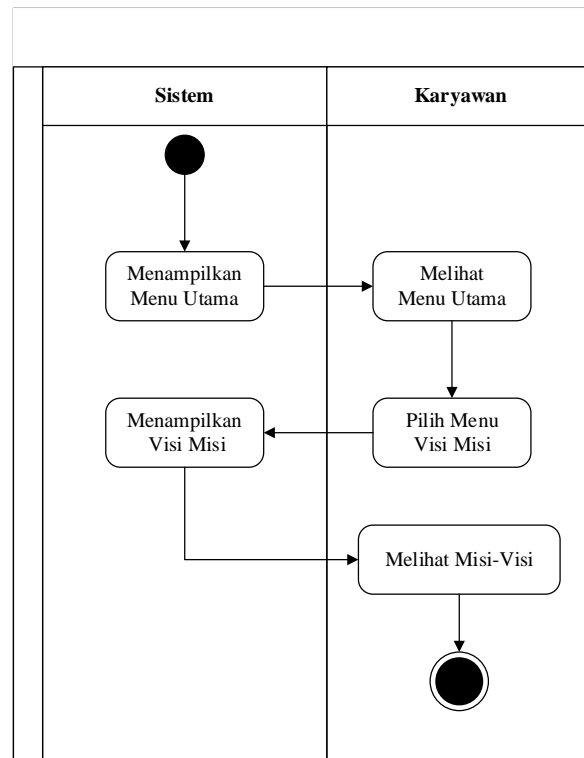
Gambar III.3.2.1. Activity Diagram Login

Keterangan dari *Activity Diagram Login* di atas adalah:

- a. Sistem “Mulai” dan menampilkan form *login*.
- b. *User* melihat tampilan form *login* dan memasukkan username dan password.
- c. Sistem menampilkan data karyawan.
- d. *User* melihat data karyawan.

III.3.2.2. Activity Diagram Visi-Misi

Activity Diagram Visi-Misi dapat dilihat pada gambar III.3.2.2.. sebagai berikut:



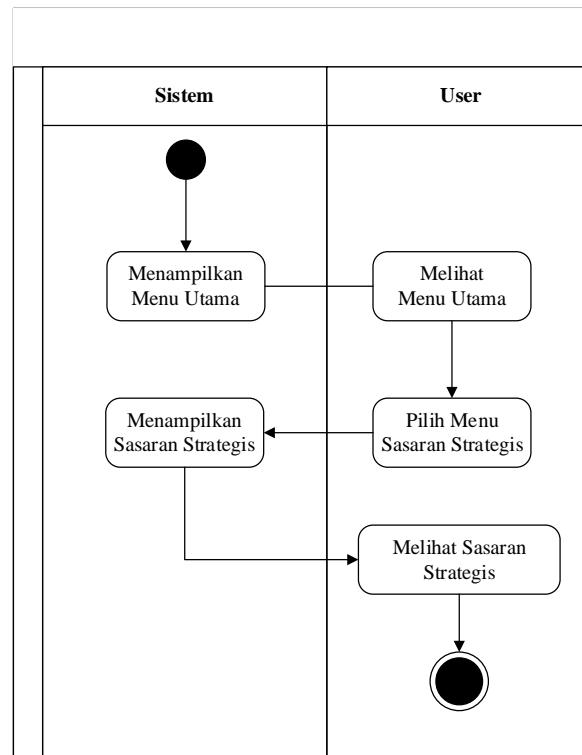
Gambar III.3.2.2. Activity Diagram Visi-Misi

Keterangan dari *Activity* Visi-Misi di atas adalah:

- a. Sistem “Mulai” dan menampilkan menu utama.
- b. *User* melihat tampilan menu utama dan memilih menu visi-misi.
- c. Sistem menampilkan menu visi-misi.
- d. *User* melihat visi-misi.

III.3.2.3. Activity Diagram Sasaran Strategis

Activity Diagram Sasaran Strategis dapat dilihat pada gambar III.3.2.3. sebagai berikut:



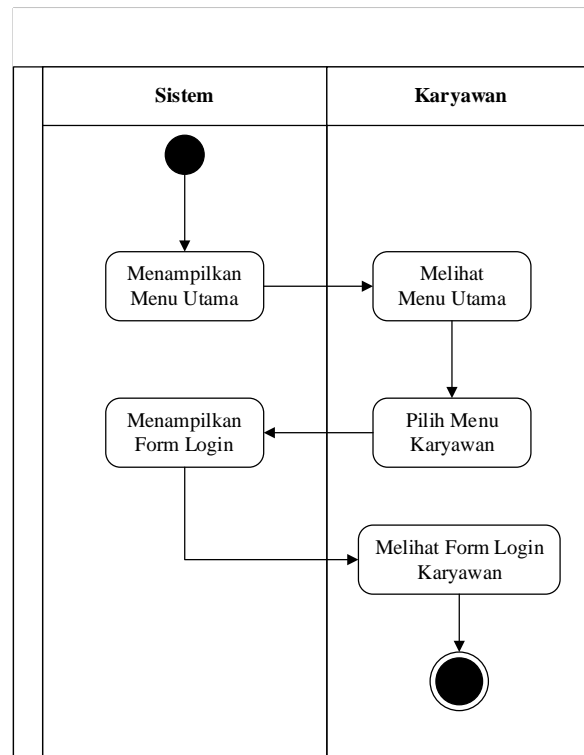
Gambar III.3.2.3. Activity Diagram Sasaran Strategis

Keterangan dari *Activity* Sasaran Strategis di atas adalah:

- a. Sistem “Mulai” dan menampilkan menu utama.
- b. *User* melihat tampilan menu utama dan memilih menu Sasaran Strategis.
- c. Sistem menampilkan menu Sasaran Strategis.
- d. *User* melihat Sasaran Strategis.

III.3.2.4. Activity Diagram Karyawan

Activity Diagram Karyawandapat dilihat pada gambar III.3.2.4. sebagai berikut:



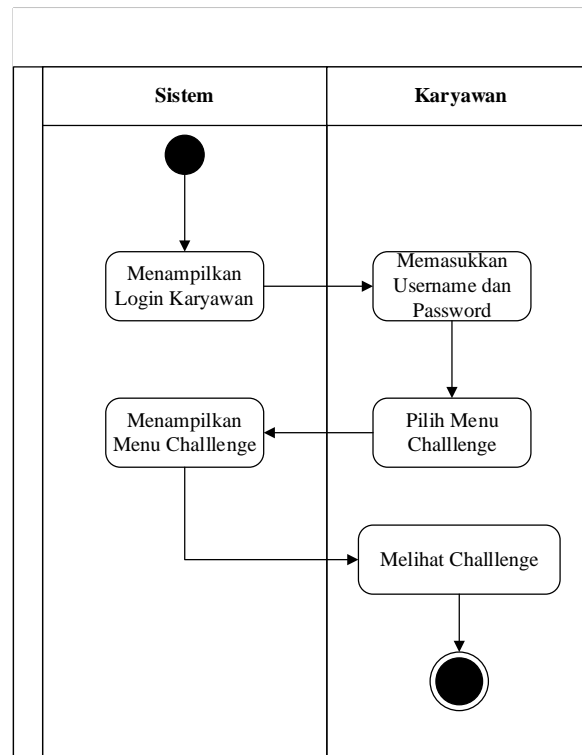
Gambar III.3.2.4. Activity Diagram Karyawan

Keterangan dari *Activity Diagram Karyawan* di atas adalah:

- a. Sistem “Mulai” dan menampilkan menu utama.
- b. *User* melihat tampilan menu utama dan memilih menu Karyawan.
- c. Sistem menampilkan From Login Karyawan.
- d. *User* melihat From Login Karyawan

III.3.2.5. Activity Diagram Challenge

Activity Diagram Challenge dapat dilihat pada gambar III.3.2.5. sebagai berikut:



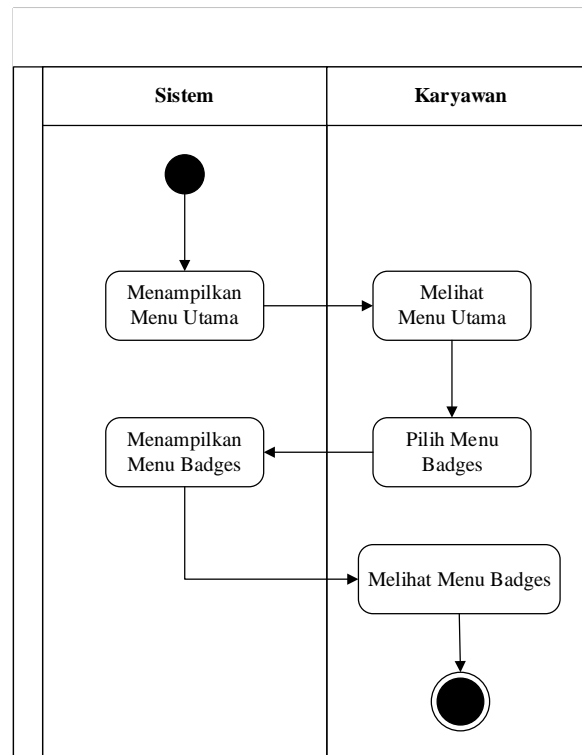
Gambar III.3.2.5. Activity Diagram Challenge

Keterangan dari *Activity Diagram Challenge* di atas adalah:

- a. Sistem “Mulai” dan menampilkan menu utama.
- b. *User* melihat tampilan menu utama dan memilih menu *Challenge*.
- c. Sistem menampilkan menu *Challenge*.
- d. *User* melihat *Challenge*.

III.3.2.6. Activity Diagram Badges

Activity Diagram Badges dapat dilihat pada gambar III.3.2.6. sebagai berikut:



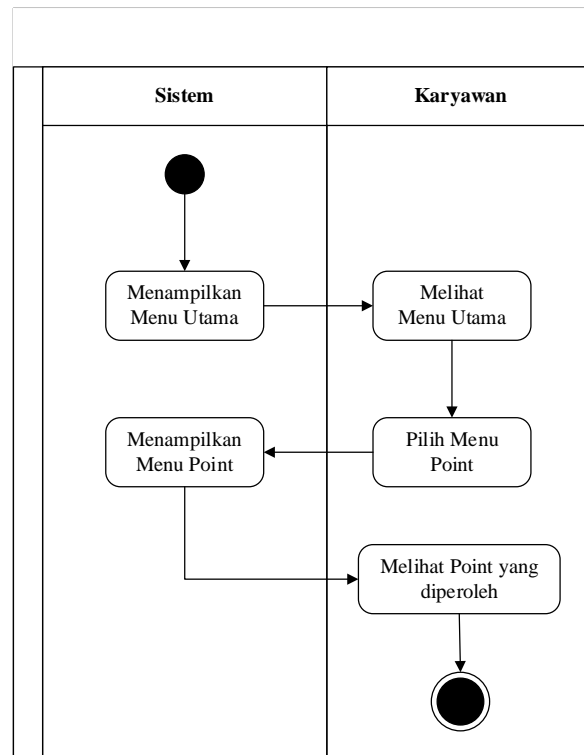
Gambar III.3.2.6. Activity Diagram Badges

Keterangan dari *Activity Diagram Badges* di atas adalah:

- a. Sistem “Mulai” dan menampilkan menu utama.
- b. *User* melihat tampilan menu utama dan memilih menu *Budges*.
- c. Sistem menampilkan menu *Budges*
- d. *User* melihat *Budges*

III.3.2.7. Activity Diagram Point

Activity Diagram Point dapat dilihat pada gambar III.3.2.7. sebagai berikut:



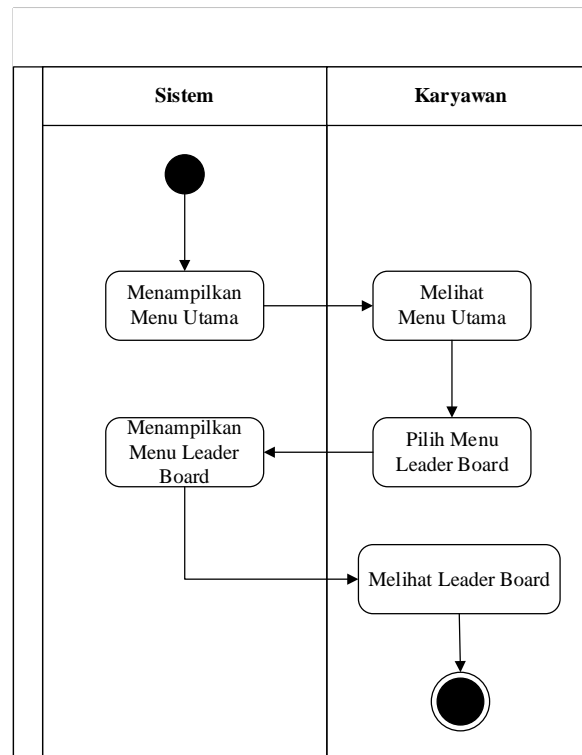
Gambar III.3.2.7. Activity Diagram Point

Keterangan dari *Activity Diagram Budgets Point* di atas adalah:

- a. Sistem “Mulai” dan menampilkan menu utama.
- b. *User* melihat tampilan menu utama dan memilih menu Point.
- c. Sistem menampilkan menu Point
- d. *User* melihat Point

III.3.2.8. Activity Diagram Leaderboard

Activity Diagram Leaderboard dapat dilihat pada gambar III.3.2.8. sebagai berikut:



Gambar III.3.2.8. Activity Diagram Leaderboard

Keterangan dari *Activity Diagram Leaderboard* di atas adalah:

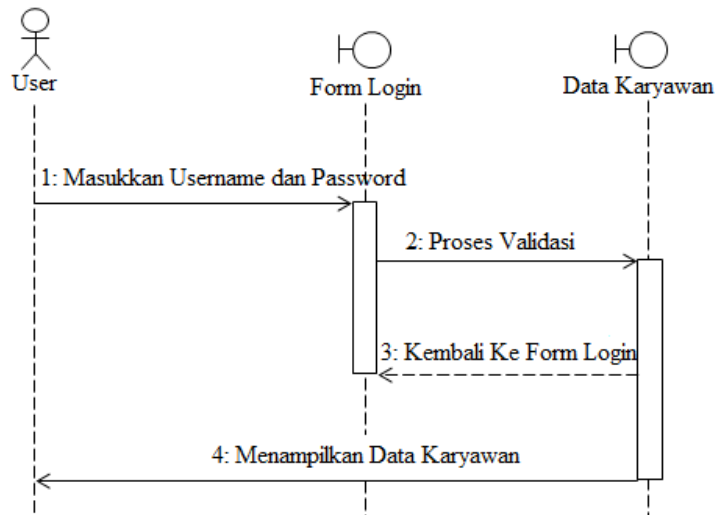
- a. Sistem “Mulai” dan menampilkan menu utama.
- b. *User* melihat tampilan menu utama dan memilih menu *Leaderboard*.
- c. Sistem menampilkan menu *Leaderboard*
- d. *User* melihat *Leaderboard*

III.3.3. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan perilaku pada sebuah skenario, diagram ini menunjukkan sejumlah contoh objek dan *message* (pesan) yang diletakkan diantara objek–objek ini di dalam *use case*, berikut gambar *sequence diagram*:

III.3.3.1. Sequence Diagram Login

Sequence Diagram Login dapat dilihat pada gambar III.3.3.1 sebagai berikut:



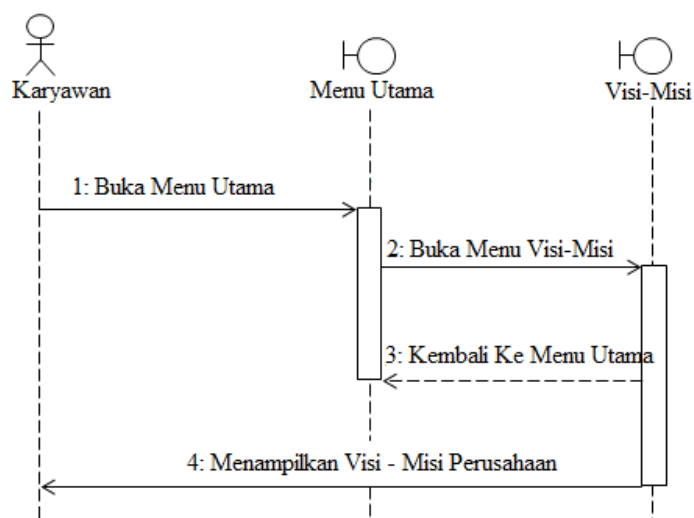
Gambar III.3.3.1 Sequence Diagram Login karyawan

Keterangan dari *Sequence Diagram Login* dapat dilihat pada gambar III.3.3.1. sebagai berikut:

- a. *User* menjalankan aplikasi.
- b. *User* memasukkan username dan password ke *form Login*.
- c. *User* membuka data karyawan
- d. *User* dapat kembali ke *form login*

III.3.3.2. Sequence Diagram Visi-Misi

Sequence Diagram Visi-Misi dapat dilihat pada gambar III.3.3.2. sebagai berikut:



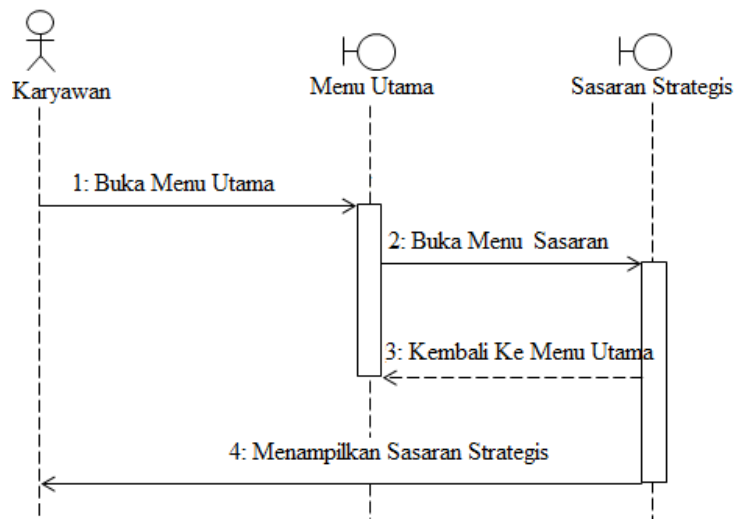
Gambar III.3.3.2. Sequence Diagram Visi-Misi

Keterangan dari *Sequence Diagram* Visi-Misi dapat dilihat pada gambar III.3.3.2. sebagai berikut:

- a. *User* menjalankan aplikasi dan membuka menu utama.
- b. *User* membuka menu Visi-Misi.
- c. *User* dapat kembali ke menu utama.

III.3.3.3. *Sequence Diagram* Sasaran Strategis

Sequence Diagram Sasaran Strategis dapat dilihat pada gambar III.3.3.3. sebagai berikut:



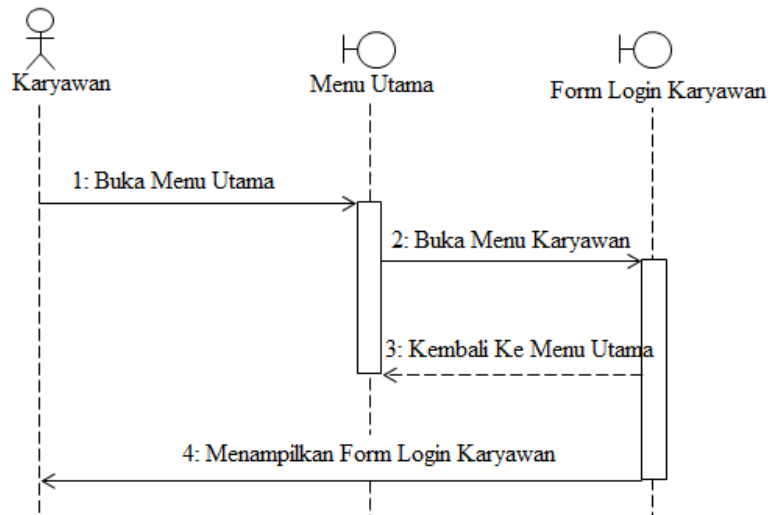
Gambar III.3.3.3. *Sequence Diagram* Sasaran Strategis

Keterangan dari *Sequence Diagram* Sasaran Strategis dapat dilihat pada gambar III.3.3.3. sebagai berikut:

- a. *User* menjalankan aplikasi dan membuka menu utama.
- b. *User* membuka menu Sasaran Strategis.
- c. *User* dapat kembali ke menu utama.

III.3.3.4. *Sequence Diagram* Karyawan

Sequence Diagram Karyawan dapat dilihat pada gambar III.3.3.4. sebagai berikut:



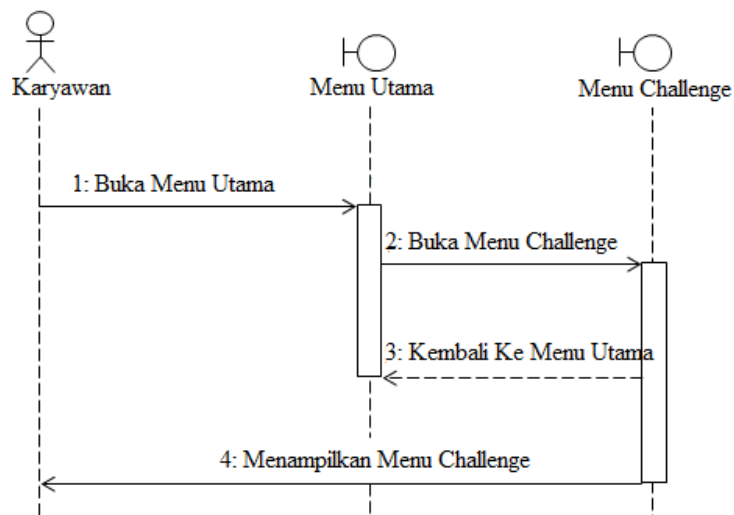
Gambar III.3.3.4. Sequence Diagram Karyawan

Keterangan dari *Sequence Diagram Karyawan* dapat dilihat pada gambar III.3.3.4. sebagai berikut:

- a. *User* menjalankan aplikasi dan membuka menu utama.
- b. *User* membuka menu Karyawan.
- c. *User* dapat kembali ke menu utama.

III.3.3.5. Sequence Diagram Challenge

Sequence Diagram Challenge dapat dilihat pada gambar III.3.3.5. sebagai berikut:



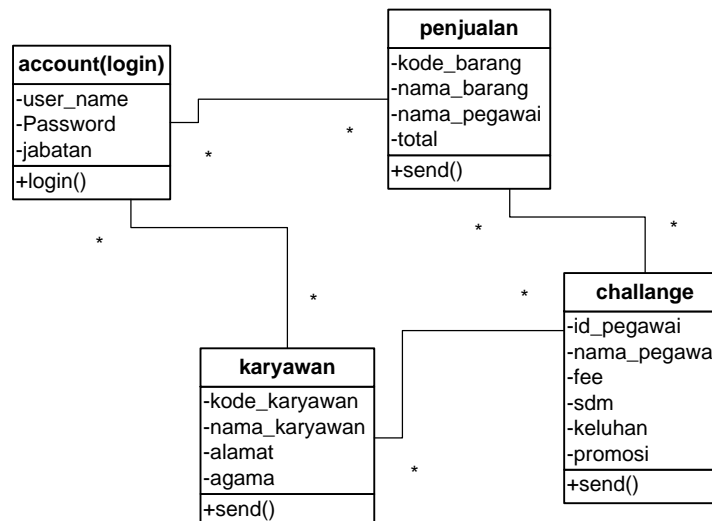
Gambar III.3.3.5. Sequence Diagram Challenge

Keterangan dari *Sequence Diagram Challenge* dapat dilihat pada gambar III.3.3.5. sebagai berikut:

- a. *User* menjalankan aplikasi dan membuka menu utama.
- b. *User* membuka menu *Challenge*.
- c. *User* dapat kembali ke menu utama.

III.3.4. Class Diagram

Rancangan *Class Diagram* yang akan digunakan pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada gambar III.3.4.



Gambar III.3.4. Class Diagram

III.4. Desain Database

Tahap selanjutnya yaitu merancang desain tabel pada basis data sistem yang akan dibuat, berikut ini merupakan rancang struktur tabel tersebut:

1. Struktur Tabel *Account*

Tabel *account* biasanya digunakan untuk menyimpan data *Account*, struktur tabel *account* dapat dilihat pada tabel III.4.1:

Tabel III.4.1 Struktur Tabel Account

Nama Database		Nur		
Nama Tabel		Account		
No.	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	id_account	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	id_karyawan	Varchar (255)	Tidak	-
3.	Username	Varchar (255)	Tidak	
4.	Password	Varchar (255)	Tidak	
5.	nama_lengkap	Varchar (255)	Tidak	
6.	jenis_kelamin	Varchar (255)	Tidak	
7.	Jabatan	Varchar (255)	Tidak	
8.	Status	Varchar (255)	Tidak	
9.	time_login	Timestamp	Tidak	

2. Struktur Tabel *Admin*

Tabel *Admin* digunakan untuk menyimpan data *Owner* dapat dilihat pada tabel III.4.2

Tabel III.4.2. Struktur Tabel *Admin*

Nama Database		Nur		
Nama Tabel		Admin		
No.	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	id_account	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	id_pegawai	Varchar (255)	Tidak	-
3.	Username	Varchar (255)	Tidak	
4.	Password	Varchar (255)	Tidak	
5.	nama_lengkap	Varchar (255)	Tidak	

6.	jenis_kelamin	Varchar (255)	Tidak	
7.	time_login	Timestamp	Tidak	

3. Struktur Tabel Pegawai

Tabel Pegawai digunakan untuk menyimpan pegawai dapat dilihat pada tabel III.4.3

Tabel III.4.3. Struktur Tabel Karyawan (Pegawai)

Nama Database		Nur		
Nama Tabel		Pegawai		
No.	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	id_account	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	id_pegawai	Varchar (255)	Tidak	-
3.	Username	Varchar (255)	Tidak	
4.	Password	Varchar (255)	Tidak	
5.	nama_lengkap	Varchar (255)	Tidak	
6.	jenis_kelamin	Varchar (255)	Tidak	
7.	time_login	Timestamp	Tidak	

4. Struktur Tabel *Challenge*

Tabel *Challenge* digunakan untuk menyimpan data *Challenge* dapat dilihat pada tabel III.4.4

Tabel III.4.4. Struktur Tabel *Challenge*

Nama Database		Nur		
Nama Tabel		<i>Challenge</i>		
No.	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci

1.	id_challenge	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	id_karyawan	Varchar (255)	Tidak	-
3.	nama_karyawan	Varchar (255)	Tidak	
4.	waktu_input	Timestamp	Tidak	
5.	Fee	Varchar (255)	Tidak	
6.	Sdm	Varchar (255)	Tidak	
7.	Promosi	Varchar (255)	Tidak	
8.	Absensi	Varchar (255)	Tidak	
9.	Pelayanan	Varchar (255)	Tidak	
10.	Total	Int(11)	Tidak	

5. Struktur Tabel data_Pegawai

Tabel data_pegawai digunakan untuk menyimpan data pegawai dapat dilihat pada tabel III.4.5

Tabel III.4.5. Struktur Tabel Data Pegawai

Nama Database		Nur		
Nama Tabel		Data_pegawai		
No.	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	id_data_pegawai	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	id_pegawai	Varchar (255)	Tidak	-
3.	nama_pegawai	Varchar (255)	Tidak	
4.	jenis_kelamin	Varchar (255)	Tidak	
5.	Alamat	Varchar (255)	Tidak	
6.	Agama	Varchar (255)	Tidak	

7.	create_at	Timestamp	Tidak	
----	-----------	-----------	-------	--

6. Struktur Tabel data_penjualan

Tabel data_penjualan digunakan untuk menyimpan data_penjualan dapat dilihat pada tabel III.4.6

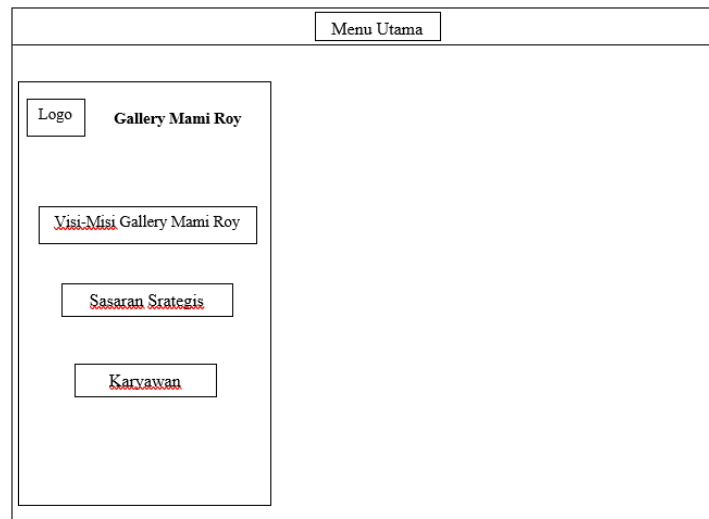
Tabel III.4.6. Struktur Tabel Data Penjualan

Nama Database		Nur		
Nama Tabel		data_penjualan		
No.	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	id_penjualan	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	kode_barang	Varchar (255)	Tidak	-
3.	nama_barang	Varchar (255)	Tidak	
4.	nama_pegawai	Varchar (255)	Tidak	
5.	Qty	Varchar (255)	Tidak	
6.	harga_satuan	Varchar (255)	Tidak	
7.	total_harga	Varchar (255)	Tidak	
8.	Tanggal	Timestamp	Tidak	

III.5. Desain *User Interface*

User interface atau disebut juga dengan tampilan antarmuka merupakan rancangan tampilan aplikasi. Berikut ini adalah rancangan *user interface* dari aplikasi.

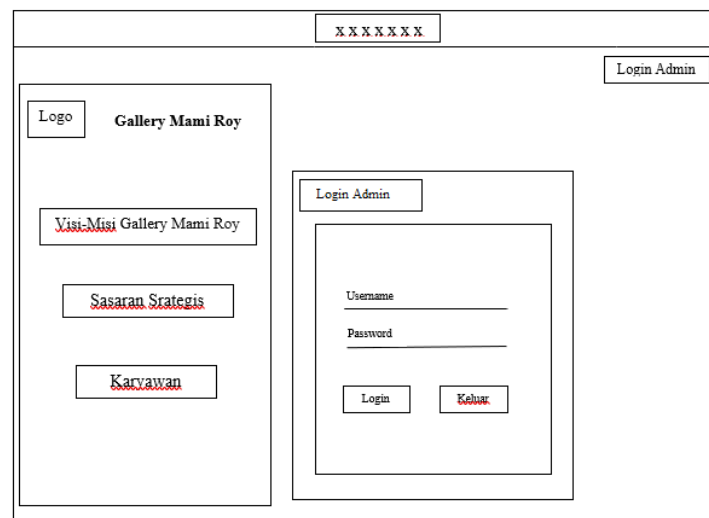
1. Tampilan Menu Utama



Gambar III.5.1. Tampilan Menu Utama

Pada Tampilan Menu Utama terdapat 3 button, yaitu *button* Visi-Misi Gallery Mami Roy dan Karyawan.

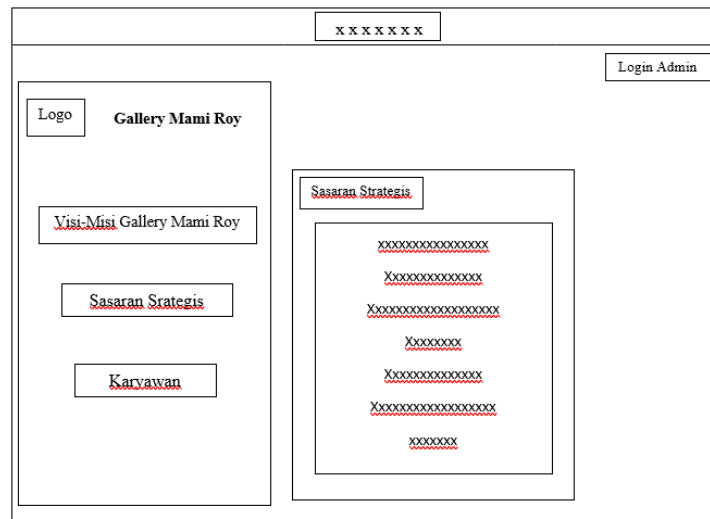
2. Tampilan Form *Login* Admin



Gambar III.5.2. Tampilan Form Login Admin

Pada Tampilan Form *Login* tersedia menu edit *text* *username* dan *password* yang harus diisi guna membuka data karyawan.

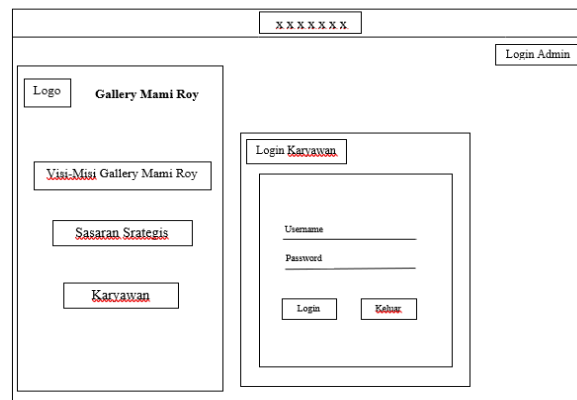
3. Tampilan Menu Sasaran Strategis



Gambar III.5.3. Tampilan Menu Sasaran Strategis

Pada Tampilan Menu sasaran Strategis terdapat penjelasan tentang sasaran strategis *Gallery Mami Roy*.

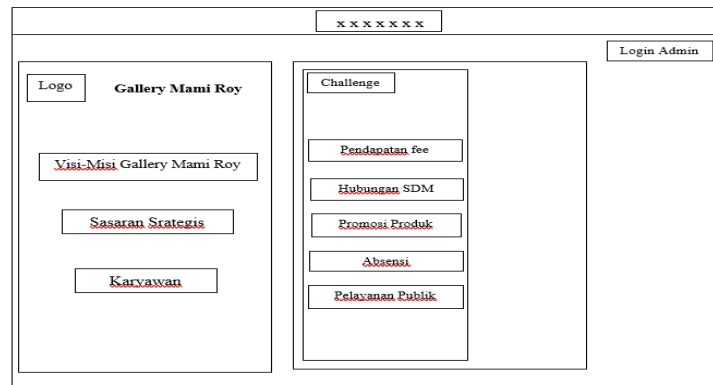
4. Tampilan Menu Karyawan



Gambar III.5.4. Tampilan Form *Login* Karyawan

Pada Tampilan Menu karyawan terdapat menu *login* karyawan untuk memulai *challenge*.

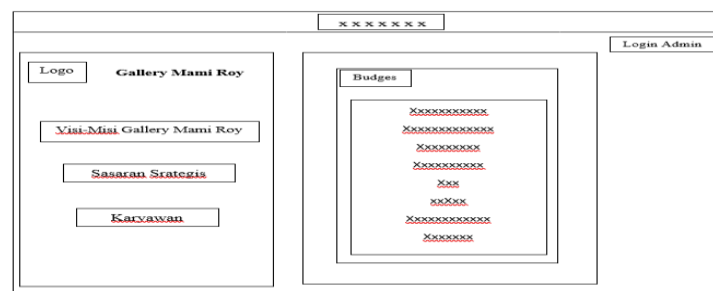
5. Tampilan Menu *Challenge*



Gambar III.5.5 Tampilan Menu *Challenge*

Pada Tampilan Menu *challenge* terdapat penjelasan tentang *challenge* dengan memilih dan mengisi *challenge* yang tersedia agar mendapatkan reward di *Gallery Mami Roy*.

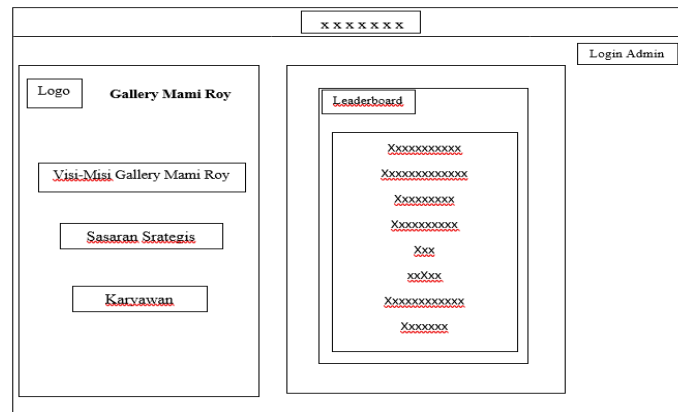
6. Tampilan Menu *Badges*



Gambar III.5.6. Tampilan Menu *Badges*

Pada Tampilan Menu *badges* terdapat penjelasan tentang *badges* dengan memilih *badges* sesuai waktu.

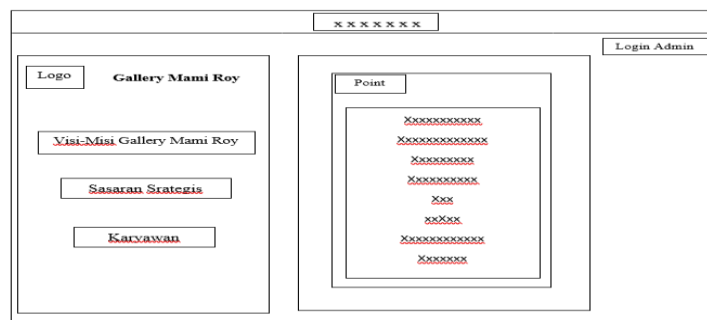
7. Tampilan Menu *Leaderboard*



Gambar III.5.7. Tampilan Menu *Leaderboard*

Pada Tampilan Menu *Leaderboard* terdapat penjelasan tentang Level kita selama mengisi *challenge*, dan kita bisa melihat tingkatan level para karyawan lainnya di *Gallery Mami Roy*.

8. Tampilan Menu *Point*



Gambar III.5.8. Tampilan Menu *Point*

Pada Tampilan Menu *point* terdapat penjelasan total *point* kita selama mengisi *challenge*, dan kita bisa rincian *point* dan total *point*.