

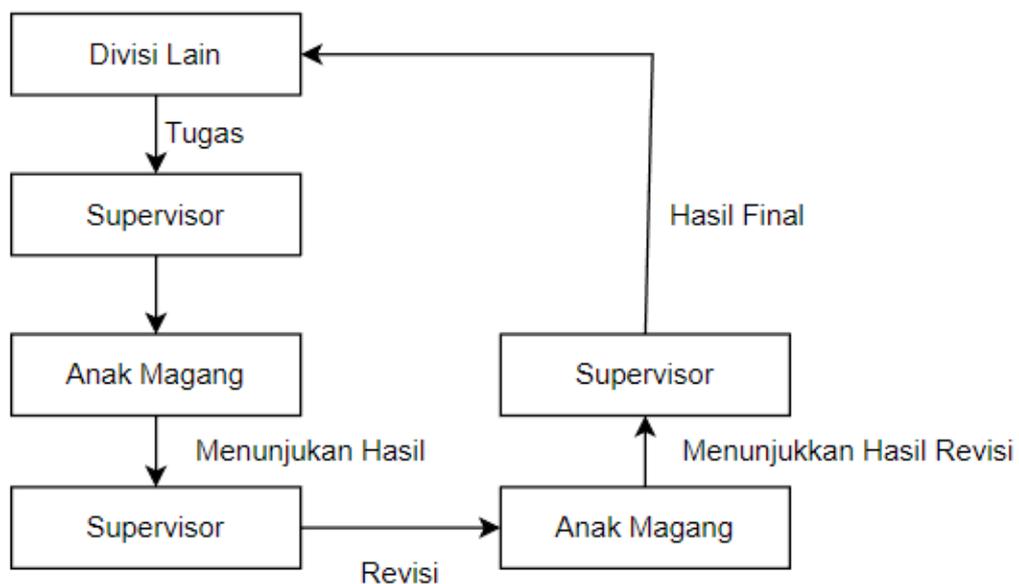
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kegiatan magang ini diberi posisi untuk menjadi data analis yang dibimbing langsung oleh *supervisor* Albertus Ari yang menduduki sebagai CTO atau yang bisa disebut sebagai *Chief Technology Officer*. Beliau juga sekaligus yang memberikan koordinasi dan tugas untuk kegiatan kerja magang ini.

Koordinasi:



Gambar 3.1 Koordinasi dengan *supervisor*

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

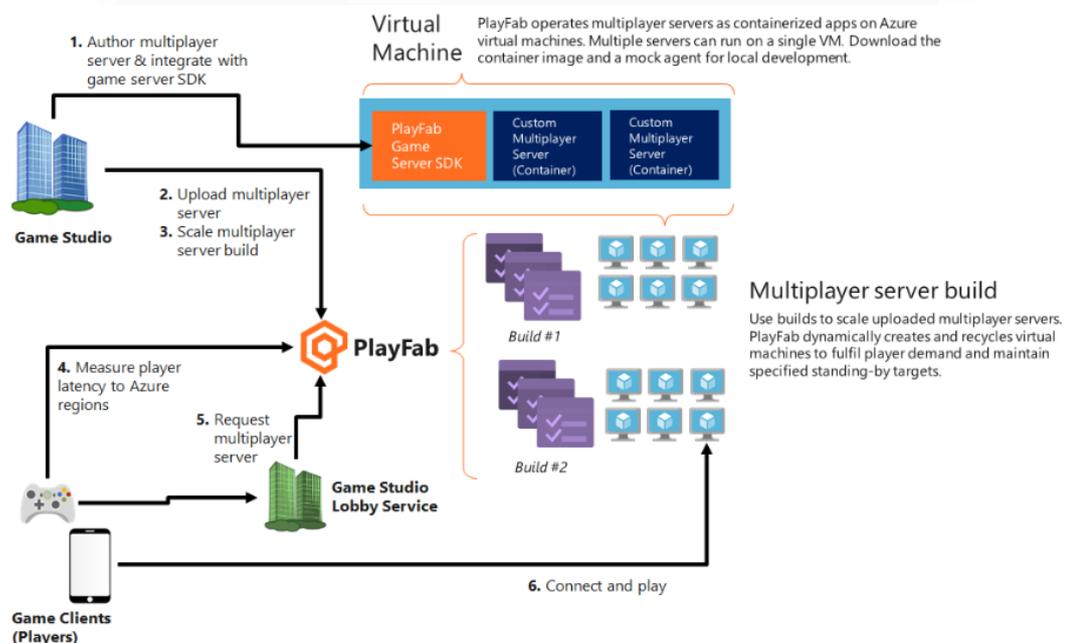
Kegiatan magang yang dilakukan di Gaco Games lebih fokus ke aplikasi mereka yaitu *epic conquest 2* dari data yang ada. Data para *player* yang tersimpan ada terdata dalam *Playfab* dimana terdapat 2 juta *player*. Dan ada juga data pembelian dalam gamenya berdasarkan *revenue* yang didapat.

No	Pekerjaan yang dilakukan	Minggu	Tanggal Mulai	Tanggal Selesai
1	Pengenalan perusahaan Gaco Games dan <i>Briefing</i> yang akan dikerjakan	1-2	17 Oktober 2022	29 Oktober 2022
2	Pengecekan data <i>revenue Epic Conquest 2</i>	2-6	31 Oktober 2022	14 November 2022
3	Melakukan analisa terhadap barang yang dibeli dalam aplikasi <i>epic conquest 2</i>	3-6	15 November 2022	13 Desember 2022
4	Melakukan <i>brainstorming</i> ide baru dengan tim apa saja yang perlu dibuat/ditambahkan dari hasil analisa	5-6	2 Desember 2022	13 Desember 2022
5	Membuat <i>summary</i> dari hasil ide baru yang sudah terkumpul	7	13 Desember 2022	16 Desember 2022

Tabel 3.1 Timeline Kerja Magang

3.2.1 Pengenalan perusahaan Gaco Games dan *Briefing* yang akan dikerjakan

Pada Minggu pertama sampai minggu kedua untuk kegiatan kerja magang, *supervisor* memperkenalkan lapangan kerja setiap divisi. Setelah memperkenalkan *supervisor* memberikan tugas seperti mempelajari tentang monetisasi terhadap *F2P*, mempelajari cara membaca *analytics* pada *azure playfab*, *research* aplikasi yang berkemungkinan menjadi saingan di *top grossing*. Di minggu yang sama *supervisor* menambahkan tugas untuk mencari player baru di *playfab*. Dari hasil *research* di minggu pertama sampai minggu kedua dilakukan untuk mempelajari hal yang akan dikerjakan.



Gambar 3.2.1 *Playfab Multiplayer Server Term* (sumber:

<https://learn.microsoft.com/fr->

[fr-fr/gaming/playfab/features/multiplayer/servers/server-terms](https://learn.microsoft.com/fr-fr/gaming/playfab/features/multiplayer/servers/server-terms))

Saat mempelajari cara menggunakan *azure playfab* dan menemukan jalan kerja *playfab* pada *multiplayer* server. dimana dapat menampung banyak orang pada suatu aplikasi. Beberapa tahap:

1. Pembuat *multiplayer server* dan terintegrasi dengan *game server* SDK. Akan menyambung dengan *virtual machine* agar dapat mengoperasikan banyak pemain pada server tersebut
2. *mengupload multiplayer server*
3. membuat skala *multiplayer server*
4. mengukur seberapa lama player dapat ke wilayah tertentu
5. meminta server *multiplayer*
6. menyambungkan aplikasi ke *server* tersebut

3.2.2 Pengecekan data *revenue Epic Conquest 2*

Pada minggu kedua hingga minggu keenam, *supervisor* memberi tugas untuk melihat bagaimana pergerakan *revenue* dari *epic conquest 2*.

	Date	Gross revenue: In-app products	Notes
1	Nov 9, 2022	USD 107.64	NA
2	Nov 10, 2022	USD 78.43	NA
3	Nov 11, 2022	USD 130.40	NA
4	Nov 12, 2022	USD 128.20	NA
5	Nov 13, 2022	USD 103.82	NA
6	Nov 14, 2022	USD 156.98	NA
7	Nov 15, 2022	USD 136.34	NA
8	Nov 16, 2022	USD 80.78	NA
9	Nov 17, 2022	USD 99.25	NA
10	Nov 18, 2022	USD 92.83	NA
11	Nov 19, 2022	USD 86.06	NA
12	Nov 20, 2022	USD 81.39	NA
13	Nov 21, 2022	USD 94.51	NA
14	Nov 22, 2022	USD 134.33	NA
15	Nov 23, 2022	USD 56.40	NA
16	Nov 24, 2022	USD 118.26	NA
17	Nov 25, 2022	USD 106.09	NA
18	Nov 26, 2022	USD 224.74	NA
19	Nov 27, 2022	USD 331.43	NA
20	Nov 28, 2022	USD 128.96	NA
21	Nov 29, 2022	USD 157.29	NA
22	Nov 30, 2022	USD 281.02	NA
23	Dec 1, 2022	USD 128.20	NA
24	Dec 2, 2022	USD 106.64	NA
25	Dec 3, 2022	USD 137.44	NA
26	Dec 4, 2022	USD 388.01	Rollout of release: Started rollout of 211 (v1.8) at 100%.
27	Dec 5, 2022	USD 611.27	NA
28	Dec 6, 2022	USD 479.80	NA
29	Dec 7, 2022	USD 350.35	NA
30	Dec 8, 2022	USD 460.53	NA

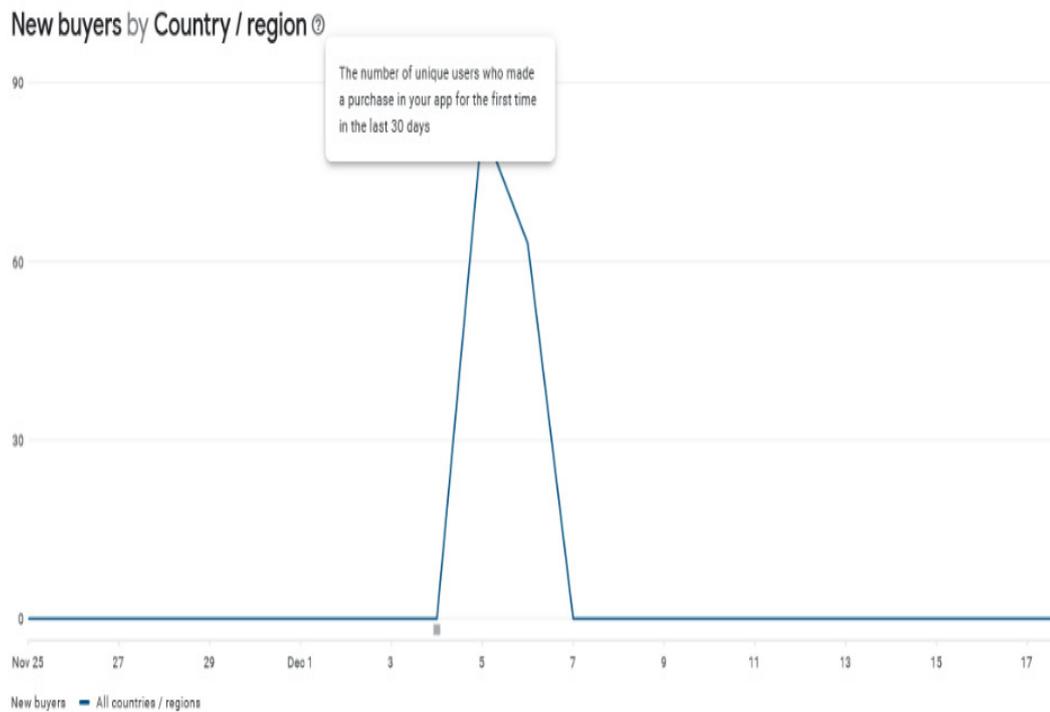
Gambar 3.2 *Gross Revenue* Produk Dalam Aplikasi

Pada tabel gambar 3.2 merupakan *gross revenue* yang telah diperoleh dari penjualan produk dalam aplikasi. Kemungkinan dari bulan sebelumnya harga dari produk pada aplikasi kurang sesuai atau kemahalan sehingga daya tarik pembeli kurang. Terlihat pada tanggal 4 Desember 2022 mengalami peningkatan pembelian setelah update ke versi terbarunya banyak yang berminat dengan produk baru yang telah disediakan.

Country / region	Returning buyers	vs. previous period	Percentage of total
Selected countries / regions			
All countries / regions	376	+268.6% ▲	100.0%
Other countries / regions			
United States	85	+46.6% ▲	22.6%
Philippines	79	+243.5% ▲	21.0%
Indonesia	72	-	19.1%
Others	63	+200.0% ▲	16.8%
Mexico	43	-	11.4%
Brazil	34	-	9.0%

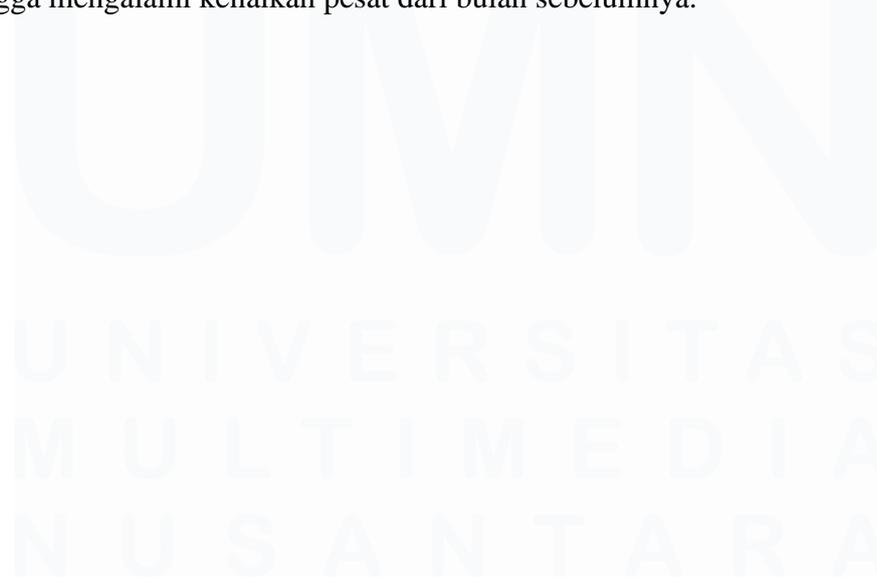
Gambar 3.3 *Returning buyers by country*

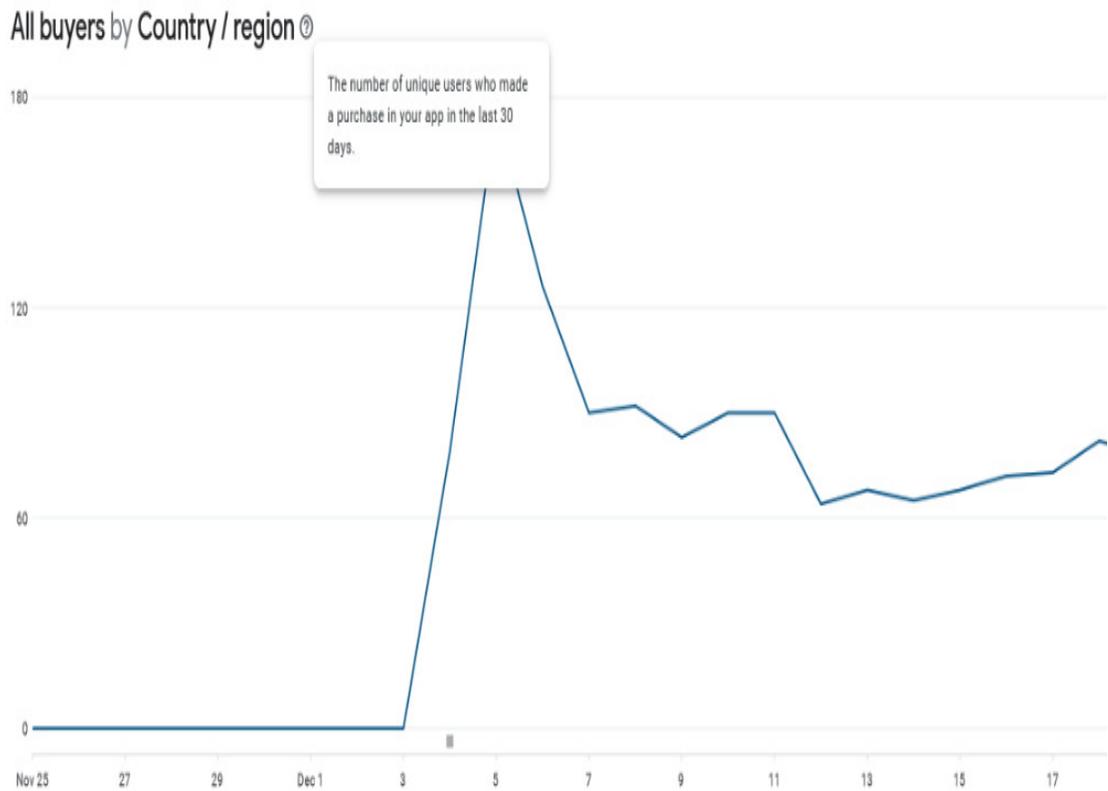
Kembalinya pembeli yang sudah lama tidak membeli produk di toko, dapat dilihat di gambar 3.3. Pembeli yang balik terbanyak ada pada United State terdapat 85 yang kembali, Philippines sebanyak 79, Indonesia sebanyak 72, dan *others* sebanyak 63.



Gambar 3.4 *New buyers* berdasarkan negara

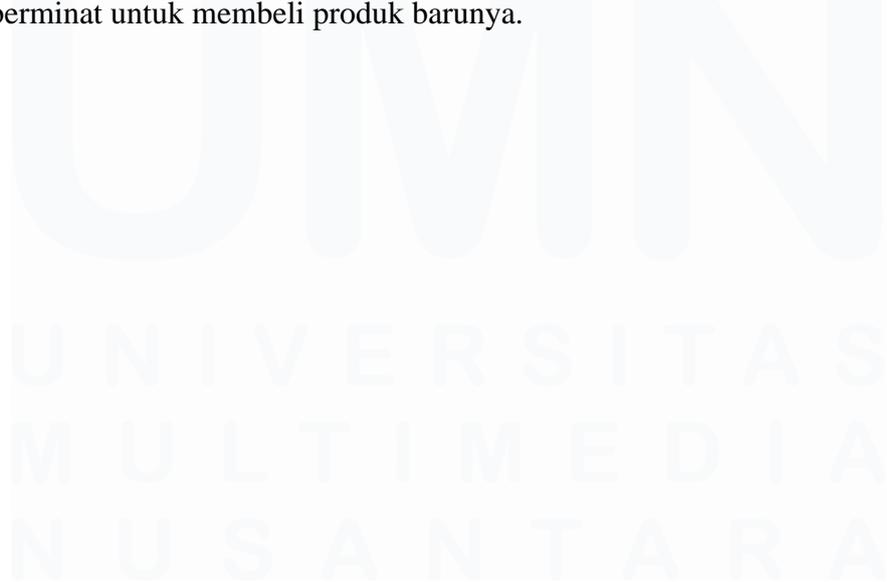
Terdapat pembeli baru pada setiap negara. Terdapat *player* yang awalnya tidak begitu membeli produk dalam aplikasi atau jarang membeli, setelah barangnya telah ditambahkan para *player* mulai tertarik dengan produk tersebut. Sehingga mengalami kenaikan pesat dari bulan sebelumnya.





Gambar 3.5 All buyers berdasarkan negara

Pada grafik gambar 3.5 merupakan keseluruhan pembelian dalam aplikasinya setelah *update*. Dapat dilihat pada tanggal 4 desember 2022 banyak yang berminat untuk membeli produk barunya.



Average revenue per monthly buyer

The revenue your app generated over 28 days from monthly buyers (people who make at least one purchase in a 28-day period).



Gambar 3.6 Average revenue per monthly buyer

Rata-rata pembelian dari setiap *user* dapat terlihat di gambar 3.6 setiap bulannya. Dari grafik yang didapat terjadi penurunan drastis dari sebelumnya, dikarenakan barang-barang dalam aplikasinya dijadikan murah. Walau *average revenue* turun tetapi *revenue* naik dikarenakan pembelinya meningkat.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Performance by countries / regions [Ⓢ]

Country / region	Monthly Active Users (MAU)	Average revenue per monthly active user	vs. peers median	Monthly buyer ratio	vs. peers median	Average revenue per monthly buyer
Selected country / region						
All countries / regions	-	-	-	-	-	USD 7,3464
Other countries / regions						
United States	-	-	-	-	-	USD 20,3096
Philippines	-	-	-	-	-	USD 6,2621
Mexico	-	-	-	-	-	USD 5,0776
Brazil	-	-	-	-	-	USD 3,7873
Indonesia	-	-	-	-	-	USD 3,6848

Gambar 3.7 Average revenue per monthly by country

Adapun rata-rata perbulan di tiap negara dapat dilihat pada gambar 3.7, terdapat negara-negara yang telah menggunakan epic conquest. yang paling banyak total rata-rata ada pada negara *United State* atau Amerika sebesar 20.3096 USD. Negara terendah malah Indonesia dengan rata-rata 3.643 USD.



3.2.3 Melakukan analisa terhadap barang yang dibeli dalam aplikasi *epic conquest 2*

Pada minggu ketiga *supervisor* memberikan tugas untuk menganalisa barang yang telah dibeli dalam aplikasi *epic conquest 2*. Data barang dapat dilihat melalui *playfab* yang berisi data seluruh *player*, dari *playfab* sendiri dapat mengetahui isi *inventory*, pembelian, *total value*, lokasi. *Playfab* menggunakan sistem *key-value pair* yang membuat lebih cepat di *load*.

▼ object {7}

SchemaVersion : 1.0

ExportTime : 2022-12-26T12:48:54.8868128Z

RequestTime : 2022-12-26T12:48:53.7794192Z

PlayerId : A6CBE3D3CB1DBD7C

PlayerNamespace : DA55BEDC6982775D

▼ Titles [1]

▼ 0 {13}

TitleId : 1D53A

DisplayName : Astral

TotalValueToDateInUSD : 12063

Origination : Custom

Created : 2020-12-30T19:16:48.101997Z

LastLogin : 2022-12-26T07:38:40.0624443Z

FirstLogin : 2020-12-30T19:16:48.101997Z

Gambar 3.8 *Data player*

Pada data *player* berisi semua apa yang telah dilakukan oleh playernya, terlihat pada gambar 3.8 terbagi menjadi beberapa bagian. *Schema version* merupakan versi dari aplikasinya yang akan terus diupdate. Ada *Export Time* dimana terakhir kali player keluar dari aplikasi. *Request Time* saat player masuk ke dalam aplikasi.

Terdapat *PlayerId* biasa digunakan untuk mengidentifikasi akun *player*. *Id player* dapat digunakan untuk menambahkan atau mencari nama *player* dan dapat membantu tim *support* jika ada akun yang hilang. *Display name* merupakan nama samaran yang dipakai oleh *player* dan dapat dilihat orang.

Dapat melihat total pengeluaran *player* keluarkan untuk aplikasi *epic conquest 2* dalam *USD* pada *total value to date in usd*. *Created* lebih kearah kapan *player* membuat akunnya dan masuk pertama kali kapan untuk *first login*, dan untuk *last log in* kapan *player* terakhir kali masuk ke *epic conquest 2*

```

▼ CustomData [33]
  ▼ 0 {3}
    Key : DeviceID
    Value : 6b60e57f27b4268757afd07629227e47
    Type : Public
  ▼ 1 {3}
    Key : EC2_ACHIEVEMENT
    Value : {"qid_2_mission_accomplished":{"isUnlocked":true,"isClaimed":true,"achievementLevel":false,"achievementLevel":0,"progression":2},"qid_18_":{"isUnlocked":false,"isClaimed":false,"achievementLevel":0,"progression":0,"progression":2},"qid_26_":{"isUnlocked":false,"isClaimed":false,"achievementLevel":0,"progression":2},"qid_30_":{"isUnlocked":false,"isClaimed":false,"achievementLevel":0,"progression":2},"enemy_killed_50":{"isUnlocked":false,"isClaimed":false,"achievementLevel":false,"achievementLevel":0,"progression":1}}
    Type : Public
  ▼ 2 {3}
    Key : EC2_ATTENDANCE
    Value : {"claimCount":1,"lastClaim":"2020-12-30T19:17:46.646Z"}
    Type : Public

```

Gambar 3.9 Custom Data

Custom data merupakan data kemajuan dari *player*, seperti pada gambar 3.9. Dapat melihat pencapain apa saja yang sudah didapatkan oleh *player*, dari sini juga dapat menambahkan pencapain baru tergantung jumlah *player* yang dapat menyelesaikannya.

Ada juga absen harian untuk mengambil hadiah harian setiap harinya, pada *value* absen harian dapat dilihat terakhir kali ia mengambil hadiahnya.

- ▶ Statistics [15]
- ▼ Inventory [71]
 - ▼ 0 {11}
 - InstanceId : 2B3145AF4B2A811
 - CatalogItemId : grimoire_pack
 - CatalogVersion : IAP
 - DisplayName : Grimoire Pack
 - Description : Valuable things to help you increase skill exp
 - OrderId : ADC8B1DA83BD9B72
 - PurchaseDate : 2022-12-09T03:56:03.5711942Z
 - Status : Succeeded
 - RemainingUses : 1
 - UnitPrice : 0
 - ▼ Prices {2}
 - ID : 45000
 - RM : 45
 - ▼ 1 {10}
 - InstanceId : 9948146277D8446
 - CatalogItemId : unlock_edna
 - CatalogVersion : IAP
 - DisplayName : Unlock Edna
 - OrderId : 3ADB6D095A22F864
 - PurchaseDate : 2022-04-08T12:20:48.4942419Z

Gambar 3.10 *Inventory*

Inventory merupakan tempat penyimpanan *player* setelah membeli produk, seperti pada gambar 3.10 sehingga dapat mengetahui produk mana yang sangat diperlukan oleh *player*. *Instance id* merupakan id penyimpanan produk yang dibeli. *Catalog item id* untuk memasukkan informasi suatu barang.

Display name pada *inventory* menampilkan nama barang yang dibeli. *Description* memperkenalkan item secara rinci. *Order id* pada *inventory* untuk mengetahui atau mengidentifikasi barang. *Purchase date* tersimpan kapan *player* membeli produk tersebut. *Status* menampilkan apakah berhasil atau gagal masuknya produk ke *inventory*. *Remaining uses* berapa kali *player* dapat membeli produk tersebut.

```

▼ Purchases [71]
  ▼ 0 {7}
    OrderId : D7FA69BA4A1C1D
    TransactionId : oajonafjfnodfhhbibnpecggo.A0-J10
    Status : Succeeded
    PurchaseDate : 2021-09-24T04:53:14.7763684Z
    PurchasePrice : 65
    PurchaseCurrency : RM
    TransactionCurrency : USD
  ▼ 1 {7}
    OrderId : 1CEE748E1A3D287
    TransactionId : oohkngedjckpbdnfljpgbko.A0-J10
    Status : Succeeded
    PurchaseDate : 2021-08-28T08:04:00.1650443Z
    PurchasePrice : 130
    PurchaseCurrency : RM
    TransactionCurrency : USD

```

Gambar 3.11 *Purchases*

Pada *purchases* terdiri dari beberapa kategori, terlihat pada gambar 3.11 dalam pembelian suatu produk. Pertama ada *order id* dimana itu merupakan kode produk yang akan dibeli oleh *player*. Lalu ada *transaction id* mengetahui transaksi apa yang digunakan oleh *player* untuk membeli produk tersebut.

Ada *Status* yang memberi tahu apakah transaksi yang dilakukan berhasil atau tidak. *Purchase date* merupakan tanggal pembelian produk yang *player* beli. Berikutnya ada *purchase price* merupakan harga dari produk tersebut. *Purchase currency* pembelian dengan mata uang asing atau jenis mata uang yang digunakan. Ada *transaction currency* yang dimana harga yang digunakan USD atau dollar.

```
▼ Locations [1]
  ▼ 0 {5}
    ContinentCode : AF
    CountryCode : ZA
    City : Wellington
    Latitude : -33.6312
    Longitude : 19.0001
▼ LinkedAccounts [3]
  ▼ 0 {1}
    Platform : Facebook
  ▼ 1 {3}
    Platform : GooglePlay
    PlatformUserId : 101624273527879610588
    UserName : Dirk Groenewald
  ▼ 2 {3}
    Platform : PlayFab
    UserName : dirk
```

Gambar 3.12 *Location and Linked Accounts*

Dapat dilihat *Location* seperti pada gambar 3.12, dengan *location* dapat mengetahui seberapa banyak *player* yang ada yang telah menggunakan aplikasi *epic conquest 2*. Didalam *location* terdapat *continent code*, *country code*, *city*, *latitude*, dan *longitude*.

Continent code pada *location* berguna untuk mengetahui *player* ada di benua mana. Lalu ada *country code* yang berguna untuk mengetahui kode negara *player* tersebut. *City* berguna untuk mengetahui sekarang dia tinggal di kota mana. *latitude* dan *longitude* merupakan sistem koordinat geografis.

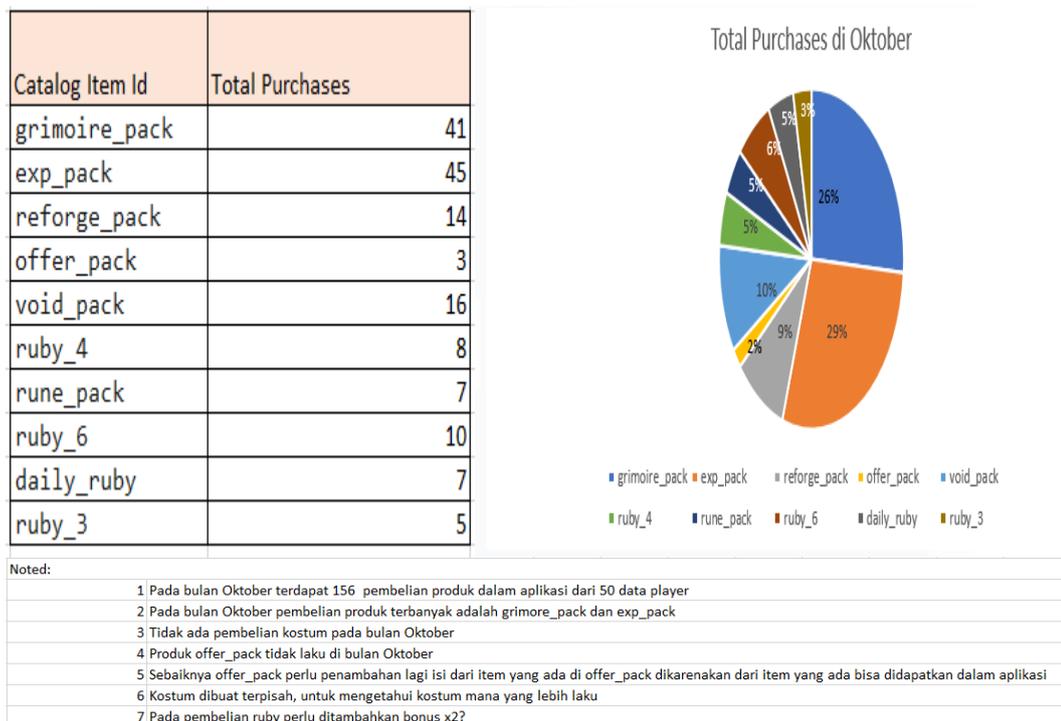
Linked account digunakan untuk mengaitkan akun *player* ke beberapa *platform* untuk menyimpan data dan kemajuan dari *player*. *Platform* yang digunakan Gaco Games untuk mengaitkan akunnya ada 3 diantaranya ada *playfab*, *google*, dan *facebook*. Dengan *log in* di salah satu *platform* dapat membantu jika sedang mengganti *device*.

Purchases di Oktober							
No	Order Id	Player Id	Display Name	Catalog Item Id	Purchase Date	Status	Price
1	ADC8B1DA83BD9B72	A6CBE3D3CB1DBD7C	Astral	grimoire_pack	28/10/2022	Succeeded	45000
2	824C81F8BF1934D4	A6CBE3D3CB1DBD7C	Astral	exp_pack	28/10/2022	Succeeded	45000
3	160317F4FBABF817	A6CBE3D3CB1DBD7C	Astral	reforge_pack	28/10/2022	Succeeded	45000
4	8B31496C27C56855	A6CBE3D3CB1DBD7C	Astral	offer_pack	25/10/2022	Succeeded	45000
5	388CB046B726DC98	A6CBE3D3CB1DBD7C	Astral	exp_pack	16/10/2022	Succeeded	45000
6	99EBA41385EED5E51	A6CBE3D3CB1DBD7C	Astral	void_pack	11/10/2022	Succeeded	45000
7	716A12BB5CB12583	400587D48539DB5A	Galahad	exp_pack	30/10/2022	Succeeded	45000
8	AFAAA5F562BEEA72	400587D48539DB5A	Galahad	grimoire_pack	15/10/2022	Succeeded	45000
9	3ADB6D095A22F864	400587D48539DB5A	Galahad	unlock_edna	16/10/2022	Succeeded	70000
10	5EEBB6678D97BA3B	400587D48539DB5A	Galahad	ruby_4	09/10/2022	Succeeded	130000
11	2530017670CD004	7B91011A2112EBEB	waci	rune_pack	30/10/2022	Succeeded	130000
12	C58943DF968B089B	7B91011A2112EBEB	waci	ruby_6	22/10/2022	Succeeded	650000
13	A33AC61C29C6073F	7B91011A2112EBEB	waci	void_pack	16/10/2022	Succeeded	45000
14	C3BB2D5633055364	93E19C4C61DB6029	gale	unlock_chase	20/10/2022	Succeeded	26000
15	A1CF101991CF47D7	93E19C4C61DB6029	gale	ruby_4	17/10/2022	Succeeded	130000
16	36BEF6091563BC12	93E19C4C61DB6030	gale	void_pack	10/10/2022	Succeeded	45000
17	1E9FBC4016F13E62	93E19C4C61DB6031	gale	unlock_amy	10/10/2022	Succeeded	65000
18	56E311DBEF4209A3	93E19C4C61DB6032	gale	daily_ruby	02/10/2022	Succeeded	45000
19	ADCF3A31D2405915	93E19C4C61DB6033	gale	grimoire_pack	02/10/2022	Succeeded	45000
20	C348899544913A33	5254A756B3643F74	Signus	exp_pack	27/10/2022	Succeeded	45000
21	970AE6A55B6747A6	5254A756B3643F75	Signus	exp_pack	19/10/2022	Succeeded	45000
22	45E9E1B149B4CAF2	5254A756B3643F76	Signus	rune_pack	11/10/2022	Succeeded	130000
23	2F6840C52F9D22AE	5254A756B3643F77	Signus	void_pack	05/10/2022	Succeeded	45000
24	190E988798CF319F	5254A756B3643F78	Signus	exp_pack	05/10/2022	Succeeded	45000
25	A9DB66CFBA53D974	2B44B8177CDD87D4	GiftBox	ruby_6	25/10/2022	Succeeded	650000
26	F9250544CCC9C6C8	2B44B8177CDD87D5	GiftBox	ruby_6	11/10/2022	Succeeded	650000
27	96B461DF751F34B3	2B44B8177CDD87D6	GiftBox	ruby_3	01/10/2022	Succeeded	65000
28	6B0431EA05A5F608	598B77B075A5BCD6	Drazklif	rune_pack	23/10/2022	Succeeded	130000
29	D3D6D6DEB8F4075D	598B77B075A5BCD7	Drazklif	exp_pack	23/10/2022	Succeeded	45000
30	1A4EFEAADEF46C9E	598B77B075A5BCD8	Drazklif	unlock_amy	12/10/2022	Succeeded	65000
31	63B5F7AB225AEA75	9AE8E6717E48BF7E	psycholosis	reforge_pack	15/10/2022	Succeeded	45000
32	9C5CDA9424EA22B	9AE8E6717E48BF7E	psycholosis	reforge_pack	11/10/2022	Succeeded	45000
33	1D9CC4A05E4B88EA	9AE8E6717E48BF7E	psycholosis	grimoire_pack	01/10/2022	Succeeded	45000
34	A5DB5B97B14A0014	F577FD35FB0EF427	POPcorn_101	exp_pack	24/10/2022	Succeeded	45000
35	47142018EE83E195	F577FD35FB0EF428	POPcorn_101	ruby_6	20/10/2022	Succeeded	650000

Gambar 3.13 Data Purchases di Oktober (1)

Data purchases merupakan data dari 50 player yang dikasih oleh supervisor, pada gambar 3.13 merupakan data pembelian pada bulan Oktober. Pada tabel tersebut ada order id, player id, display name, catalog item id, purchase date, status, dan price. Order id merupakan kode barang yang telah dibeli oleh player. Player id biasa digunakan untuk mengidentifikasi akun jika ada suatu masalah nantinya. Display name digunakan untuk nama samaran player tersebut, kenapa player id dan display name banyak yang sama? Dikarenakan pada bulan tersebut player telah melakukan pembelian produk pada aplikasi.

Catalog item id merupakan nama produk apa saja yang telah dibeli player. Purchase date merupakan tanggal pembelian produk tiap player. Status merupakan pembayaran yang berhasil atau tidak. Price merupakan harga pada produk tersebut.



Gambar 3.14 Data Purchases di Oktober (2)

Setelah pada gambar 3.13 sebelumnya sudah dibuat, selanjutnya diberi tugas untuk membuat persentase dari total pembelian dari *catalog item id*. Tidak semua player melakukan pembelian dalam aplikasi dikarenakan mereka player *F2P* atau bisa disebut sebagai *free to play* yang tidak mengeluarkan uang sama sekali. Dalam *catalog item id* yang tidak digunakan dalam total pembeliannya ialah pembeliah karakter dalam aplikasi dikarenakan itu terserah *player* jika ingin membuka karakter tersebut.

Pada gambar 3.14 terlihat total pembelian terbanyak ada pada *grimore pack* dengan 26% dan *exp pack* dengan 29%, sehingga ini dapat berasumsi kalau *grimore pack* dan *exp pack* sangatlah dibutuhkan oleh banyak *player*. Persentase terendah ada pada *offer pack* dengan persentase 2%, mungkin dikarenakan dari segi harga yang kurang sesuai dengan isi tawaran tersebut dapat didapatkan dalam permainan dengan mengeksplor di wilayah tertentu. *Noted* pada gambar 3.14 menuliskan hasil data yang dianalisa dan pendapat pribadi jika memiliki ide untuk menambahkan sesuatu pada produk.

3.2.4 Melakukan *brainstorming* ide baru dengan tim apa saja yang perlu dibuat/ditambahkan dari hasil analisa

Pada minggu kelima hingga minggu keenam, *supervisor* memberi tugas baru untuk melakukan *brainstorming* dengan tim untuk berdiskusi ide apa saja untuk mengeluarkan produk baru ke dalam aplikasi. Proses ini dilakukan untuk menarik daya beli dari *player*. Ide tersebut akan dimasukkan ke dalam aplikasi jika telah disetujui. Ide yang didapat dari masing-masing orang saat menganalisa *data player* sebelumnya.

Title	Desc	Priority
Offer Pack	Ref : Stumble Guys / Blue Archive Stumble guys -> must buy offer pack sebelumnya Blue archive -> ditampilin semuanya langsung Banyak pack dewa dengan harga murah, one time purchase	3
Update UI	Deals punya UI di Store sendiri. Deals punya jump button dan beda warna buat nge bait player biar di klik.	3
Card Discount	System will shuffle cards. Cards ada 3 atau 4 [10%, 20%, 30%, 40%] Player will choose one from shuffled cards. Player bisa beli item in-app purchase apapun dengan diskon yang telah didapatkan	
Kostum dijual satuan	Biar bisa dibeli satuan.	
Ruby Deals 30%	Discounted price (30%) from original price (RANDOMLY, POP UP, Limited Time)	
Grimoire Potion	Level up skill 1-10 -> 1735 @potion nambahin 25 point 1-10 butuh 69 potion	3
User Generated Needs (UGN)	Every material / item punya worth in Rp di database. One step ahead of Player mau bikin apa. Contoh : - Lagi ngumpulin iron, asumsi player pengen bikin iron set.	

Gambar 3.15 Monetization idea (1)

Beberapa ide yang telah dimasukkan dari hasil *brainstorming* yang dilakukan dapat terlihat di gambar 3.15 telah terdapat beberapa ide yang menarik. yang pertama itu adanya *offer pack* dimana ide tersebut terdapat beberapa referensi untuk dimasukkan ke *epic conquest 2*, yang dimana memiliki prioritas 3 yang berarti lumayan penting untuk dimasukkan ke update berikutnya.

Setelah *offer pack* adanya *Update UI* pada store untuk menempatkan deals supaya player tertarik akan tampilan baru dan gampang dalam menggunakannya. *Update UI store* juga ditempatkan prioritas 3 untuk mengubah tampilah dari *store* aplikasi. *Card Discount* digunakan untuk melakukan diskon pada toko, persenan kartu diskonnya pun acak dimana disuruh memilih 1 kartu dari 3 atau 4 kartu. Prioritas untuk kartu diskon tidak ada dikarenakan masih belum tentu akan dimasukkan.

Kostum dijual satuan dikarenakan pada pembelian kostum pada toko dibikin menjadi *bundle* atau paketan yang terdiri dari banyak kostum, prioritasnya juga tidak ada dikarenakan takutnya beberapa kostum ada yang tidak laku. Adanya *deals* buat *ruby* yang memiliki diskon dari harga *original*-nya dan masih belum yakin akan dimasukkan atau tidak ke fitur baru.

Adanya *grimoire potion* dimana kapasitasnya dinaikkan dari sebelumnya karena merupakan produk yang laris dibeli dalam menaikkan kemampuan. Dari item tersebut prioritasnya penting dan akan dimasukkan nantinya.



Appraisal Kit	Appraisal pilih (kaya Reforge tapi buat Additional Effects)	
Buy 1 Get 1	Buy Edna/Alaster/Amy/Louisa, free 1 exp pack. Jika belum unlock chara. Limited Offer 1/2 jam.	
Rent a Helper DDeal	Clear daily quest automatically 1min/quest.	4
Free Boss! DDeal	Next 5 Boss will have no respawn timer.	4
One more entry RIFT DDeal	Get one more entry for any Rift!	4
Perfect Fishing Rod	Makan 2 bait, always perfect.	
Lure fish with something	Unlimited fish on the fishing spot	3
Fishing NET!?! Have duration	Get bulk fish. 2x 80% , 3x 20% Eat bait and fish seperti yang didapat	3
Daily Developer Deal Liveops	Set items, price (product_ID), time limit, day, DEAL_ID, value X, bool POP UP?, title, specified users? specified emails, minimum game timer, minimum questID Set deals di Playfab nanti muncul di store. Example : - Yesika mau bikin deals di Tanggal 30 oktober yang hanya berlaku 1 hari, isinya diisi Ruby, Ring, anything. Nanti di set di CURRENT_DEALS, semua player bakal dapet deals itu di hari yang telah ditentukan. - Misalnya mau jual 2000 Ruby dengan harga X, nanti tinggal di set di Current_Deals, barangnya mau dpt apa dengan harga berapa. - Bisa assign deals > 1 dan targeted deals ke player tertentu ONE TIME PURCHASE [Based on deal_id]	2

Gambar 3.16 Monetization idea (2)

Appraisal kit, fitur buy 1 get 1, dan *perfect fishing rod* masih belum tentu dimasukkan dikarenakan tidak begitu mempengaruhi perkembangan *player*. Sedangkan untuk *rent a helper deal*, *free boss deal*, *one more entry rift deal* sangat mempengaruhi perkembangan *player*.

Lure fish with fishing berguna untuk fitur memancing dalam jangka waktu tertentu. Penambahan fitur mancing lagi dengan *fishing net* yang memiliki durasi tertentu untuk mendapatkan ikan tertentu.

Wheel of Fate (Ticket for free spin - ticket from server)	Buat drain currency Ada 8 titik. Give stat bonus (permanently) Tiap titik ada beberapa level : Common -> stats 0.05%? Rare -> stats 0.1%? Epic -> stats 0.2%? [Unlocked] Unique Perk Randomized spin wheel. Floor system. Jadi sampe floor 20 misalnya, jadi setelah floor 1 ke-unlock perksnya, nanti kebuka floor yang baru. Kalo sudah 8 titik kebuka, nanti bisa unlock perks per floor (unique). Unlock perks gratis. [reward after spin 8 times] Setiap spin bayar Gold / Ruby (ruby 20-25% lebih murah drpd pake gold). Use ticket (iap) for free spin. Setiap spin price naik. Cost always diatas income.	
Double Ruby first purchase	Double value ruby on first purchase. Reset on server.	1

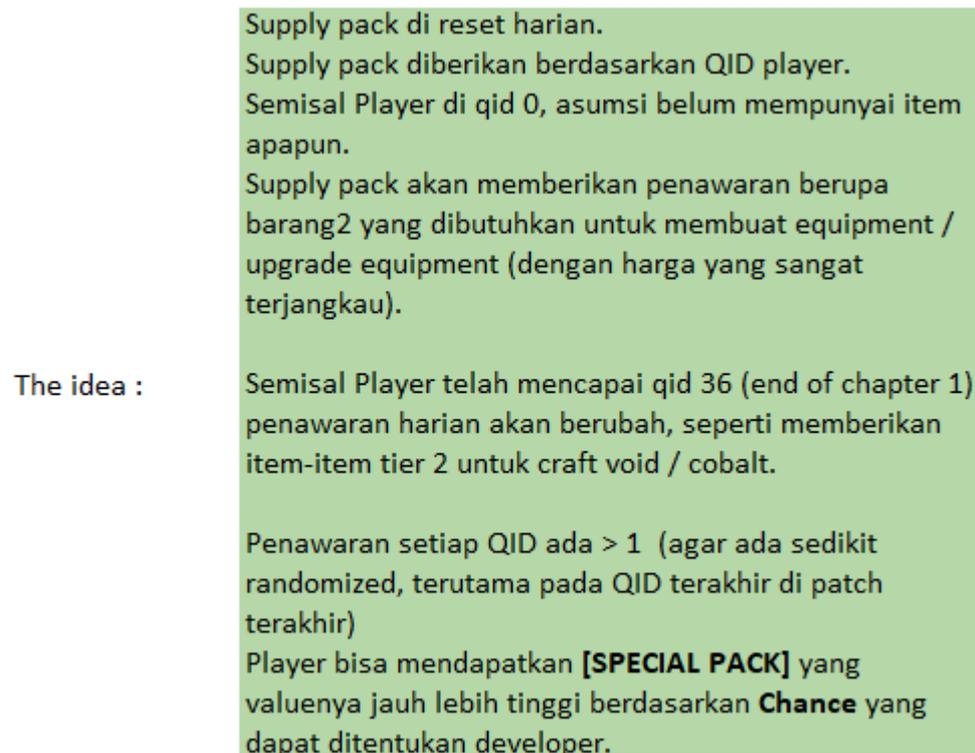
Gambar 3.17 Monetization idea (3)

Pada bagian *wheel of fate* merupakan ide fitur baru yang menggunakan roda yang berputar dimana terdapat 8 bagian, yang isinya *random* setiap kali diputar. Double ruby first purchase dimana pertama kali pembelian di dua kali lipat kan, jadi hanya sekali pembelian maka hadiah dua kali lipatnya pun menghilang.



3.2.5 Membuat summary dari hasil ide baru yang sudah terkumpul

Di minggu ketujuh setelah melakukan *brainstorming* di minggu sebelumnya, membuat *summary* dari hasil ide yang sudah terkumpul.



Gambar 3.18 *daily supply*

Ide untuk *daily supply* dapat dilihat pada gambar 3.18. Di mana akan ada penawaran menarik untuk player tersebut. Penawaran ini sangat menguntungkan *player* dikarenakan membantu dalam proses peningkatan. Hal ini dapat terjadi jika *player* telah menyelesaikan akhir dari cerita bagian 1 maka nanti akan ada penawaran harian akan berubah dari penawaran sebelumnya.

Min. Quest ID	Special Pack?	Product ID	Items Inside	Price Tier
0	No	mat_t1_pack1	20 Iron	1
			20 Bone Piece	
			20 Thin Hide	
			10000 Gold	
0	No	mat_t1_pack2	20 ManaEssence	1
			10 Ecnite	
			10000 Gold	
36	No	mat_t2_pack1	15 Cobalt	1
			15 Large Bone	
			15 Tough Hide	
			20000 Gold	
36	No	mat_t2_pack2	10 ManaDust	1
			15 Ecnite	
			20000 Gold	
88~108	No	mat_t3_pack1	10 Mythril	1
			10 Sturdy Bone	
			10 Strong Hide	
			25000 Gold	
88~108	No	mat_t3_pack2	10 ManaShard	1
			20 Ecnite	
			25000 Gold	
108	No	Boss_t3_pack1	10 BoguSwordHilt	1
			25000 Gold	
108	No	Boss_t3_pack2	10 BlufwogTounge	1
			25000 Gold	

Gambar 3.19 *daily supply pack list (1)*

Berikut merupakan *list* dari *daily supply* ada *min. quest Id*, *special pack*, *product id*, *items inside*, dan *price tier* sesuai dengan gambar 3.19. Untuk penjelasan pada *min.quest id* merupakan minimum dari *quest* yang perlu diselesaikan. *Special pack* hanya menentukan apakah *special* atau tidak.

Product id menampilkan produk yang ada. *Item inside* menampilkan *item* pada produk yang akan dibeli. *price tier* tingkatan apakah termasuk kategori mahal atau tidak yang dimana *tier 1* paling rendah.

Untuk produk pada gambar 3.19 tidak memiliki *special pack* dikarenakan isi dari produk tersebut hanyalah material dasar yang dapat dicari setiap harinya. Maka dari itu termasuk pada *tier 1*

0	Yes	void_Pack1	20000 Gold	2
			20 Void_Soul	
			50 Ruby	
36	Yes	Gale_Pack1	40000 Gold	2
			20 Gale_Soul	
			100 Ruby	
108	Yes	Boss_t3_pack2	10 Zrigala Bladeclaw	2
			10 Gaban Ruby Eye	
			50000 Gold	
			150 Ruby	

Gambar 3.20 *daily supply pack list (2)*

Berikut yang membedakan dari gambar 3.19 di *special pack* dan *tier price-*nya. dimana pada gambar 3.20 produknya termasuk *special* dan memiliki *tier 2* pada *price tier*.



Monetization Deals

Product ID	Product Name	Items Inside	Unit Price		Est Total Price	Desc
			Gold	Rupiah		
offer_pack_1	Starter Pack #1	100 Ruby		21.200	Rp58.100	
		30.000 Gold		5.300		
		EXP Potion 20		8.000		
		Grimoire 10		13.000		
		Ecnite 30	15.000 G	10.600		
		HP Potion (M) 20	30.000 G			
		MP Potion (M) 20				
		Material Coupon 10	10.000 G			
	Ring Biru (1)	5.000 G				
offer_pack_2	Intermediate Pack #2	300 Ruby		63.600	Rp145.500	Must buy offer_pack_1
		60.000 Gold		10.600		
		Attack Potion 5	50.000 G	21.200		
		Critical Potion 5	50.000 G			
		E.Res Potion 5		10.600		
		HP Potion (L) 25	25.000 G			
		MP Potion (L) 25	25.000 G			
		Ring biru (2)	10.000 G			
		EXP Potion 30		12.000		
		Grimoire 15		19.500		
Soul Coupon 10		8.000				
offer_pack_3	Super Pack #3	600 Ruby		106.000	Rp288.600	Must buy offer_pack_2
		120.000 Gold		21.200		
		Attack Potion 10	100.000 G	42.400		
		Critical Potion 10	100.000 G			
		E.Res Potion 10		53000		
		HP Potion (XL) 20	150.000 G			
		MP Potion (XL) 20	150.000 G			
EXP Potion 40		16.000				

Gambar 3.21 Monetization idea deals (1)

Monetization idea deals hasil ide yang sudah pasti akan ditambahkan pada versi terbaru aplikasinya *epic conquest 2*. Terlihat pada gambar 3.21 terdapat *product id*, *product name*, *item inside*, *unit price* yang terbagi menjadi *gold* dan *rupiah*, *Total price*, dan *description*.

Product id pada tabel tersebut menampilkan kode *product*. *Product name* merupakan nama produk yang akan ditampilkan. *Items inside* terdapat *item* di dalam produk. *Unit price* harga pada setiap item. *Total price* total harga dari *unit price*. *Description* merupakan penjelasan lengkap terhadap produk.

Untuk produk *starter pack 1* yang dimana produk idnya *offer_pack_1*. Memiliki total 9 *item* pada produk *starter pack 1*. Memiliki harga total *item* keseluruhan sebesar Rp58.100.

Beralih ke produk *intermediate pack 2* dengan produk idnya *offer_pack_2*. Memiliki total item yang banyak dibanding yang pertama sebanyak 11 dan isinya telah ditingkatkan. Serta memiliki total harga keseluruhan sebesar Rp145.500. Tetapi memiliki deskripsi dimana untuk membuka produk ini dibutuhkan untuk membeli *starter pack 1*

offer_pack_4	Mega Pack #4	1000 Ruby		212.000	Rp469.400	Must buy offer_pack_3
		240.000 Gold		42.400		
		EXP Potion 150		60.000		
		Grimoire 70		91.000		
		Reforge Coupon		40.000		
		Soul Coupon 30		24000		
		Random Gale Equipment (Epic)				
offer_pack_5	Ultra Pack #5	2000 Ruby		424.000	Rp1.307.000	Must buy offer_pack_4
		400.000 Gold		70.000		
		EXP Potion 500		200.000		
		Grimoire 250		325.000		
		Reforge Coupon 2		80.000		
		Lapis Wedge 2		48.000		
		Buff Destroyer Deals [7 Day]		50.000		
		Buff Mercenary Deals [7 Day]		50.000		
		Fishing Net 30 Days		60.000		
		Unlock All Event Costume (ex: Casual)		BONUS		
ruby_pack_double_1	Ruby Pack 1 DOUBLE	Ruby 50 + 100				Double value on first time purchase. Reset dari server (RubyPack_DD_ID)
ruby_pack_double_2	Ruby Pack 2 DOUBLE	Ruby 100 + 200				Double value on first time purchase. Reset dari server (RubyPack_DD_ID)
ruby_pack_double_3	Ruby Pack 3 DOUBLE	Ruby 250 + 500				Double value on first time purchase. Reset dari server (RubyPack_DD_ID)
ruby_pack_double_4	Ruby Pack 4 DOUBLE	Ruby 500 + 1000				Double value on first time purchase. Reset dari server (RubyPack_DD_ID)
ruby_pack_double_5	Ruby Pack 5 DOUBLE	Ruby 1250 + 2500				Double value on first time purchase. Reset dari server (RubyPack_DD_ID)
ruby_pack_double_6	Ruby Pack 6 DOUBLE	Ruby 2500 + 5000				Double value on first time purchase. Reset dari server (RubyPack_DD_ID)
rune_pack_deal_1	Rune Pack Deals	Rune Pack x2		200.000		Unlock after meeting Chase
buff_destroyer_deal_3	Aina's Cuteness Buff Deals [7 Day]	Attack Up 5%				ON SERVER, ANTI CHEAT
		C.Damage Up 10%				ALWAYS ACTIVE
		P.Res Up 5%				UNTIL EFFECT TIME OUT
		Consume+ Up 10%				
		EXP Up 25%				
		Drop Up 20%				NOT REMOVED ON RELOGOUT

Gambar 3.22 Monetization idea deals (2)

Pada produk *ruby pack 1 double* dengan produk id *ruby_pack_double_1*. Isi item pada produk tersebut dari yang isi 50 ditambah bonus 2 kali nya 100, sehingga total yang didapat *player* sekitar 150 *ruby*. Belum mempunyai harga yang pasti

buff_mercenary_deal_3	Bella's Blessing Buff Deals [7 Day]	Def Up 5%				
		C.Rate Up 5%				
		E.Res Up 5%				
		Accuracy Up 10%				
		EXP Up 25%				
unlock_char_deal	Hero Exp and Skill Exp Deals to Help New Unlocked Character	EXP Potion 150	60.000	Rp125.000	When unlocking a new character	
		Grimoire 50	65.000			
exp_deal_1	Hero Exp Deals [1]	EXP Potion 500	200.000		Unlocked first new character : 20	
exp_deal_2	Hero Exp Deals [2]	EXP Potion 700	280.000		Unlocked total level character : 40	
exp_deal_3	Hero Exp Deals [3]	EXP Potion 900	360.000		Unlocked total level character : 65	
exp_deal_4	Hero Exp Deals [4]	EXP Potion 400	360.000		Unlocked total level character > 120	
grimoire_deal_1	Skill EXP Deals [1]	Grimoire Potion 165	200.000		When skill reaches level 10	
grimoire_deal_2	Skill EXP Deals [2]	Grimoire Potion 225	280.000		When total skill reaches level 40	
grimoire_deal_3	Skill EXP Deals [3]	Grimoire Potion 300	360.000		When total skill reaches level 70	
grimoire_deal_4	Skill EXP Deals [4]	Grimoire Potion 200	360.000		When total skill level > 150	
grimoire_pack	Grimoire Pack	20.000 Gold				
		50 Ruby				
		Grimoire Potion 35				
soul_pack_deal_1	Soul Package Deal [1]	Soul Package x2	67.500		When changing chapters	
add_zero_slot_5	Add 5 Slot on Zero Bag	Add 5 Slot Zero Bag	15.000			
add_zero_slot_10	Add 10 Slot on Zero Bag	Add 10 Slot Zero Bag	15.000		When chapter 1 is over	
lapis_wedge_deal_1	Lapis Wedge Deal	Lapis Wedge 1	24.000		When entering chapter 3	
reforge_coupon_deal	Reforge Coupon Deal [1]	Reforge Coupon 1	40.000		When you first make a rare item	
consumable_pack	Consumable Pack	Atk Pot 10	150.000 G	Rp82.400		
		Crit Pot 10	150.000 G			
		ERES Pot 15				
		Void Bomb 20				
		Gale Bomb 20	40.000			
rdl_unlimited_pond	Unlimited Pond Deal	Unlimited Pond 30 minutes			When start fishing / end fishing	
fishing_net_1	Fishing Net 3 Hours	Fishing Net 3 Hours				
fishing_net_2	Fishing Net 1 Day	Fishing Net 1 Day				
fishing_net_3	Fishing Net 7 Days	Fishing Net 7 Days				
fishing_net_4	Fishing Net 30 Days	Fishing Net 30 Days				

Gambar 3.23 Monetization idea deals (3)

Pada produk *skill exp deal* dengan produk id *grimoire_deal_1*. Berisikan item *grimoire potion* sebanyak 165, dengan kisaran harga 200.000. Produk ini banyak dibeli player maka dari itu produk buat menambahkan skill sedang dibuat penawarannya.

developer_deals_200	Developer Deals 3k	#Set By Developer on Playfab				
developer_deals_300	Developer Deals 5k	#Set By Developer on Playfab				
developer_deals_10	Developer Deals 12k	#Set By Developer on Playfab				Set deal di playfab!
developer_deals_15	Developer Deals 23k	#Set By Developer on Playfab				Set deal di playfab!
developer_deals_20	Developer Deals 35k	#Set By Developer on Playfab				Set deal di playfab!
developer_deals_25	Developer Deals 45k	#Set By Developer on Playfab				Set deal di playfab!
developer_deals_35	Developer Deals 55k	#Set By Developer on Playfab				Set deal di playfab!
developer_deals_50	Developer Deals 95k	#Set By Developer on Playfab				Set deal di playfab!
developer_deals_100	Developer Deals 115k	#Set By Developer on Playfab				Set deal di playfab!
rdl_notimer_boss_5	No Timer for next 5 Boss	No Timer Boss				When kill a boss
rdl_free_rift_entry	Free 1 rift entry	-1 Count Entry Rift				Start / on ended rift, check count >= max
rdl_rent_helper	Rent Helper for Daily Quest	Clear daily quest. Each quest need 1 min				Start and has uncompleted mission
daily_supply_05	Daily Supply [5]					
daily_supply_03	Daily Supply [3]					
daily_supply_12	Daily Supply [12]					
developer_deals_8	tIER 8					
developer_deals_9	TIER 9					
developer_deals_69	69K					

Gambar 3.24 Monetization idea deals (4)

Pada bagian ini produk yang dibuat lebih ke *developer deal*, yang berisikan *item* tergantung dengan developernya mau isi apa saja. Ada *daily supply* yang masih belum diisi *item* apa saja.

3.3 Kendala yang Ditemukan

Dari kegiatan kerja magang yang sudah dilakukan sampai saat ini, terdapat beberapa kendala yang dihadapi seperti:

- Awal masuk ke kantor agak sulit dalam berkomunikasi dikarenakan masih belum begitu kenal dengan orang-orang yang ada di sana. Kurang begitu berani dalam menyampaikan pendapat diri sendiri saat menemukan ide baru apa saja yang perlu ditambahkan pertama kali. Akibatnya adanya *miscommunication* terhadap satu sama lain.
- Data yang ada di *Playfab* agak susah diambil karena hanya dapat diambil satu data *player*. Sehingga memperlama dalam menganalisa data yang perlu dikerjakan

3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari kendala yang disebutkan sebelumnya selama kerja magang, ada beberapa solusinya diantaranya:

- Karena komunikasi penting agar menghindari miskomunikasi saat melakukan sebuah projek, maka menanyakan rekan kerja mengenai pekerjaan yang kurang jelas atau pun kendala yang dihadapi. Barulah setelah mulai terbiasa, dapat berkomunikasi dengan atasan lainnya dengan lancar.
- Pengambilan *data* yang dari *playfab* yang awalnya susah diakses dapat dibantu oleh pihak yang dapat mengakses data pada *playfab*. Sehingga dapat melanjutkan pekerjaan dalam menganalisa data dapat dilanjutkan dengan lancar.