

LAMPIRAN

A. Lampiran A: Log Activity

Pada Tabel 3 berisi log activity selama pengerjaan project sebagai berikut:

Tabel A.1: Tabel Kegiatan MBKM

Minggu/Tgl	Kegiatan	Hasil
21-25 Februari	Minggu pertama kegiatan magang di <i>GIT Solution</i> . Diawali dengan lepas sambut batch 1 dan 2 di <i>GIT Solution</i> . Minggu pertama ini diisi dengan kegiatan yang berfungsi untuk orientasi dan pelatihan dalam pengerjaan projek yang akan dikerjakan ke depannya. Orientasi ini diisi dengan penugasan peserta dalam beberapa tim dan perkenalan terhadap proses yang akan dilakukan dalam website <i>msib.gitSolution.co.id</i>	Peserta mendapatkan akses ke dalam website <i>msib.gitSolution.co.id</i>
28 February – 04 Maret	Mengerjakan <i>Project Metaverse Game</i> bersama dengan tim. Melakukan daily scrum setiap jam 10 pagi untuk melaporkan tugas	Peserta magang dapat mengakses trello dan dapat melaporkan pekerjaan

	serta pekerjaan yang telah dilakukan kepada product manager sehingga dapat tercatat oleh product manager sehingga dapat ditracking.	
07 – 11 Maret	Melakukan Daily Scrum dengan tim <i>Project Metaverse</i> pada tiap pukul sepuluh pagi Mengerjakan tugas dari mentor untuk membuat QA Checklist pada dua <i>Game</i> , yaitu <i>Game</i> Finger Soccer dan <i>Game</i> Teka Teki Blackpink Mengisi presensi pada website <i>gitSolution</i> Mengisi comment hasil jobdesk pada trello tim	-
14 – 18 Maret	Melakukan Daily Scrum Meeting dengan tim <i>Project Metaverse</i> Melaporkan hasil pekerjaan 2 minggu kebelakang apa apa saja yang telah dikerjakan oleh tim kepada PIC tim Mencari dan melihat referensi mengenai UX <i>Game</i> dengan VR Membuat Test plan tentang apa saja yang harus dikerjakan ketika membuat QA Checklist mengenai <i>Project</i>	-

	<i>Metaverse</i> kedepannya	
21 – 25 Maret	Mengikuti daily scrum dengan tim <i>Project Metaverse</i> jemparingan <i>Game</i> Melakukan riset mengenai device vr yang akan dipakai oleh user Membuat Test Case untuk Testing Bug <i>Game</i>	-
28 Maret – 01 April	Mengikuti Daily Scrum meeting bersama dengan Product Manager dan divisi dari tim <i>Project Metaverse</i> Jemparingan Melakukan testing <i>Game</i> Jemparingan <i>Archery</i> dengan perwakilan apa divisi divisi teknis Melakukan beberapa catatan kesimpulan mengenai kekurangan dari build tahap pertama <i>Game</i> Jemparingan <i>Archery</i> Presentasi QA Checklist sementara serta mencocokkan hasil testing kedua yang diadakan pada daily scrum meeting di hari sebelumnya yang diadakan dengan cara melihat hasil dokumentasi testing pada hari sebelumnya Revisi QA Checklist sementara untuk melengkapi point	Ditemukan bug di dalam <i>Game</i> Jemparingan <i>Archery</i> dan didokumentasikan dalam Bug Report

	yang belum dijelaskan/belum dimasukkan pada hari sebelumnya	
04 – 08 April	<p>Mengikuti rapat harian Daily Scrum Meeting bersama dengan tim Jemparingan <i>Archery</i> untuk membahas progress <i>Project</i></p> <p>Melakukan pengamatan terhadap update <i>Game</i> baru yang telah dibuat dengan melihat <i>Game</i> tersebut via meeting dan membantu mengingatkan programmer tentang apa saja yang perlu disempurnakan kembali Melakukan sharing session bersama mentor mengenai QA <i>Game</i> dan 2D Art design Melakukan sprint meeting bersama PIC <i>Project</i> Jemparingan <i>Archery</i></p>	Ditemukan bug-bug baru dari <i>Game</i> yang telah mengalami bug fixing
11 – 15 April	<p>Mengikuti Daily Scrum meeting bersama dengan Product Manager dan divisi dari tim <i>Project Metaverse</i> Jemparingan Melakukan beberapa catatan kesimpulan mengenai kekurangan dari build tahap kedua <i>Game</i> Jemparingan <i>Archery</i> Melakukan testing pada</p>	Ditemukan bug-bug baru dari <i>Game</i> yang telah mengalami bug fixing

	<p>update <i>Game</i> terbaru bersama dengan PIC Presentasi QA Checklist</p> <p>Kedua Revisi QA Checklist Kedua untuk melengkapi point yang belum dijelaskan/belum dimasukkan pada hari sebelumnya</p>	
<p>18 – 22 April</p>	<p>Mengikuti rapat harian Daily Scrum Meeting bersama dengan tim Jemparingan <i>Archery</i> untuk membahas progress <i>Project</i></p> <p>Melakukan pengamatan terhadap update <i>Game</i> baru yang telah dibuat dengan melihat <i>Game</i> tersebut via meeting dan membantu mengingatkan programmer tentang apa saja yang perlu disempurnakan kembali</p>	<p>Ditemukan bug-bug baru dari <i>Game</i> yang telah mengalami bug fixing akan tetapi sudah tidak terlalu mempengaruhi <i>Gameplay</i></p>
<p>25 – 29 April</p>	<p>Mengikuti rapat harian Daily Scrum Meeting bersama dengan tim Jemparingan <i>Archery</i> untuk membahas progress <i>Project</i></p> <p>Melakukan penyusunan strategi marketing untuk memasarkan Jemparingan <i>Archery</i> sembari menunggu <i>Project Game</i> selanjutnya</p>	<p>Pemasaran Jemparingan <i>Archery</i> ditentukan</p>

	diajukan	
02 – 06 Mei	Libur Lebaran	Libur Lebaran
09 – 13 Mei	Belum ada kegiatan Mengerjakan update report QA List yang telah dikoreksi dan direview oleh mentor Melakukan research tentang apa apa saja yang diperlukan untuk mengerjakan <i>Project</i> selanjutnya	QA List yang telah dikoreksi oleh mentor telah diupdate
16 – 20 Mei	Minggu pertama masuk setelah libur lebaran Pertemuan offline pertama di PT GIT <i>Solution</i> Meeting bersama PIC dan tim <i>Project</i> Nusawala <i>Metaverse</i> untuk membahas <i>Project</i> kedua dan membahas kelanjutan marketing dari <i>Project</i> Jemparingan <i>Archery</i>	Konsep dari <i>Project</i> kedua ditentukan antara <i>Game</i> bertemakan <i>Castlesiege</i> dan <i>Gunslinger</i>
23 – 27 Mei	Melakukan daily meeting membahas penyusunan konsep untuk next <i>Project</i> Nusawala <i>Metaverse</i> selanjutnya Melakukan riset mengenai UX untuk <i>Game</i> Quickdraw Membuat feature breakdown untuk <i>Game</i> Quickdraw untuk dimasukkan ke dalam Core	Dokumen Feature Breakdown <i>Game</i> <i>Gunslinger</i> selesai

	<p>Mechanic <i>Game</i> Design Document</p> <p>Memasukkan feature breakdown untuk <i>Game</i> Quickdraw ke dalam Core Mechanic <i>Game</i> Design Document Memainkan 3 <i>Game</i> android dan 1 board <i>Game</i> untuk dibuat QA Review sebagai tugas riset dari mentor</p>	
30 Mei – 03 Juni	<p>Melakukan riset untuk pembuatan <i>Game</i> Wildwest Quickdraw <i>Gunslinger</i> Melakukan meeting harian membahas pembagian backlog untuk masing-masing divisi dalam pembuatan <i>Game</i> Wildwest Quickdraw <i>Gunslinger</i> dan pemasaran <i>Game</i> Jemparangan <i>Archery</i> Mengerjakan QA List review untuk <i>Game</i> Fallout Shelter dan La Villa De La Muerte dan kemudian diserahkan kepada mentor</p>	<p>Ditemukan referensi dari <i>Game</i> <i>Gunslinger</i> yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Fast Draw Showdown(Nintendo Wii) b. Tabs/Totally Accurate Battle Simulator c. Cold Iron
06 – 10 Juni	<p>Melakukan meeting bersama tim <i>Project</i> Nusawala membahas pengembangan <i>Game</i> <i>Gunslinger</i> vr dan membahas marketing serta video promosi <i>Game</i> Jemparangan</p>	<p>Test plan yang telah direvisi dilakukan dan telah dipresentasikan ke <i>Project Manager</i> dan telah mendapatkan</p>

	<p><i>Archery</i> Menyampaikan revisi Test Plan dari <i>Game Gunslinger vr</i> ke <i>Project Manager</i> Mengerjakan tugas berupa membuat QA List <i>Game Life Simulator</i> yang diberikan oleh mentor</p>	<p>persetujuan oleh <i>Project Manager</i></p>
<p>13 – 17 Juni</p>	<p>Melakukan daily meeting bersama tim <i>Project Nusawala</i> membahas perkembangan proses pembuatan <i>Game Gunslinger vr</i> dan promosi <i>Game Jemparingan Archery</i>. Membahas perkembangan promosi <i>Game Jemparingan Archery</i> setelah presentasi dengan perwakilan US Embassy di Universitas AMIKOM Yogyakarta Mengerjakan QA List untuk <i>Game Life Simulator</i> via android yang diberikan oleh mentor Mengerjakan QA List untuk <i>Game Please Fix The Road</i> via pc yang diberikan oleh mentor Mengerjakan QA List untuk <i>Game DiRT</i> via PC dengan kontrol keyboard, joystick dan console yang diberikan oleh mentor</p>	<p><i>Game Jemparingan Archery</i> dimainkan dan mendapatkan apresiasi oleh perwakilan US Embassy ketika diadakan presentasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta</p>

<p>20 – 24 Juni</p>	<p>Melakukan daily meeting dengan tim <i>Project Nusawala</i> membahas mengenai progress pengembangan <i>Game Gunslinger VR</i> dan pemasaran <i>Game Jemparingan Archery</i> Mengerjakan Test Plan dan Test Case untuk <i>Game Gunslinger VR</i></p>	<p>Test plan telah dibuat dan akan digunakan untuk menentukan apa saja yang perlu diperiksa dalam <i>Game Gunslinger VR</i></p>
-------------------------	---	---

B. Lampiran B: Dokumen Teknik

PT. *GIT Solution* mengeluarkan pernyataan bahwa mereka tidak dapat melampirkan dokumen teknis karena teknis pekerjaan yang bersifat confidential dan tidak dapat ditunjukkan terhadap khalayak umum. Dokumen tersebut berbunyi seperti pada tangkapan layar di bawah ini:

PT.GITSOLUTION

Software & Game Development -
Creative Multimedia - Training Center



Alamat:
Girha Universitas AMIKOM Yogyakarta
Jl. Ringroad Utara - Condong Catur,
Sleman, Yogyakarta

0274 884 201 ext 121
www.gitsolution.co.id

SURAT PERNYATAAN TIDAK MELAMPIRKAN DOKUMEN TEKNIS No. C.041/SKet/GITS/VI/2022

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Fiyas Mahananing Puri
Jabatan : Direktur SDM & Keunggulan
Bertindak untuk dan atas nama : PT. GIT Solution
Alamat : Girha Universitas AMIKOM Yogyakarta Gedung 1 Lantai 2
Jl. Ringroad Utara, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta
Telepon : 0274 – 884201 ext 121

Menerangkan bahwa setiap dokumen yang berkaitan dengan pekerjaan yang dikembangkan pada Departemen Software Development PT. GIT Solution bersifat *Confidential* yang tidak dapat kami sertakan untuk lampiran Laporan Kegiatan Magang yang dilakukan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya penuh tanggung jawab dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 27 Juni 2022

PT. GIT Solution


Fiyas Mahananing P.
Direktur SDM & Keunggulan

Gambar B.1: Surat Pernyataan Tidak Melampirkan Dokumen Teknis (Surat Pernyataan PT GIT Solution)

Gambar B.1 di atas merupakan surat pernyataan dari PT GIT Solution bahwa PT GIT Solution tidak melampirkan dokumen teknis dikarenakan pekerjaan yang dikembangkan pada Departemen Software Development PT GIT Solution bersifat *Confidential*.