

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bank Negara Indonesia (BNI) adalah salah satu bank besar di Indonesia yang telah beroperasi sejak tahun 1946. BNI telah berkembang dan menyediakan berbagai produk dan layanan keuangan untuk nasabahnya. Salah satu produk yang disediakan BNI adalah BNI Fleksi Aktif, yaitu fasilitas pinjaman tanpa agunan (KTA) yang diberikan kepada pegawai aktif berpenghasilan tetap untuk keperluan konsumtif yang tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku^[7].

Dalam era digital saat ini, Penggunaan metaverse adalah topik yang hangat diperdebatkan secara global. Integrasi teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) untuk menciptakan dunia virtual 3D yang disebut Metaverse memungkinkan munculnya interaksi dunia nyata antar pengguna. Meski media baru ini belum bisa dimanfaatkan secara maksimal, potensi metaversenya tak diragukan lagi cukup besar^[5]. Apabila metaverse diterapkan dalam bidang perbankan, Teknologi di balik Metaverse dapat menawarkan pengaturan yang sempurna untuk perluasan seluruh industri digital tanpa dibatasi oleh area fisik. Selain itu, ini akan menambah banyak alternatif dan inovasi yang sebelumnya tidak terlihat, membuat pengalaman menjadi sangat menyenangkan^[6].

Perusahaan PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk. mengembangkan aplikasi metaverse. Namun, sekarang perusahaan PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk. belum menyediakan simulasi Flexi Aktif yang dapat diakses dalam aplikasi metaverse. Dengan demikian, PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk. ingin membuat simulasi BNI Flexi Aktif sebagai fitur aplikasi metaverse, ini berfungsi untuk membantu nasabah dalam melakukan perhitungan dari simulasi Fleksi Aktif.

Berdasarkan seperti yang disebutkan sebelumnya, PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk. tengah aktif terlibat dalam pengembangan dan penerapan teknologi metaverse yang bertujuan untuk menyediakan pengalaman digital yang inovatif kepada para nasabahnya. Dengan dibuatnya simulasi BNI Fleksi Aktif diberbagai platform dapat membantu para pengguna dalam melakukan simulasi ini dan memiliki pengaruh baik dalam menciptakan daya minat pengguna untuk menguji simulasi Fleksi Aktif pada platform metaverse.

Pada laporan ini, akan dibahas mengenai pengaruh simulasi BNI Fleksi Aktif terhadap aplikasi metaverse, pertimbangan dalam pembuatan simulasi BNI Fleksi Aktif sebagai fitur pada aplikasi metaverse dan fungsi simulasi BNI Fleksi Aktif pada aplikasi metaverse. Diharapkan dengan dibuatnya simulasi BNI Fleksi Aktif sebagai fitur aplikasi metaverse, para pengguna dapat merasakan pengalaman baru.

1.2 Rumusan Masalah dan Solusi

Berdasarkan informasi di atas, rumusan masalah yang akan didiskusikan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak simulasi BNI Flexi Aktif terhadap aplikasi metaverse?
2. Apa yang harus dipertimbangkan dalam pembuatan simulasi BNI Flexi Aktif sebagai fitur pada aplikasi metaverse?
3. Apa fungsi simulasi BNI Flexi Aktif pada aplikasi metaverse?

1.3 Tujuan

Berikut ini adalah tujuan untuk menyelesaikan rumusan masalah di atas:

1. Perancangan simulasi BNI Flexi Aktif sebagai daya minat pengguna dalam melakukan perhitungan BNI Flexi Aktif.
2. Menyediakan simulasi BNI Flexi Aktif yang interaktif dan menarik bagi pengguna aplikasi metaverse.
3. Membantu nasabah untuk melakukan perhitungan Simulasi BNI Flexi Aktif melalui platform metaverse.

1.4 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah yang akan diteliti sehingga pembahasan dibatasi oleh ruang lingkup:

1. Simulasi hanya akan dibuat menggunakan Unity 3D Engine.
2. Simulasi hanya akan difokuskan pada BNI Flexi Aktif.
3. Simulasi akan digunakan sebagai fitur dalam aplikasi metaverse.

1.5 Penjadwalan Kerja

Waktu kerja praktik magang yang diperlukan mulai dari tanggal 18 Agustus 2022 hingga dengan 30 Juni 2023 dan dilakukan secara Hybrid. Dengan waktu Jadwal kerja yang diterapkan di BNI menerapkan skema lima hari kerja dengan rincian bekerja 8 jam atau 40 jam per minggu, dan setiap hari senin ataupun kamis sering dilakukan Diskusi dan Report Progress untuk Divisi Metaverse dan 2D/3D Animator yang dimana membahas tentang kegiatan hingga progress dari setiap orang di setiap minggu serta permasalahan yang sedang dihadapi. Jadwal Pelaksanaan dalam satuan waktu minggu :

Tabel 1. 1 Tabel Pelaksanaan Kerja

No	Deskripsi Kerja	Agustus				September				Oktober				November			
		1	2	1	1	2	3	4	2	3	4	3	4	1	2	3	4
1	Diskusi																
2	Perancangan																

