

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bank Negara Indonesia merupakan sebuah institusi bank milik pemerintah, dalam hal ini BNI merupakan Bank BUMN (Badan Usaha Milik Negara) pertama yang menjadi perusahaan publik setelah mencatatkan sahamnya di Bursa Efek Jakarta dan Bursa Efek Surabaya pada tahun 1996. Berdirinya PT. Bank Negara Indonesia bertujuan untuk mendukung perekonomian Indonesia dan memperkenalkan berbagai layanan perbankan. PT. Bank Negara Indonesia mendapatkan tugas memperbaiki ekonomi rakyat Indonesia serta berpartisipasi dalam pembangunan ekonomi nasional dengan memberdayakan berbagai sektor industri di Indonesia [1]. Demi untuk mewujudkan misi BNI yaitu, memberikan layanan prima dan solusi digital kepada seluruh nasabah selaku mitra bisnis pilihan utama dan meningkatkan kepedulian dan tanggung jawab kepada lingkungan dan masyarakat [2], PT. Bank Negara Indonesia membentuk Divisi Pengembangan Digital dengan tugas khusus dalam proses pengembangan teknologi dan layanan digital.

Divisi Pengembangan Digital bertugas dalam membuat dan atau digital yang dimiliki oleh Bank Negara Indonesia. Salah satu proyek yang telah dikembangkan adalah *metaverse*, proyek ini bertujuan untuk mengenalkan produk yang ada pada perusahaan lewat digitalisasi yaitu aplikasi, website, ataupun layanan digital lainnya. Konsep *metaverse* dalam perbankan masih relatif baru, tetapi mengacu pada potensi pengalaman keuangan virtual dan imersif yang dapat dibuat menggunakan realitas *virtual*, *augmented reality* dan teknologi baru lainnya.

Namun, dalam memperkenalkan produk *metaverse*, belum adanya layanan *virtual* yang dapat terlibat langsung dengan *teller* dan layanan keuangan dengan cara yang lebih imersif dan interaktif. Maka perlu adanya pengembangan teknologi untuk memberikan pelayanan yang menerapkan layanan *virtual*. Konsep layanan *virtual* dapat diakses di cabang perbankan yang sepenuhnya berbasis digital. Adapun teknologi yang dapat diterapkan ialah teknologi *virtual branch* yang dapat memperkenalkan konsep layanan *virtual* dengan *teller* perbankan. *Virtual branch* yang dirancang salah satunya menggunakan objek 3D untuk memberikan konsep yang menarik dan inovatif. 3D objek yang dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan. Dari perancangan *virtual branch* ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi poin tambah dalam media promosi kepada calon nasabah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah pada proyek akhir ini adalah belum adanya *virtual branch* yang memberikan layanan bentuk informasi secara tampak nyata dan interaktif.

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah merancang 3D objek *virtual branch* sebagai gambaran layanan virtual.

1.4 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah proyek akhir ini ialah:

1. Perancangan *virtual branch* ini diperuntukkan untuk Bank Negara Indonesia.
2. Hasil perancangan *virtual branch* akan ditampilkan di webgl.
3. Perancangan *virtual branch* 3D dirancang dengan *software* Blender.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional dari kata kunci pada bagian abstrak yang digunakan pada proyek akhir ini yaitu :

1. Bank Negara Indonesia

Bank Negara Indonesia merupakan bank komersial tertua dalam sejarah Republik Indonesia, saat ini Bank Negara Indonesia mempunyai 2.262 kantor cabang di Indonesia dan 8 di luar negeri.

2. Blender

Blender merupakan *software* untuk membuat desain 3D, animasi film, aplikasi 3D interaktif dan permainan video.

3. Virtual Branch

Virtual Branch merupakan layanan *virtual* yang disediakan oleh bank untuk melayani dan berinteraksi secara langsung dengan nasabah.

4. Metode *modified prototyping*

Metode *modified prototyping* merupakan suatu metode yang digunakan untuk pengerjaan proyek dengan menghemat waktu dan meningkatkan kualitas produk, pada pengerjaan

proyek akhir ini menggunakan tiga tahap yaitu: Pengumpulan Desain, Desain, Review & Revisi.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir untuk merancang *virtual branch* ialah metode *modified prototyping*. Metode *modified prototyping* membuat pengerjaan proyek akhir ini menjadi menghemat waktu dan desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan karena terdapat interaksi langsung oleh mitra. Metode *modified prototyping* memiliki 3 tahap diantaranya, yaitu : Pengumpulan kebutuhan desain, desain dan review & revisi.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan tabel jadwal kegiatan pelaksanaan proyek akhir yang berdasarkan pada hal-hal yang dikerjakan oleh penulis selama magang di PT. Bank Negara Indonesia.

No.	Kegiatan		Waktu Pelaksanaan					
			Bulan Januari	Bulan Februari	Bulan Maret	Bulan April	Bulan Mei	Bulan Juni
1.	R U T I N I T A S	Pengumpulan kebutuhan desain						
2.		Desain						
3.		Review & revisi						
4.		Pembuatan Dokumen PA						

Tabel 1.1 – Jadwal pengerjaan