

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Praktek kerja magang merupakan salah satu sarana yang diberikan oleh Universitas untuk membantu mahasiswa/mahasiswi agar dapat mencoba bersaing dan merasakan dunia kerja yang sesungguhnya, dikarenakan teori saja belum cukup untuk memberikan pengalaman dan gambaran bagaimana dunia pekerjaan nantinya setelah lulus dari kuliah. Praktek kerja lapangan atau magang dilaksanakan dengan adanya bimbingan dari supervisor dan dosen mentor yang lebih berpengalaman. Dalam proses kerja magang berlangsung, mahasiswa diajak untuk belajar bagaimana caranya menjaga sikap dan attitude agar terlihat profesionalisme, mahasiswa juga harus belajar bagaimana caranya mengatur waktu, disiplin, serta bertanggung jawab atas pekerjaan yang telah diberikan.

Universitas Multimedia Nusantara memberikan kesempatan kepada setiap mahasiswa untuk dapat mengikuti praktek kerja magang yang dapat diambil oleh mahasiswa pada semester 7 atau semester 8. Praktek kerja lapangan atau magang ini juga menjadi salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa yang ingin memperoleh gelar Sarjana 1. Durasi minimal magang yang diberikan Universitas Multimedia Nusantara sekitar 320 jam atau 40 hari kerja untuk 4 SKS, sedangkan untuk program kampus merdeka Universitas Multimedia Nusantara memberikan minimal waktu sekitar 800 jam atau sekitar 100 hari kerja.

Pada kesempatan kali ini, Penulis berkesempatan melakukan kerja magang di Fakultas Bisnis Universitas Multimedia Nusantara. Fakultas Bisnis UMN memberikan sebuah proyek magang yang bergerak dalam bidang *Game Development*, dengan tujuan untuk mendukung program pemerintah dalam memberikan edukasi investasi yang aman melalui pasar modal terutama di kalangan milenial, sebagai bentuk komitmen Corporate Social Responsibility (CSR) dari Indonesia SIPF, serta didukung oleh BEI dan Phillip Sekuritas, dengan target pembelajaran dimulai dari pelajar SMA. Indonesia SIPF merupakan sebuah

lembaga perlindungan yang diawasi penuh oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) untuk memberikan perlindungan atas aset investor melalui Dana Perlindungan Pemodal (DPP), sehingga memberikan rasa aman dan nyaman bagi para investor dalam berinvestasi pasar modal Indonesia. Diharapkan dengan edukasi awal bagi pelajar SMA, maka tingkat kesadaran untuk berinvestasi melalui pasar modal serta berpartisipasi aktif dalam pembangunan masyarakat yang sejahtera, akan semakin dapat meningkatkan minat dan jumlah investor aktif di pasar modal [1].

Proyek *game* akan dinamakan Game Literasi Saham dan Proteksi Investor untuk Pelajar Sekolah SMA atau dapat disingkat GASING. GASING adalah sebuah *game* aplikasi *interactive* dan *user-friendly* mengenai pembelajaran bagi para pemula (pelajar SMA) dalam dunia saham dengan bentuk simulasi *trading* yang disajikan secara interaktif, edukatif, dan menyenangkan. Dengan adanya pembelajaran saham bagi para pemula melalui GASING, diharapkan dapat mengurangi rasa bingung masyarakat mengenai pengertian saham, dikarenakan banyak istilah saham yang melenceng dan hal tersebut membuat keinginan masyarakat untuk mempelajari saham berkurang.

Kurangnya literasi dan edukasi mengenai saham kepada masyarakat juga membuat masyarakat merasa khawatir, apakah saham yang akan mereka beli itu aman terpercaya dan dapat menghasilkan sebuah keuntungan bagi mereka atau malah sebaliknya. Untuk itu dengan adanya rancang bangun GASING dapat mengurangi rasa khawatir dan kebingungan masyarakat mengenai saham dengan memberikan pembelajaran saham dan simulasi saham yang serupa seperti transaksi saham di dunia nyata.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, proyek yang akan dilaksanakan pada magang ini akan berupa pengembangan *game* dengan *game engine* Unity untuk GASING. Laporan magang akan berpusat pada tampilan *canvas*, *Unity scene*, penampilan waktu *realtime*, dan *gameplay* setiap stage yang ada pada pengembangan *game* GASING.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Selain sebagai syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara, tujuan dan maksud melakukan praktik kerja magang adalah sebagai berikut:

- a. Perancangan dan pembangunan GASING bergenre *simulasi*.
- b. Menerapkan ilmu teori, praktek, dan kemampuan lainnya yang didapatkan di masa perkuliahan dalam dunia kerja, khususnya *game development* dan *technopreneurship*.
- c. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang *game*.
- d. Menambah pengalaman dalam bekerja di dunia nyata agar dapat beradaptasi dengan lingkungan kerja dan melatih kemampuan komunikasi dalam sebuah tim.
- e. Memahami struktur serta proses kerja di dunia nyata.
- f. Menambahkan portofolio yang nantinya berguna untuk mencari lowongan pekerjaan di masa yang akan datang.

Sedangkan, tujuan melakukan praktik kerja magang di Fakultas Bisnis UMN adalah penulis dapat merancang dan membuat *game* literasi dan edukasi mengenai saham, sehingga masyarakat dan kaum pelajar SMA dapat belajar mengenai pengertian saham dan cara bertransaksi saham melalui aplikasi tersebut, dengan maksud juga untuk meningkatkan minat dan jumlah investor aktif di pasar modal.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Kerja Magang

Dalam melakukan praktek kerja magang, terdapat beberapa aturan dan prosedur yang disediakan oleh Universitas Multimedia Nusantara dan Fakultas Bisnis UMN.

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Praktek Kerja Magang**

Waktu pengerjaan proses kerja magang dimulai dari 22 Februari 2021 sampai dengan 2 November 2021, dengan catatan bulan pertama dan kedua dilakukan pertemuan perdana serta mockup aplikasi, dilanjutkan bulan ketiga baru difokuskan dalam pembuatan aplikasi. Proses praktek kerja magang dilakukan secara WFH (Work From Home) dikarenakan pandemi Covid-19 yang masih berlangsung. Pada saat melakukan praktek kerja magang, jam kerja yang berlangsung dalam sehari dimulai dari pukul 08.00 sampai dengan pukul 17.00 dan dipotong 1 jam istirahat makan siang pada pukul 12.00 – 13.00. Berhubung praktek kerja magang dilakukan secara WFH dikarenakan pandemi Covid-19, tidak ada ketetapan waktu dalam melakukan praktek kerja magang, yang artinya selama praktek kerja magang berlangsung dapat dilakukan istirahat pada waktu senggang, dengan catatan target harus tercapai saat sore hari.

Dalam melakukan praktek kerja magang tidak diharuskan lembur, akan tetapi juga diijinkan dapat bekerja melebihi jam waktu yang telah ditentukan. Praktek kerja magang dilakukan pada hari Senin sampai Jumat, dan terkadang pada hari-hari tertentu terdapat rapat bersama yang diikuti oleh supervisor, dosen koordinator, dan pekerja dari Phillip Sekuritas Indonesia. Pada waktu pertengahan-akhir praktek kerja magang, supervisor memberikan kesempatan untuk melakukan sidang magang dan melanjutkan kembali proses magang untuk menyempurnakan proyek yang dikerjakan.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Praktek Kerja Magang**

Sesuai prosedur yang telah ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara, diawali dengan mengikuti sosialisasi sistem kampus merdeka pada tanggal 16 Juli 2021. Pada bulan Februari 2021 dilakukan praktek kerja magang (pengenalan) dan pertemuan perdana dengan dosen koordinator, dan supervisor. Pada bulan Juni dilakukan pendaftaran program kerja magang kampus merdeka pada website [merdeka.umn.ac.id](http://merdeka.umn.ac.id) dan mengisikan form berupa data diri. Setelah melakukan pendaftaran program magang kampus merdeka, akan terdapat balasan

berupa *cover letter* yang didalamnya berisikan pengajuan untuk melakukan praktek kerja magang track 2 atau dapat disebut program kampus merdeka.

Pada bulan Juli kembali mengisi form registrasi yang didalamnya terdapat nama perusahaan, *jobdesk* yang dilakukan, serta nama dari supervisor selama praktek kerja magang berlangsung. Pada 5 Juli diberikan kartu MBKM Internship Track 2 yang menandakan resminya melakukan praktek kerja magang pada Fakultas Bisnis UMN. Dalam menerima *cover letter* dan juga kartu magang, praktek kerja magang sudah dilakukan lebih awal dikarenakan proyek yang dikerjakan harus selesai lebih cepat. Setelah itu surat-surat yang telah diberikan akan ditandatangani dan dikirimkan kembali kepada pihak-pihak yang tertera pada surat tersebut.

