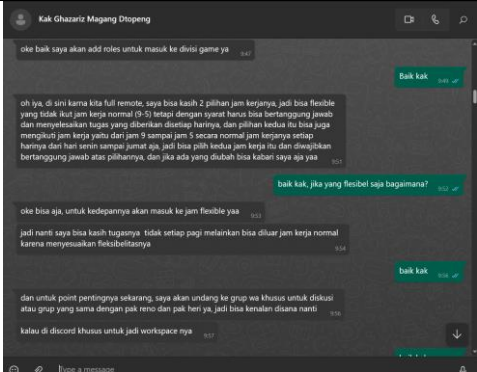
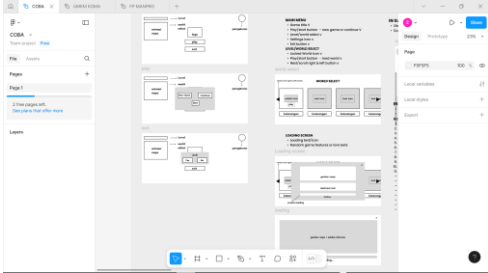
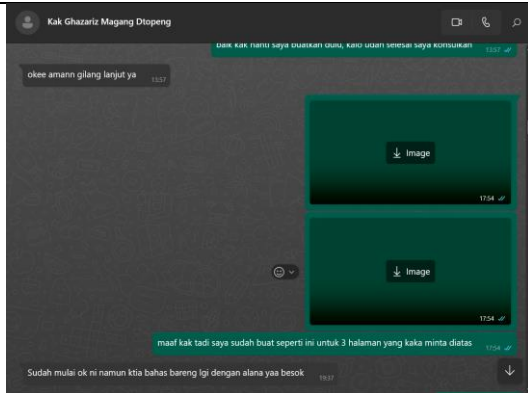
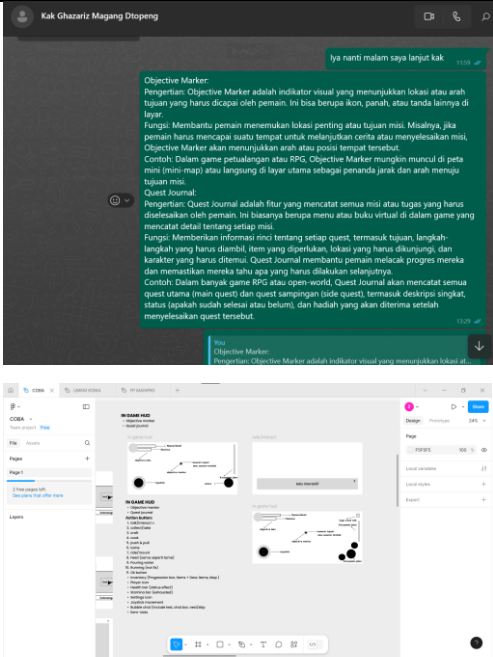


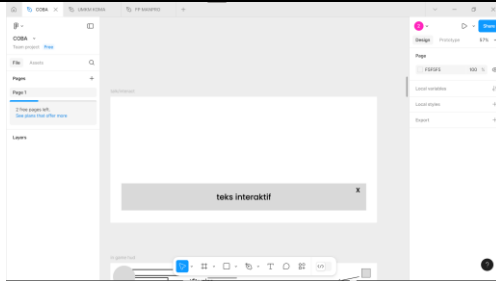
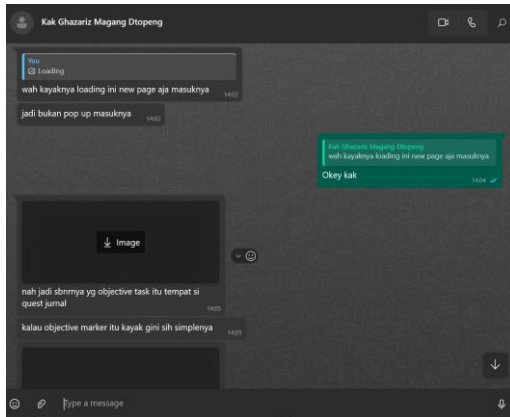
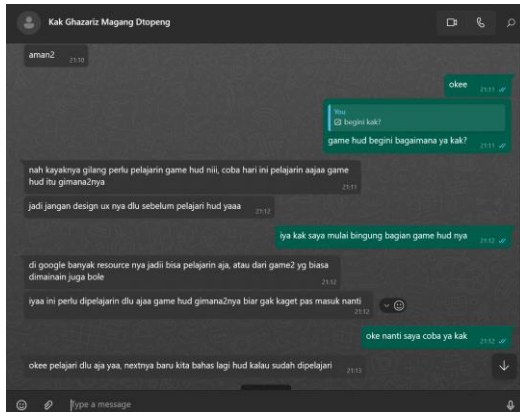
## LAMPIRAN

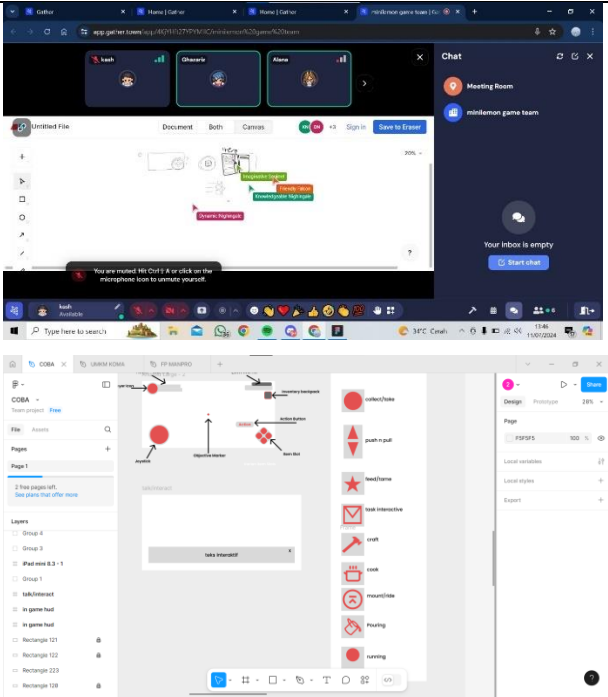
### Lampiran 1 Logbook Kegiatan

WAKTU PELAKSANAAN	RINCIAN KEGIATAN	Keterangan Kegiatan
MINGGU-1	<p>Pada minggu pertama, dilakukan pengenalan pada perusahaan, selain itu juga mengenalkan bagaimana sistem kerja di D'TOPENG ini, lalu diinvite ke grup-grup yang akan digunakan untuk magang nanti, seperti gather, discord dan whatssapp.</p>	 <p>The screenshot shows a WhatsApp chat with a contact named 'Kak Ghazali Magang D'topeng'. The messages are in Indonesian and discuss the onboarding process for a new employee. Key points include: adding roles to enter the game, flexible work hours (9 AM to 5 PM), and the importance of being active in the group chat. The chat is in a dark theme.</p>
MINGGU-2	<p>Pada minggu kedua, saya memulai dengan diskusi awal bersama tim untuk menentukan konsep dasar User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada aplikasi. Saya kemudian membuat wireframe awal untuk <i>Main Menu</i>, yang mencakup elemen-elemen seperti tombol <i>Play</i> dan <i>Exit</i> serta struktur navigasi</p>	 <p>The screenshot shows a wireframe design for a game's main menu. It features a central area with buttons for 'Play' and 'Exit', surrounded by various UI elements and text boxes. The design is presented in a light gray color scheme with black outlines for the UI components.</p>

	<p>utama. Selain itu, saya juga mendesain konsep <i>Level Select</i> dan <i>World Select</i>, termasuk fitur pemilihan dunia dan kategori. Hasil wireframe awal ini kemudian dipresentasikan kepada tim untuk menerima masukan yang akan digunakan dalam iterasi desain berikutnya.</p>	
<b>MINGGU-3</b>	<p>Pada minggu ketiga, saya memfinalisasi desain wireframe untuk <i>Main Menu</i> dan <i>World Select</i> berdasarkan masukan yang telah diperoleh pada minggu pertama. Saya juga mendesain dan memetakan fitur <i>Loading Screen</i>, yang mencakup elemen-elemen seperti indikator proses loading, penempatan gambar, dan informasi terkait dunia yang</p>	

	sedang dimuat. Selanjutnya, saya membuat prototipe interaktif untuk <i>Main Menu</i> dan <i>Loading Screen</i> menggunakan perangkat lunak desain seperti Figma.	
<b>MINGGU-4</b>	<p>Minggu keempat saya fokus pada pembuatan desain <i>In-Game HUD (Heads-Up Display)</i>, yang mencakup elemen seperti <i>objective marker</i>, quest journal, dan tombol aksi untuk berbagai interaksi seperti mengambil item dan memasak. Saya juga mendesain fitur tambahan seperti indikator kesehatan pemain, stamina, serta informasi waktu dan inventaris. Selain itu, saya berdiskusi intensif dengan tim pengembang untuk memastikan desain <i>In-Game HUD</i> dapat diimplementasikan</p>	 <p>The right column contains two screenshots. The top screenshot is a WhatsApp chat conversation with 'Kak Ghazir Magang Ditemp' discussing 'Objective Marker' and 'Quest Journal' features. The bottom screenshot shows a Figma design interface for 'In-Game HUD' with various UI elements and a timeline.</p>

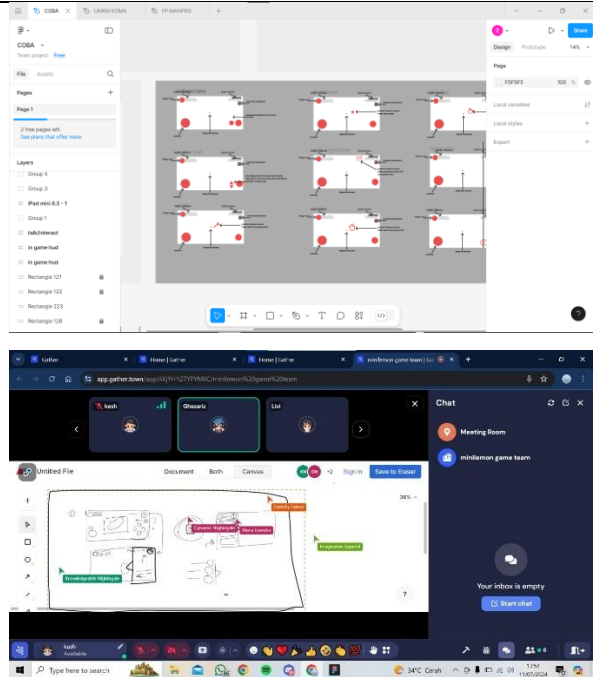
	dengan baik dalam aplikasi.	
<b>MINGGU-5</b>	<p>Pada minggu keempat, saya menyelesaikan desain fitur <i>Talk/Interact</i>, termasuk tampilan kotak dialog untuk interaksi pemain dengan karakter lain serta elemen visual untuk tombol skip atau next. Setelah seluruh desain selesai, saya menyusun dokumentasi lengkap yang mencakup <i>Main Menu</i>, <i>World Select</i>, <i>Level Select</i>, <i>Loading Screen</i>, <i>In-Game HUD</i>, dan <i>Talk/Interact</i>. Dokumentasi ini dipresentasikan kepada tim perusahaan untuk mendapatkan persetujuan.</p>	  
<b>MINGGU-6</b>	Pada minggu keenam, saya mulai fokus pada pengembangan dan pemetaan interaksi untuk berbagai	

	<p>aktivitas dalam game. Saya mendesain alur interaksi <i>collage/take</i>, yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengambil item, serta mengembangkan interaksi <i>feed/tame</i>, yang memungkinkan pemain memberi makan atau menjinakkan karakter hewan. Selain itu, saya berdiskusi dengan tim pengembang untuk memastikan bahwa alur interaksi ini dapat diimplementasikan secara teknis sesuai dengan desain. Dokumentasi interaksi dasar yang telah dirancang juga disusun sebagai panduan untuk proses implementasi.</p>	
<b>MINGGU-7</b>	<p>Pada minggu ketujuh, saya melanjutkan desain interaksi dengan fokus pada aktivitas yang lebih kompleks, seperti</p>	

	<p><i>push</i>      <i>n</i>      <i>pull</i>  (mendorong      dan  menarik objek) dan  <i>task</i>      <i>interaction</i>  (menyelesaikan tugas  dalam game). Saya  menambahkan elemen  visual pendukung,  seperti indikator arah  dan efek visual, untuk  meningkatkan  pengalaman  pengguna. Prototipe  dari interaksi yang  telah dirancang diuji  menggunakan  perangkat lunak  desain untuk  memastikan setiap  elemen berjalan sesuai  harapan. Saya juga  mengumpulkan  masukan dari tim  pengembang dan  melakukan iterasi  pada desain  berdasarkan hasil tes  prototipe tersebut.</p>	
--	---	--

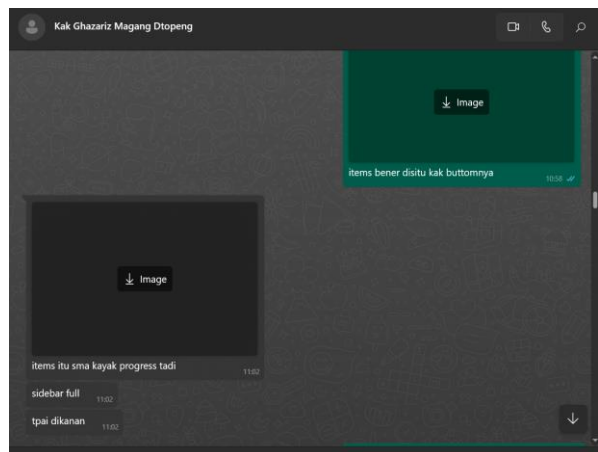
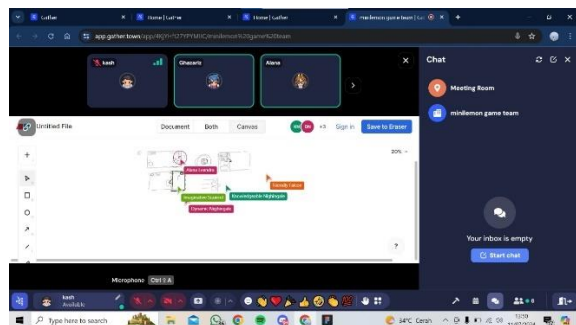
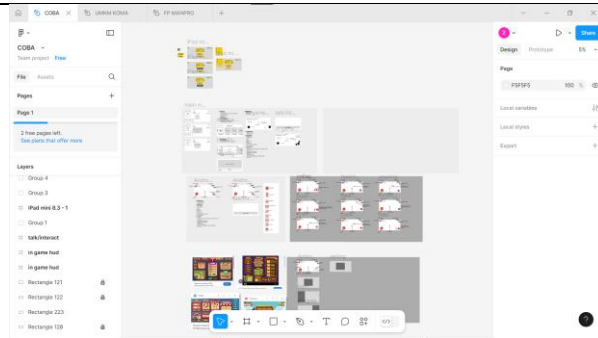
## MINGGU-8

Pada minggu kedelapan, saya menyelesaikan desain interaksi untuk beberapa aktivitas tambahan, seperti *pouring* (menuang bahan ke objek tertentu), *cooking* (memasak bahan makanan), dan *riding* (berkendara atau menaiki kendaraan/karakter hewan). Desain ini mencakup animasi, elemen antarmuka pendukung, dan kontrol pemain. Setelah desain selesai, saya mempresentasikan hasilnya kepada tim untuk menerima masukan lebih lanjut, sekaligus mendokumentasikan perubahan yang diperlukan sebelum implementasi.

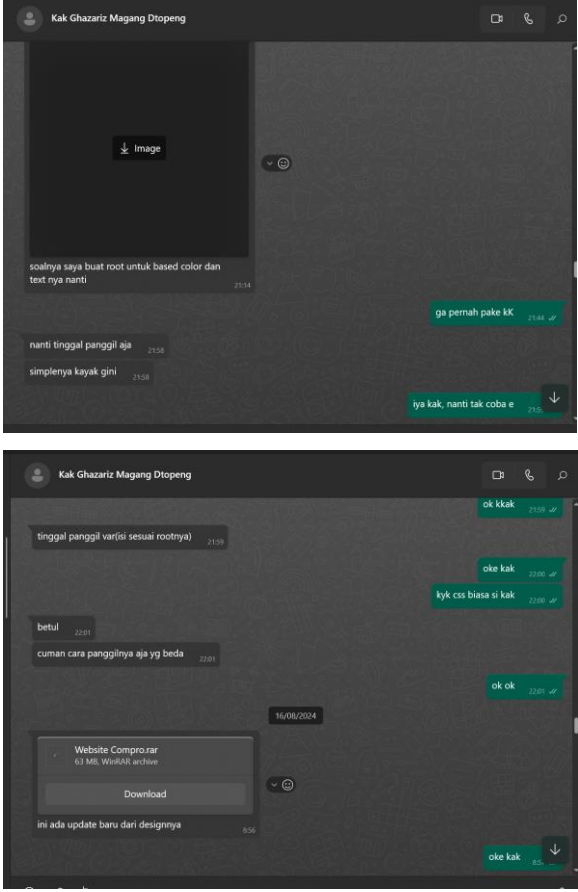
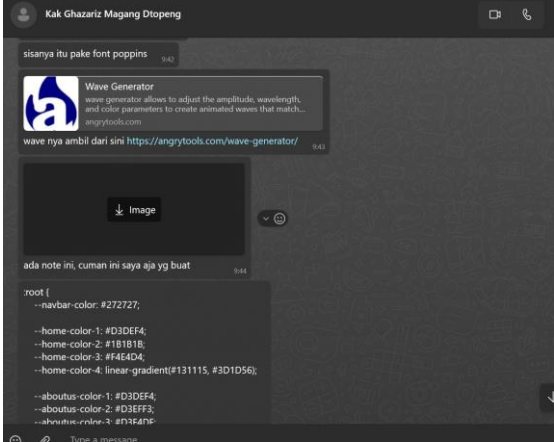


## MINGGU 9

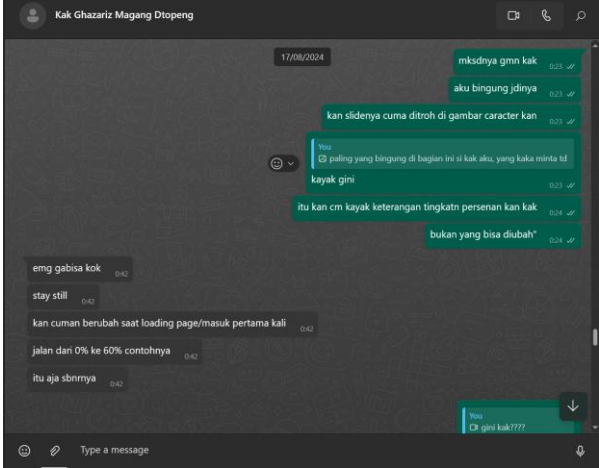
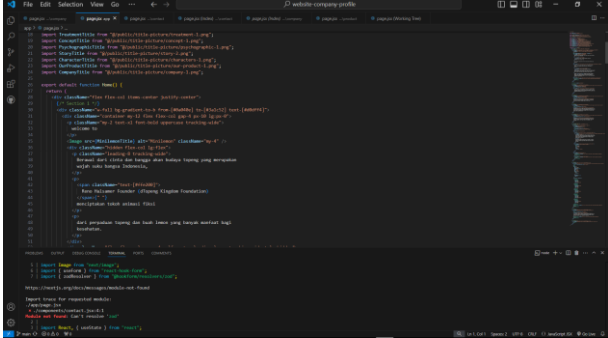
Pada minggu kesembilan, saya memfokuskan diri pada finalisasi desain interaksi dan menyusun dokumentasi lengkap untuk seluruh fitur. Saya melakukan evaluasi terhadap desain interaksi yang telah dibuat untuk memastikan setiap elemen berjalan dengan baik, termasuk menambahkan elemen interaktif tambahan berdasarkan masukan dari tim, seperti indikator status aktivitas. Dokumentasi teknis akhir mencakup seluruh alur interaksi, elemen antarmuka, dan animasi yang diperlukan, yang kemudian diserahkan kepada tim pengembang.

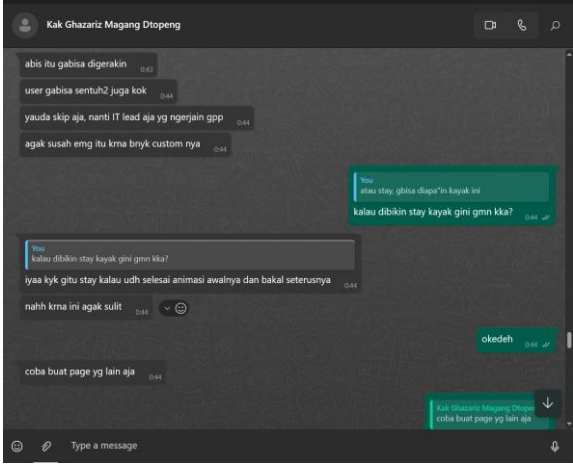
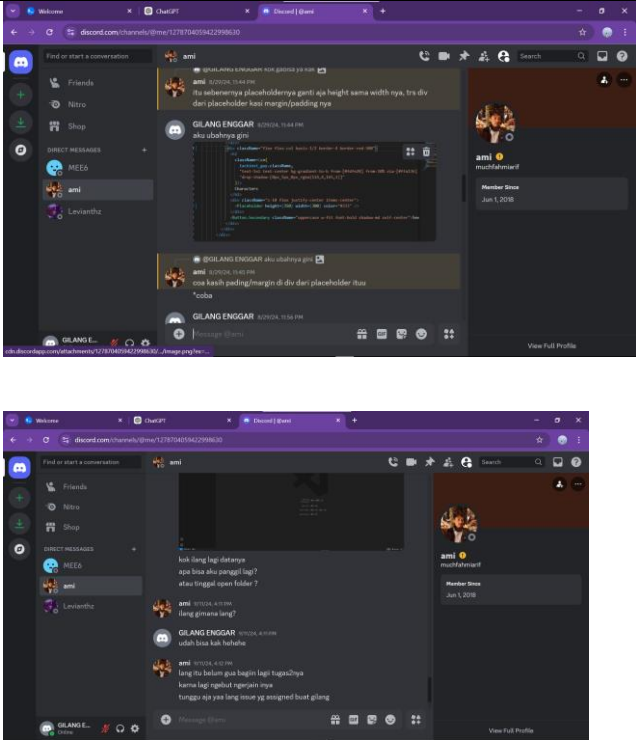




<p><b>MINGGU-10</b></p>	<p>Pada minggu ke-10, kegiatan diawali dengan merancang struktur dasar HTML untuk halaman utama beserta navigasinya. Saya membuat kerangka awal untuk bagian "The Story," "Characters," dan "Our Product" serta menerapkan CSS untuk memberikan gaya dasar halaman, termasuk pengaturan warna latar belakang dan tipografi. Layout dasar disusun dengan memastikan tampilan responsif untuk berbagai ukuran layar.</p>	 <p>The screenshot shows a WhatsApp chat with 'Kak Ghazariz Magang Dtopeng'. The chat history includes messages about creating a root for color and text, and a discussion about CSS. A file named 'Website Compro.rar' (6.1 MB) is shared, with a note 'ini ada update baru dari designnya'. The chat is dated 16/08/2024.</p>
<p><b>MINGGU-11</b></p>	<p>Memasuki minggu ke-11, saya menambahkan konten teks untuk setiap bagian sesuai dengan tema <i>MiniLemon</i>. Desain visual seperti gambar karakter dan poster produk diterapkan pada halaman. Selain itu,</p>	 <p>The screenshot shows a WhatsApp chat with 'Kak Ghazariz Magang Dtopeng'. It includes a link to 'Wave Generator' (angrytools.com/wave-generator/) and a code snippet for CSS colors: <pre> :root {   --navbar-color: #272727;   --home-color-1: #D3DEF4;   --home-color-2: #181818;   --home-color-3: #4640D4;   --home-color-4: linear-gradient(#131115, #3D1D56);   --aboutus-color-1: #D3DEF4;   --aboutus-color-2: #D3EFF3;   --aboutus-color-3: #17154D; </pre> </p>

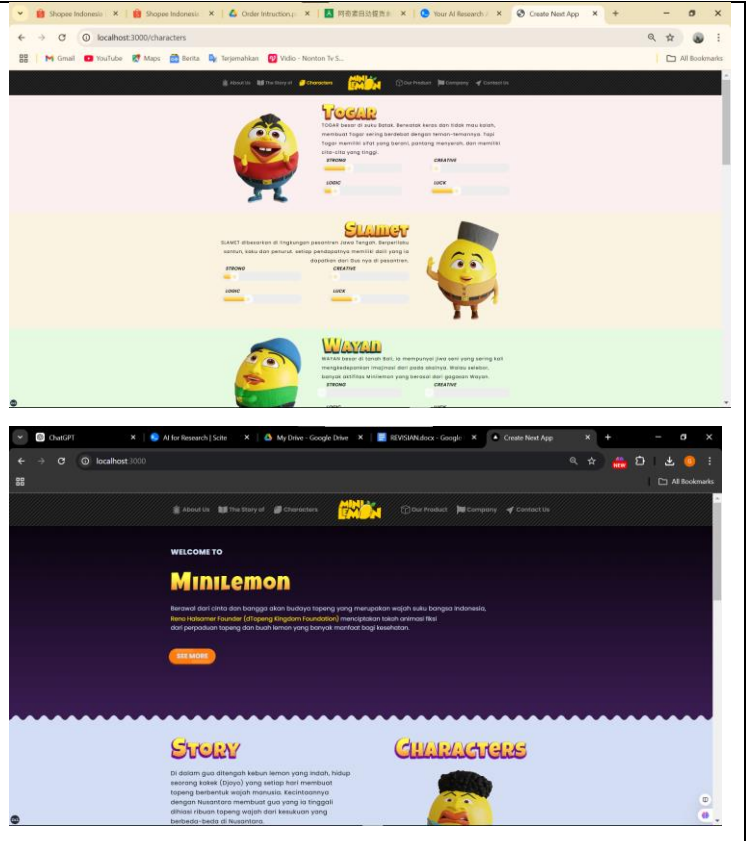


<p><b>MINGGU 13</b></p>	<p>Selama minggu ke-13, saya mendesain bagian "Company" dengan latar belakang berbeda untuk memberikan kontras visual. Form kontak dengan input fields dan tombol "Submit" ditambahkan, lengkap dengan validasi sederhana menggunakan JavaScript. Saya juga menyesuaikan warna latar belakang form menjadi hitam sesuai dengan permintaan desain.</p>	
<p><b>MINGGU 14</b></p>	<p>Pada minggu ke-14, saya mulai mengubah frontend proyek ke React. Saya memecah komponen halaman menjadi komponen React yang lebih modular, seperti navbar, tombol, dan setiap bagian konten. Proses ini dilakukan dengan memastikan</p>	

	<p>bahwa struktur dan fungsionalitas tetap konsisten dengan desain sebelumnya.</p>	
<p><b>MINGGU 15</b></p>	<p>Di minggu ke-15, kolaborasi dengan tim web development semakin intensif untuk memastikan integrasi React berjalan lancar. Kami membagi tugas untuk mengimplementasikan state management, memastikan routing dengan React Router, dan mengoptimalkan performa aplikasi. Saya juga memperbaiki berbagai bug yang muncul selama proses migrasi dan menyesuaikan animasi agar berfungsi dengan baik di React.</p>	

## MINGGU 16

pada minggu ke-16, frontend berbasis React difinalisasi sepenuhnya. Pengujian *user experience* (UX) dilakukan untuk memastikan performa dan tampilan optimal.



## Lampiran 2 Surat Balasan Penerimaan

  
**d'Topeng Kingdom Foundation**

Kepada : Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur  
Perihal : Penerimaan Magang sebagai UI & UX Designer & Frontend Web Developer  
Nomor : 046 / DKG-SBY / V / 2024

Dengan hormat,

Melalui surat ini, kami ingin menyampaikan rasa terima kasih atas minat Gilang Enggar Saputra untuk mengikuti program magang sebagai **UI & UX Designer & Frontend Web Developer** di Minilemon selama 4 bulan. Kami telah meninjau CV dan surat lamaran Anda dengan seksama, dan kami terkesan dengan pengalaman dan antusiasme Anda dalam bidang pengembangan game.

Berdasarkan hasil seleksi, kami dengan senang hati menerima Anda sebagai mahasiswa magang di Minilemon pada posisi **UI & UX Designer & Frontend Web Developer**. Program magang ini akan berlangsung selama 4 bulan, terhitung mulai dari 3 Juni hingga 25 September 2024.

Kami yakin bahwa program magang ini akan menjadi pengalaman yang berharga bagi Anda untuk mengembangkan karir di bidang pengembangan game. Kami menantikan kontribusi Anda dan berharap dapat bekerja sama dengan Anda dalam menciptakan game yang luar biasa.

Atas nama d'Topeng Kingdom Foundation, kami ucapkan selamat datang dan semoga sukses!

Hormat kami,  
  
**Reno Halsam**  
Founder & Ketua Yayasan d'Topeng Kingdom

**Office :**  
Jl. Sutorejo Utara aru B.26 Surabaya | Informasi & Reservasi : +62 821 444 68 002  
[www.dtopengkingdommuseum.com](http://www.dtopengkingdommuseum.com)

