

ABSTRAKSI

Kerja praktek dilaksanakan di Fakultas Teknologi Informasi (FTI), merupakan salah satu fakultas yang berada di Universitas Bale Bandung (UNIBBA).

Kerja praktek yang dilakukan adalah mengembangkan perangkat lunak kerja praktek. Perangkat lunak tersebut merupakan sebuah aplikasi *game* untuk mensimulasikan proses dan tahapan pendaftaran mahasiswa. Dalam Aplikasi tersebut memungkinkan user untuk melihat dan memainkan karakter untuk melakukan proses dan tahapan pendaftaran melalui perspektif yang ada dalam Aplikasi. Untuk memberikan pengalaman yang Immersive terhadap user dalam kerja praktek ini ada beberapa fitur yang harus dikembangkan.

Selama pengembangan perangkat lunak, metodologi yang digunakan adalah Metodologi Scrum. Tahap pertama adalah mengumpulkan hal-hal yang diperlukan dan harus ada dalam aplikasi. Tahap kedua adalah melakukan pertemuan antar tim developer yang akan berkolaborasi untuk memilih produk backlog untuk dimasukan kedalam proses sprint. Tahap ketiga adalah melakukan pertemuan untuk menentukan kerangka waktu untuk mengembangkan aplikasi yang berpotensi untuk di rilis. Tahap terakhir adalah hasil dari seluruh hal dalam backlog yang telah diselesaikan dalam seluruh proses sprint yang harus sudah dalam keadaan useable.

Pada akhir kerja praktek telah berhasil dikembangkan perangkat lunak kerja praktek yang dilengkapi dengan dokumentasi *game design document*, presentasi hasil akhir juga telah dilakukan untuk pihak Fakultas Teknologi Informasi (UNIBBA).

Kesimpulan dari keseluruhan proses kerja praktek adalah aplikasi *game* yang di kembangkan memilki batasan perspektif lingkungan berdasarkan sudut pandang aplikasi itu sendiri, menggambarkan alur singkat pendaftaran secara garis besar, menggambarkan perilaku *player* yang mendekati kehidupan nyata.

Kata kunci: Fakultas Teknologi Informasi, Aplikasi *game* simulasi pendaftaran mahasiswa, Tahapan dan proses pendaftaran mahasiswa.