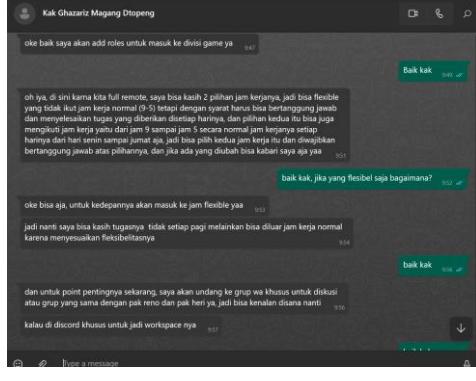
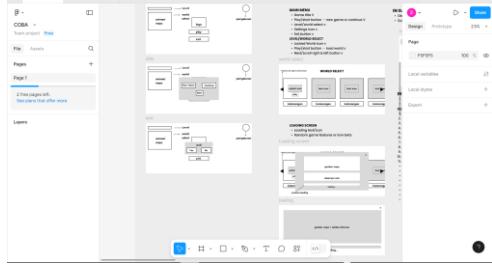
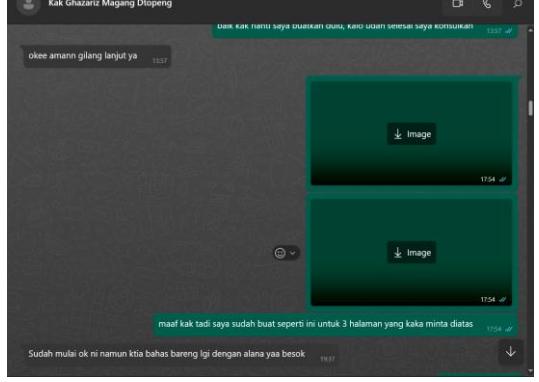
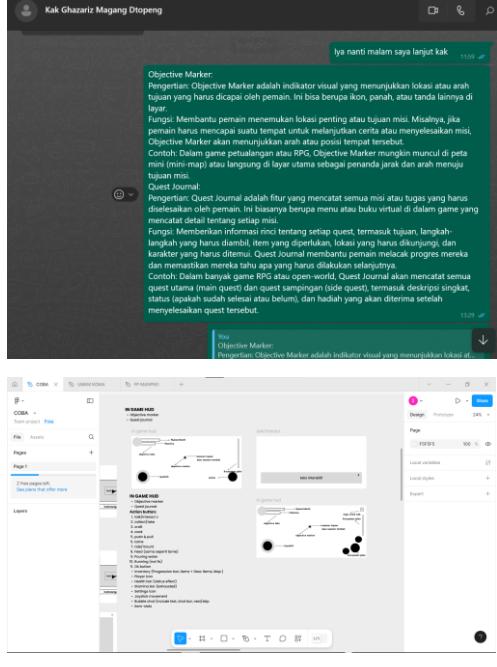


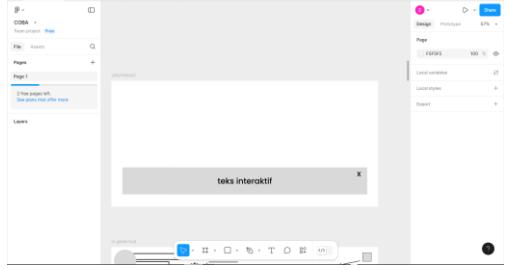
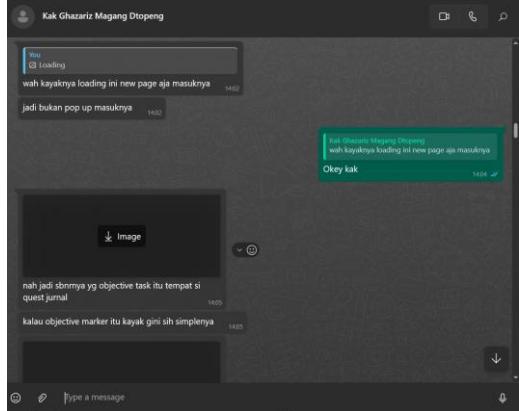
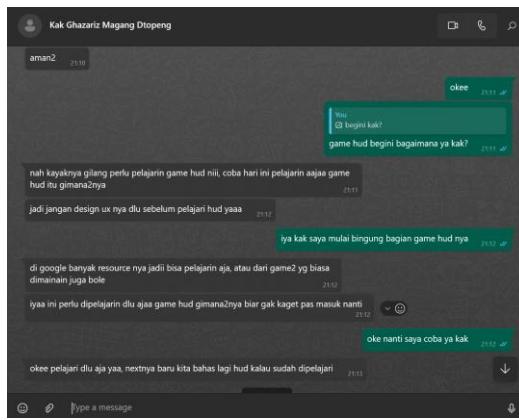
LAMPIRAN

Lampiran 1 Logbook Kegiatan

WAKTU PELAKSANAAN	RINCIAN KEGIATAN	Keterangan Kegiatan
MINGGU-1	<p>Pada minggu pertama, dilakukan perkenalan 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>oh ya, di sini kira kira full remotes, nanti kira-kira 2-3 offline jam kerjanya, jadi bisa fleksible untuk ikut ikut jam kerja normal (9-5) tetapi dengan format yang bisa fleksibel, bisa kerjakan tugas dan menyelesaikan tugas yang diberikan diselang hari-hari, dan pilihan kedua itu bisa juga mengikuti jam kerja yaitu dari jam 9 sampai jam 5 secara normal jam kerjanya setiap hari-hari dan hari senin sampai jumat aja, jadi bisa pilih kedua jam kerja itu dan diwajibkan bertanggung jawab atas pilihannya, dan jika ada yang dibutuh bisa kabar saya aja ya</p> <p>baik kak, jika yang fleksibel saja bagaimana?</p> <p>oke bisa aja, untuk kesimpulannya akan masuk ke jam fleksible ya.</p> <p>jadi nanti saya bisa kasih tugasnya tidak setiap pagi melainkan bisa diluar jam kerja normal karena menyesuaikan fleksibilitasnya</p> <p>dan untuk point pentingnya sekedar, saya akan undang ke grup we khusus untuk diskusi atau grup yang sama dengan pak reno dan pak henky, jadi bisa kerjain disana nanti kalau di discord khusus untuk jadi workspace nya</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>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>	
MINGGU-3	<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>	

	<p>sedang dimuat. Selanjutnya, saya membuat prototipe interaktif untuk <i>Main Menu</i> dan <i>Loading Screen</i> menggunakan perangkat lunak desain seperti Figma.</p>	
MINGGU-4	<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, 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>	

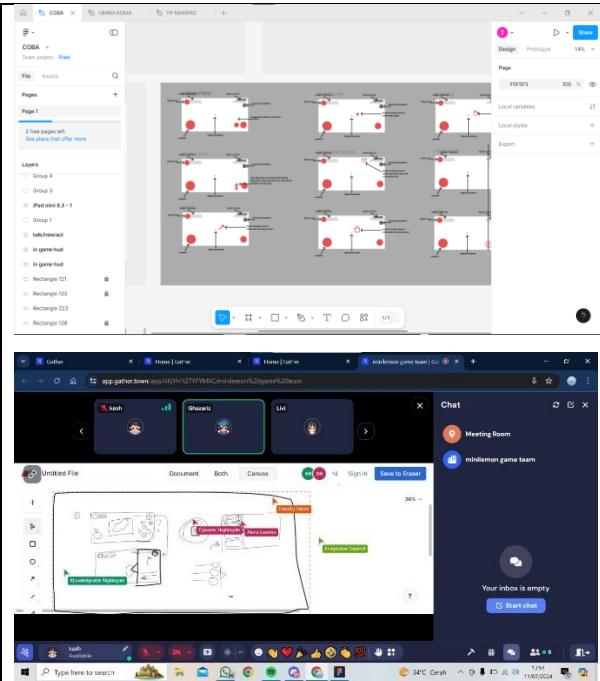
	dengan baik dalam aplikasi.	
MINGGU-5	<p>Pada minggu keempat, saya menyelesaikan desain fitur <i>Talk/Interact</i>, termasuk tampilan kotak dialog untuk interaksi pemain dengan karakter lain serta elemen visual untuk tombol skip atau next. Setelah seluruh desain selesai, saya menyusun dokumentasi lengkap 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>	  
MINGGU-6	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>	
MINGGU-7	<p>Pada minggu ketujuh, saya melanjutkan desain interaksi dengan fokus pada aktivitas yang lebih kompleks, seperti</p>	

	<p><i>push n pull</i> (mendorong dan menarik objek) dan <i>task 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>	
--	--	--

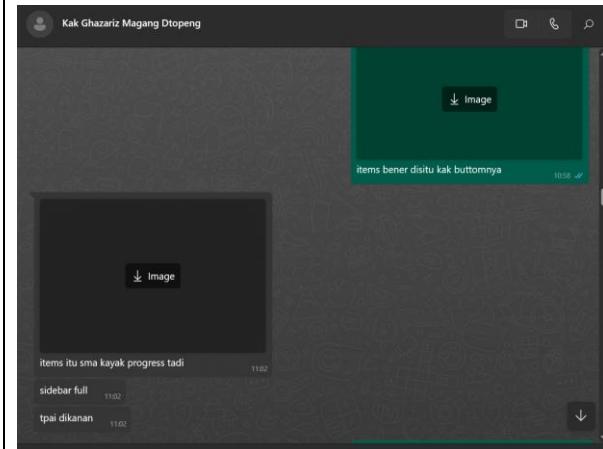
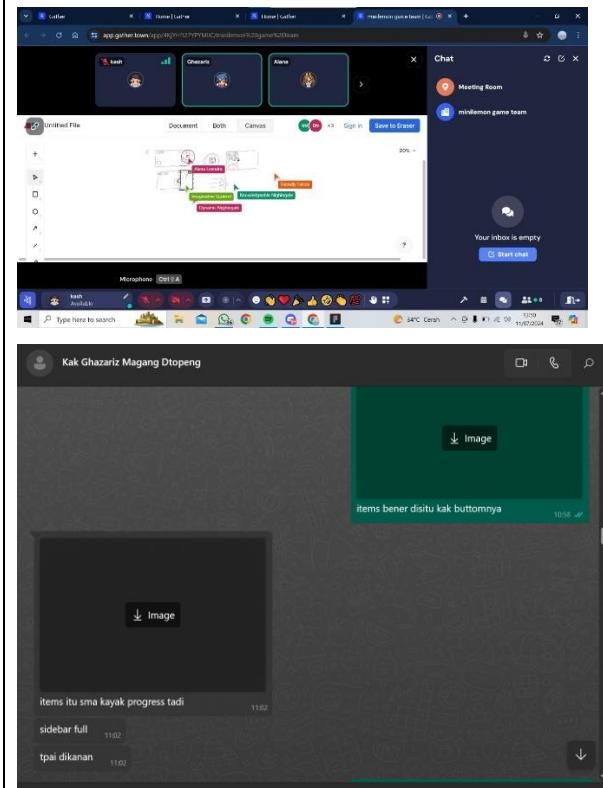
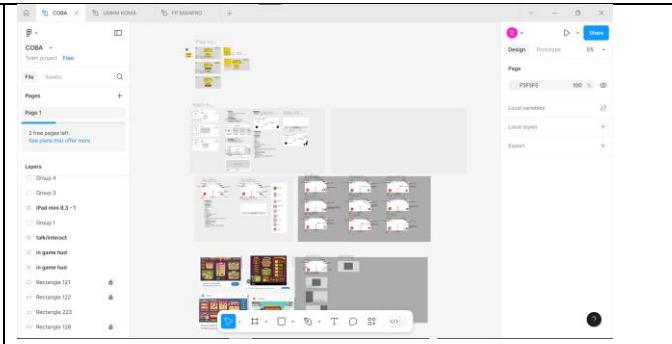
MINGGU-8

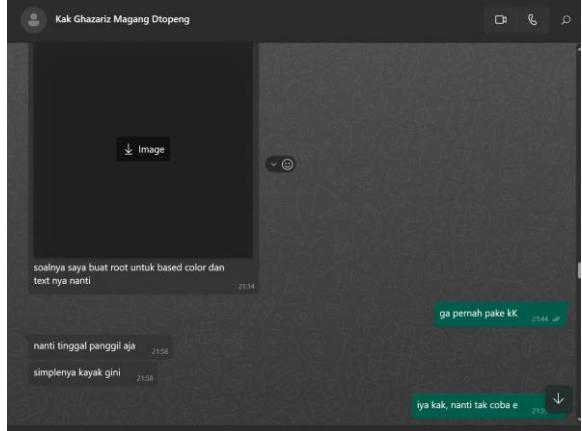
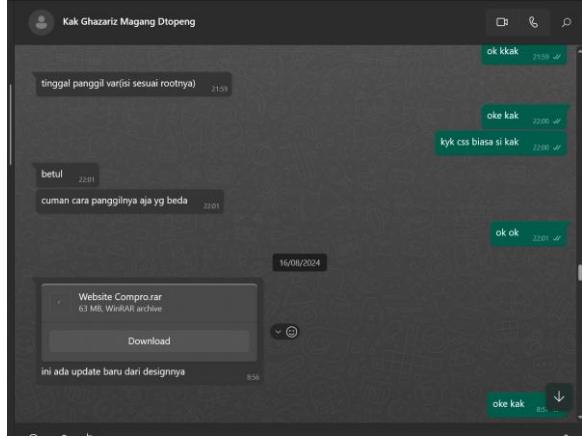
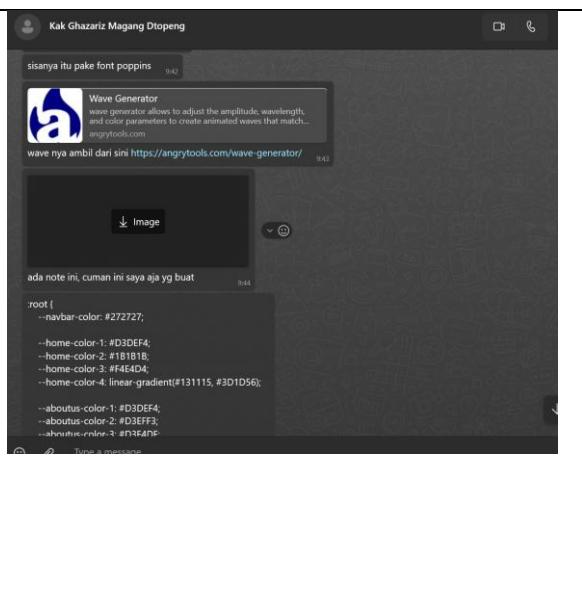
Pada minggu kedelapan, saya menyelesaikan desain interaksi untuk beberapa aktivitas tambahan, seperti *pouring* (menuang bahan ke objek tertentu), *cooking* (memasak bahan makanan), dan *riding* (berkendara atau menaiki kendaraan/karakter hewan). Desain ini mencakup animasi, elemen antarmuka pendukung,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

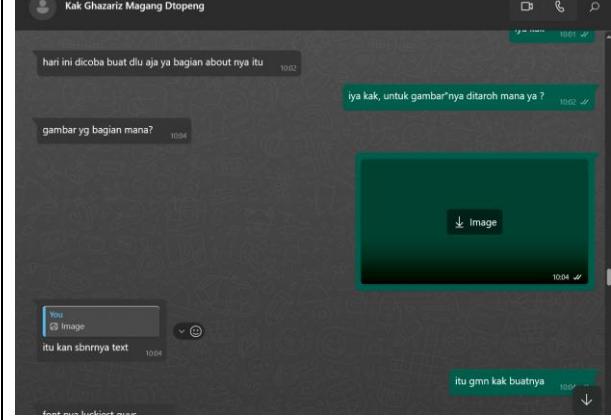
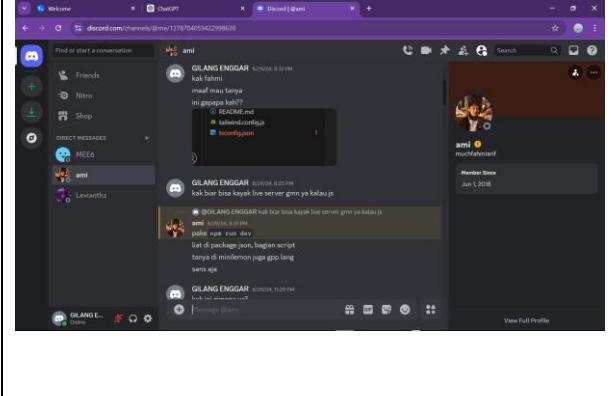
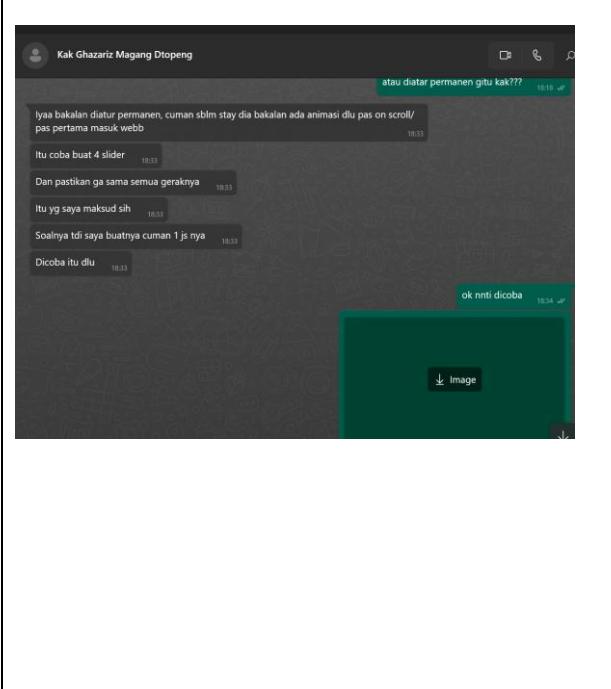


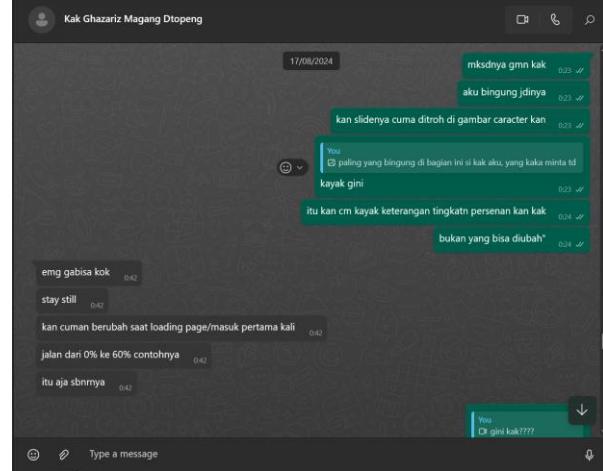
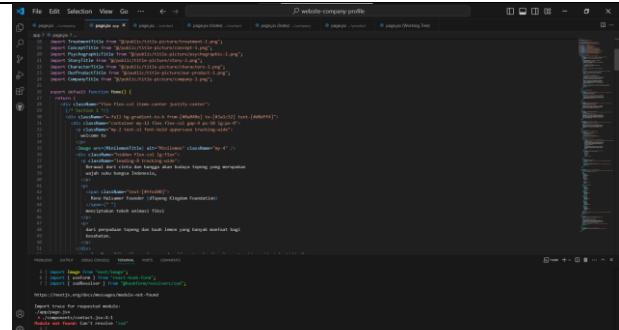
MINGGU 9

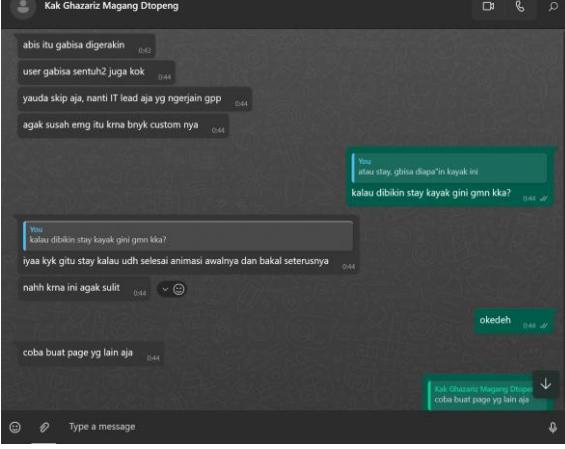
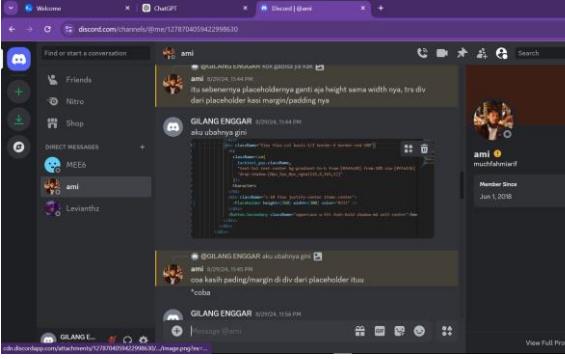
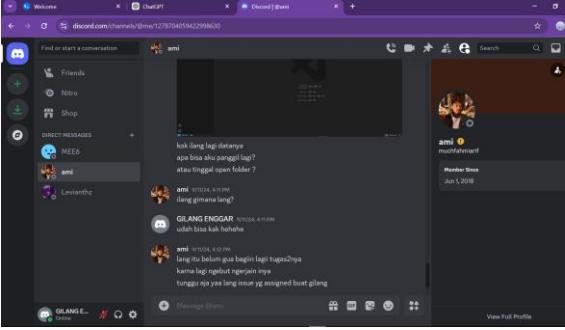
Pada minggu kesembilan, saya memfokuskan diri pada finalisasi desain interaksi dan menyusun dokumentasi lengkap untuk seluruh fitur. Saya melakukan evaluasi terhadap desain interaksi yang telah dibuat untuk memastikan setiap elemen berjalan dengan baik, termasuk menambahkan elemen interaktif tambahan 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.



MINGGU-10	<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>	 
MINGGU-11	<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>tombol "See More" disesuaikan agar tampil konsisten di semua bagian, dan saya menambahkan efek hover serta animasi sederhana untuk elemen interaktif.</p>		
MINGGU 12	<p>Pada minggu ke-12, fokus beralih ke pengembangan fungsi navigasi di navbar menggunakan JavaScript agar memungkinkan lebih interaktif. Saya juga memperbaiki masalah layout untuk tampilan di perangkat mobile dan tablet. Ikon dan elemen dekoratif ditambahkan di bagian navbar agar lebih menarik, dengan penyesuaian warna dan font yang sesuai dengan tema anak-anak dan edukasi.</p>		

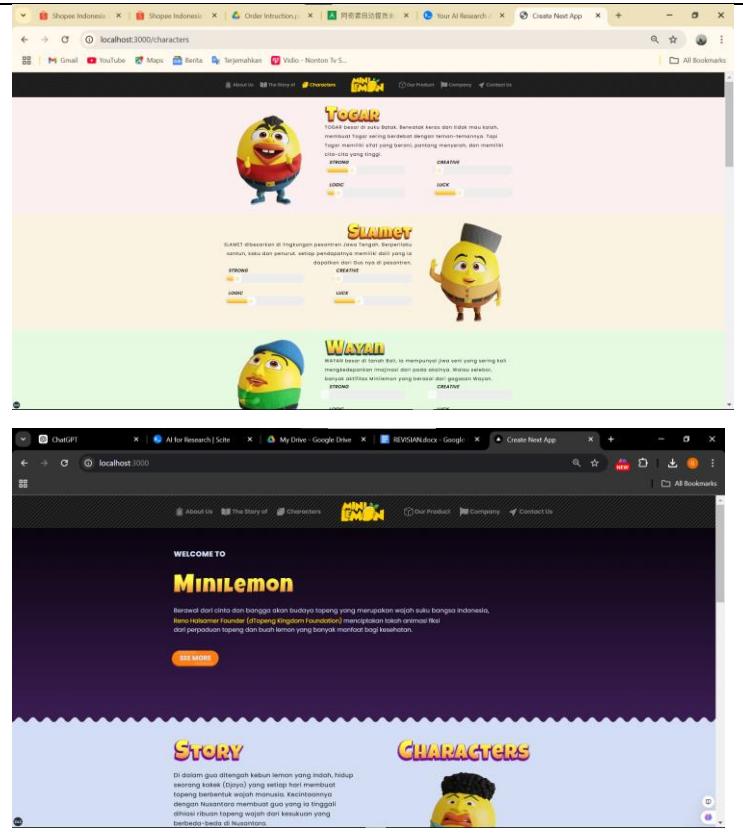
MINGGU 13	<p>Selama minggu ke-13, saya mendesain bagian "Company" dengan latar belakang berbeda untuk memberikan kontras visual. Form kontak dengan input fields dan tombol "Submit" ditambahkan, lengkap dengan validasi sederhana menggunakan JavaScript. Saya juga menyesuaikan warna latar belakang form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

	<p>bahwa struktur dan fungsionalitas tetap konsisten dengan desain sebelumnya.</p>		
MINGGU 15	<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

DKG

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 Halsamor
Founder & Ketua Yayasan dTopeng Kingdom

Office :

Jl. Sutorejo Utara aru B.26 Surabaya | Informasi & Reservasi : +62 821 444 68 002
www.dtopenkingdommuseum.com

**INDONESIAN
HERITAGE
MUSEUM**
Managed by dTopeng Kingdom


**INDONESIAN
ISLAMIC ART MUSEUM**


THE MIRACLE
ANEH TAPI NYATA

THE MIRACLE
ANEH TAPI NYATA


**HISTORY OF JAVA
MUSEUM**
KEBANGUNAN
KONSEP KONSEP


**HISTORY OF JAVA
MUSEUM**
KEBANGUNAN
KONSEP KONSEP


**INDONESIAN
CULTURES**