

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi pada era globalisasi ini, sektor ekonomi pun turut berkembang. Investasi menjadi pilihan bagi kebanyakan orang dalam mengamankan nilai mata uang, terutama dari inflasi yang mungkin terjadi di kemudian hari. Investasi sendiri umumnya terbagi menjadi dua jenis, yakni aset riil dan aset finansial. Aset riil adalah aset yang memiliki wujud fisik, seperti rumah, emas, ataupun tanah. Sementara itu, aset finansial adalah aset yang tidak memiliki bentuk fisik, seperti saham, obligasi, dan reksa dana [1].

Saham sebagai salah satu bentuk investasi merupakan bukti penyertaan modal pada suatu perusahaan yang dapat diperjualbelikan. Keuntungan didapatkan apabila saham perusahaan mendapatkan kenaikan nilai pada saat saham dijual. Keuntungan tersebut disebut juga sebagai *capital gain* [2].

Pengetahuan tentang saham ataupun pengelolaan uang secara umum sejak dini akan sangat berdampak ketika anak tumbuh dewasa nanti. Kebiasaan dan prioritas yang ditanamkan sejak dini cenderung akan terbawa sampai ketika anak dewasa nanti. Pengelolaan uang sangat penting bagi seseorang karena dapat mempengaruhi kehidupan finansialnya. Oleh karena itu, diperlukan adanya edukasi mengenai saham dan investasi sejak dini. [3]

Game adalah suatu hal yang dapat dimainkan dengan menggunakan aturan tertentu guna mencapai suatu tujuan yang spesifik. Ada empat komponen utama dalam sebuah permainan, yakni adanya pemain, lingkungan tempat pemain berinteraksi, aturan permainan, dan tujuan tertentu yang ingin dicapai [4].

Game memiliki unsur-unsur multimedia di dalamnya, seperti visual dan juga audio. Sementara itu, proses pembelajaran adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui media penyampaian tertentu. Seringkali pesan ini tidak tersampaikan dengan efektif karena media penyampaian yang digunakan tidak sesuai dengan kemampuan penerimaan pesan oleh penerima pesan (pelajar) [5].

Game edukasi sebagai media pembelajaran mampu membuat lingkungan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan juga meminimalisir tingkat kejenuhan pada saat proses pembelajaran. Maka dari itu GASING dibangun dengan

menggunakan konsep-konsep dan elemen yang terdapat dalam sebuah *game* [6].

Dari penjelasan di atas, maka sebuah *game* edukasi merupakan salah satu sarana yang paling tepat untuk dijadikan media pembelajaran *trading* saham bagi pelajar SMA. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah *game* edukasi mengenai *trading* saham yang interaktif dan menarik bagi pelajar SMA. Proyek ini pun menjadi salah satu wujud realisasi kerja sama pengembangan Galeri Investasi Universitas Multimedia Nusantara yang dikelola oleh Fakultas Bisnis Universitas Multimedia Nusantara sebagai bentuk komitmen *Corporate Social Responsibility* (CSR) dengan Indonesia SIPF (*Securities Investor Protection Fund*) yang didukung oleh Bursa Efek Indonesia (BEI) dan Phillip Sekuritas.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud dan tujuan dari kerja magang ini akan dijabarkan dalam beberapa poin. Berikut maksud dari dilaksanakannya kerja magang ini.

- Memperoleh pengalaman kerja secara nyata.
- Mengidentifikasi masalah pada dunia kerja dengan menerapkan ilmu yang didapat di perkuliahan.
- Menjalin komunikasi dan relasi dalam dunia kerja.
- Melatih disiplin dalam dunia kerja.

Sementara itu tujuan dari dilaksanakannya kerja magang ini adalah untuk merancang dan membangun *game* edukasi *trading* saham GASING dengan menggunakan UNITY C# yang merupakan proyek dari Fakultas Bisnis Universitas Multimedia Nusantara yang bekerja sama dengan Indonesia SIPF (*Securities Investor Protection Fund*), Phillip Sekuritas Indonesia, dan juga BEI (Bursa Efek Indonesia).

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dimulai dari tanggal 22 Februari 2021 hingga 8 November 2021. Periode kerja tersebut meliputi dari awal perekrutan ke dalam tim, perancangan konsep, pembelajaran API, hingga tahapan *coding* aplikasi. Proses kerja magang dilakukan secara daring dikarenakan adanya pandemi. Oleh karena

itu jam istirahat kerja pun bersifat fleksibel selama satu jam dalam satu hari pada rentang waktu pukul 08:00 hingga 17:00 WIB dari hari Senin-Jumat.

Praktik kerja magang dibimbing langsung oleh Dr. Florentina Kurniasari, S.Sos., MBM selaku pembimbing lapangan. Pembagian tugas pun dilaksanakan dengan membagi fungsi dan fitur yang ada di dalam *game*. Selain itu pertemuan via ZOOM dilakukan minimal satu kali dalam satu bulan untuk memberi laporan perkembangan sementara. Sementara komunikasi dilakukan melalui aplikasi *messaging* WhatsApp. Kontrol presensi dilakukan dengan melaporkan perkembangan tugas sesuai dengan tenggat waktu yang telah ditentukan menggunakan WhatsApp.

Mendekati tenggat waktu untuk *launching* aplikasi, diadakan juga pertemuan via ZOOM dengan perwakilan dari Bursa Efek Indonesia, Indonesia SIPF, dan Phillip Sekuritas Indonesia. Pertemuan bertujuan untuk membahas perkembangan terkini dari aplikasi dan juga meminta masukan dari para perwakilan yang hadir.

