

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era 4.0 ditandai dengan adopsi teknologi digital yang semakin pesat, di mana teknologi seperti Artificial Intelligence (AI), Internet of Things (IoT), dan blockchain semakin populer dan digunakan dalam berbagai sektor termasuk sektor perbankan. Digitalisasi layanan perbankan menjadi penting untuk menjawab tantangan perbankan dalam menghadapi persaingan global dan memenuhi kebutuhan nasabah yang semakin meningkat.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, muncul juga metaverse sebagai ruang virtual yang dapat diakses oleh pengguna dari seluruh dunia. Metaverse memungkinkan pengguna untuk mengakses layanan dan informasi dari berbagai sektor, termasuk sektor perbankan. Oleh karena itu, pengembangan front-end website yang dirancang sebagai digitalisasi layanan perbankan di era 4.0 menjadi penting untuk memberikan pengalaman pengguna yang terbaik dan meningkatkan kualitas layanan perbankan.

Melalui kegiatan magang sebagai Metaverse Developer di PT. Bank Negara Indonesia Persero Tbk, saya dapat berkontribusi dalam pengembangan teknologi digital di sektor perbankan. Dalam magang ini, penulis berfokus pada pengembangan front-end website yang dirancang sebagai digitalisasi layanan perbankan di era 4.0, sehingga dapat memberikan solusi yang terbaik bagi nasabah dalam memenuhi kebutuhan layanan perbankan. Dalam laporan akhir magang ini, saya akan menjelaskan lebih detail mengenai tugas, tanggung jawab, dan hasil dari kegiatan magang tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Seiring meningkatkan daya saing perbankan Indonesia, tiap perusahaan perbankan harus memiliki ciri khasnya masing-masing agar tidak kehilangan nasabah. digitalisasi layanan perbankan adalah salah satu contohnya. Digitalisasi layanan perbankan akan mampu meningkatkan kemudahan akses perbankan bagi masyarakat, serta meningkatkan efisiensi perbankan sehingga akan mendorong peningkatan aktivitas perekonomian. Untuk meningkatkan kualitas pelayanannya, PT Bank Negara Indonesia Tbk membuat sebuah platform dimana mereka bisa menunjukkan visualisasi dari bentuk-bentuk layanan yang mereka berikan kepada nasabah. Untuk

tercapainya tujuan untuk membangun platform tersebut diperlukan sumber daya manusia yang banyak dan berkualitas.

1.3 Tujuan

Tujuan dari digitalisasi layanan perbankan di dunia metaverse adalah untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan meningkatkan kualitas layanan perbankan di era 4.0. Dengan mengadopsi teknologi digital seperti metaverse, pengguna dapat mengakses layanan perbankan dari mana saja dan kapan saja dengan menggunakan perangkat yang terhubung ke internet. Hal ini dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi nasabah dalam melakukan transaksi perbankan tanpa harus mengunjungi kantor cabang fisik.

Selain itu, digitalisasi layanan perbankan di dunia metaverse dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas perbankan dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi digital. Dalam era 4.0, teknologi seperti AI, IoT, dan blockchain dapat digunakan untuk mempercepat proses transaksi perbankan dan meningkatkan keamanan data nasabah. Dengan demikian, penggunaan teknologi digital dapat membantu perbankan dalam menghadapi persaingan global dan memenuhi kebutuhan nasabah yang semakin meningkat.

Dalam konteks magang sebagai Metaverse Developer di PT. Bank Negara Indonesia Persero Tbk, tujuan dari pengembangan front-end website yang dirancang sebagai digitalisasi layanan perbankan di era 4.0 adalah untuk memberikan solusi terbaik bagi nasabah dalam memenuhi kebutuhan layanan perbankan. Dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi digital, diharapkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, meningkatkan efisiensi dan produktivitas perbankan, serta memenuhi kebutuhan nasabah yang semakin meningkat.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam proyek ini adalah,

1. Fokus pada digitalisasi layanan perbankan sebagai upaya untuk meningkatkan daya saing perusahaan perbankan Indonesia.
2. Menjelaskan bagaimana digitalisasi layanan perbankan dapat meningkatkan kemudahan akses perbankan bagi masyarakat serta meningkatkan efisiensi perbankan untuk mendorong peningkatan aktivitas perekonomian.
3. Membahas pembuatan platform oleh PT Bank Negara Indonesia Tbk sebagai salah satu contoh digitalisasi layanan perbankan dengan fokus pada visualisasi layanan yang diberikan kepada nasabah.
4. Menjelaskan bagaimana sumber daya manusia yang banyak dan berkualitas dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembuatan platform tersebut.

1.5 Lingkup Pekerjaan

Divisi Pengembangan Digital memiliki tugas khusus dalam proses pengembangan teknologi dan layanan digital. Divisi ini bertugas dalam membuat dan atau mengembangkan aplikasi, *website*, ataupun layanan digital lainnya yang dimiliki BNI. Salah satu proyek yang telah dikembangkan adalah *metaverse* pada BNI. Proyek ini bertujuan untuk mengenalkan produk yang ada pada BNI lewat digitalisasi dunia *metaverse*. Proyek inilah yang sedang dikembangkan dan akan ditugaskan kepada peserta magang. Lingkup pengerjaan proyek yang diberikan kepada peserta magang berupa *research and development* sesuai *use case* di BNI. Peserta magang akan membuat proyek *metaverse* mulai dari ide, desain, implementasi, pengujian hingga integrasi sistem. Selama pengerjaan proyek, mahasiswa akan dibimbing oleh mentor dari tim yang telah ditunjuk.

Lingkup pembelajaran dan pengerjaan proyek magang di BNI terkait dengan pengembangan proyek *Metaverse* pada bagian (**Game Programming/2D/3D Animator*). Mahasiswa magang memiliki kewajiban untuk melaksanakan tugas yang diberikan melalui arahan mentor selama kegiatan magang berlangsung.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Penjadwalan adalah aktivitas perencanaan untuk menentukan kapan dan dimana setiap operasi sebagai bagian dari pekerjaan secara keseluruhan harus dilakukan pada sumber daya yang terbatas, serta pengalokasian sumber daya pada suatu waktu tertentu dengan memperhatikan kapasitas sumber daya yang ada. Untuk penjadwalan kerja, seluruh karyawan kerja masuk setiap hari kerja yaitu Senin-Jumat mulai dari jam 08.30-17.00.

Tabel 1. 1 Penjadwalan Kerja

Hari Kerja	Jam Kerja		
	Masuk	Istirahat	Pulang
Senin	08.30	12.00-13.00	17.00
Selasa	08.30	12.00-13.00	17.00
Rabu	08.30	12.00-13.00	17.00
Kamis	08.30	12.00-13.00	17.00
Jumat	08.30	12.00-13.00	17.00