

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

*Metaverse* merupakan sebuah inovasi dimana pengguna dapat berinteraksi di dalam dunia *virtual digital* secara *online*. Banyak sekali perusahaan yang sudah memanfaatkan teknologi dengan mengembangkan dunia *metaverse* ini, salah satunya adalah Bank Negara Indonesia. Bank Negara Indonesia mengembangkannya dalam bentuk BNI *Multiplatform*, yang nantinya BNI *Multiplatform* ini dapat digunakan sebagai peningkatan fasilitas dan layanan kepada para nasabahnya.

Pengembangan *metaverse* ini merupakan tugas dari divisi pengembangan *digital*. Divisi pengembangan *digital* ini memiliki tugas khusus untuk pengembangan teknologi dan layanan *digital*. Proyek *metaverse* ini bertujuan untuk memperkenalkan produk kepada para nasabah Bank Negara Indonesia melalui dunia *virtual*. Proyek ini sengaja dibangun berbasis *multiplatform* agar pengguna dapat mengaksesnya dimana saja dan kapan saja. Terdapat 2 kelompok yang terdiri dari kelompok *3D modelling* yang bertugas untuk membuat *asset-asset* yang dibutuhkan. Kemudian, kelompok yang kedua merupakan kelompok *metaverse* yang bertugas untuk *programming asset-asset* yang sudah dibuat agar dapat dijadikan satu kesatuan. Proyek akhir ini akan berfokus pada *task metaverse* yang sudah diberikan yaitu pengembangan *movement character click mouse* dan *addressables unity*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, yang menjadi rumusan masalah untuk proyek akhir ini adalah pengembangan *movement character click mouse* dan *addressables unity*.

### 1.3 Tujuan

Tujuan dari dibuatnya *movement character click mouse* dan *addressables unity* ini adalah untuk memudahkan pengguna dalam menggerakkan karakter dan memudahkan untuk *loading asset*.

### 1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan yang terdapat di dalam proyek akhir ini adalah, sebagai berikut:

1. Pengembangan *Movement Character Click Mouse*.

2. Pengembangan *Addressables Unity*.
3. Pengembangan *Movement Character Click Mouse* dan Pengembangan *Addressables Unity* diintegrasikan pada *BNI multiplatform*.
4. Aplikasi yang digunakan yaitu unity 2021.3.4f1.

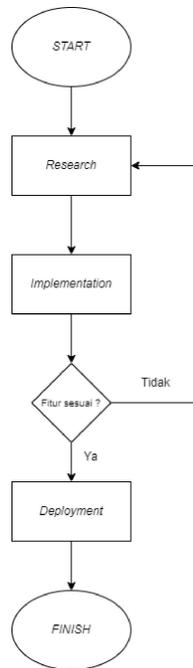
## 1.5 Definisi Operasional

Berikut merupakan definisi operasional dari beberapa kata kunci Proyek Akhir ini:

1. *Metaverse*: Sebuah teknologi baru yang sedang dikembangkan oleh Bank Negara Indonesia dan divisi pengembangan *digital*.
2. *BNI Multiplatform*: Sebuah *multiplatform* untuk membangun dunia *metaverse* yang dapat diakses oleh pengguna.
3. *Movement Character Click Mouse*: Sebuah *controller* yang akan digunakan untuk menggerakkan karakter dengan menggunakan *double click mouse* pada area.
4. *Addressables Unity*: Sebuah fitur yang digunakan untuk *loading asset* secara otomatis. Sistem akan mencari *asset* yang akan digunakan secara otomatis pada *local path* maupun *remote path*.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan pada proyek akhir ini tahapannya adalah sebagai berikut:



Gambar 1.6 Flowchart Metode Pengerjaan

### 1.6.1 Research

Dalam mengerjakan suatu proyek, tentu saja membutuhkan *research* terlebih dahulu. *Research* ini merupakan merupakan tahap mencari banyak referensi yang berkaitan dengan proyek yang akan dikerjakan. Setelah mencari referensi, berdiskusi dengan mentor membahas tentang referensi yang didapat.

### 1.6.2 Implementation

Setelah melakukan *research*, proses selanjutnya adalah implementasi. Proses implementasi ini merupakan proses awal pembuatan proyek. Setelah implementasi, berdiskusi terlebih dahulu dengan mentor apakah fitur yang dibuat sudah sesuai.

### 1.6.3 Testing

Tahapan selanjutnya adalah *testing*. *Testing* ini merupakan pengujian proyek yang sudah dibuat. Mulai dari pengujian fitur hingga pengujian apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik. Hasil dari pengujian proyek akan didiskusikan dengan mentor. Di tahap ini juga menentukan apakah aplikasi layak *dideploy* atau tidak.

### 1.6.4 Deployment

*Deployment* merupakan tahapan *dibuildnya* proyek menjadi sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui *platform* tertentu.

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

Proses pengerjaan proyek akhir ini dilakukan selama 4 bulan mulai dari bulan Januari 2023 hingga April 2023. Tahapan pengerjaan dibagi menjadi 4, yaitu *research*, *implementation*, *testing*, dan *deployment*.

Tabel pengerjaan dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 1.7 Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan															
		Januari 2023				Februari 2023				Maret 2023				April 2023			
		m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4
1.	<i>Research</i>																
2.	<i>Implementation</i>																
3.	<i>Testing</i>																
4.	<i>Deployment</i>																