

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saham adalah surat berharga yang menunjukkan bagian kepemilikan atas suatu perusahaan. Membeli saham berarti anda telah memiliki hak kepemilikan atas perusahaan tersebut. Dengan memiliki hak kepemilikan tersebut juga mendapatkan berhak atas keuntungan perusahaan dalam bentuk dividen, selain dari hak kepemilikan perusahaan dan pembagian keuntungan juga pergerakan saham juga menjadi sumber keuntungan lain. Hal ini yang menjadikan banyak orang tertarik untuk berbisnis dalam saham. [1]

Pembelajaran saham sukar untuk dipelajari karena investor harus memiliki modal dan memiliki resiko kerugian yang cukup tinggi. Dengan menggunakan ilmu teknologi dan informasi yang semakin pesat dapat mempermudah pembelajaran saham, salah satu caranya yaitu dengan memainkan *game* yang dapat mensimulasikan saham, investor dapat mempelajari dari penjelasan yang ada dalam *game* tanpa memiliki resiko kerugian. [2] Dalam bermain saham ada beberapa hal yang perlu diketahui yaitu *Price to Earning(P/E) ratio*, *Price to Book(P/B) ratio*, pembagian dividen, harga rata-rata saham, kapitalisasi harga. [3] Salah satu *game* yang mensimulasikan saham yaitu *Nabung Saham Go* yang memiliki fitur seperti naik turunnya harga saham, laporan lot yang dimiliki, log. Hanya saja *Nabung Saham Go* tidak memiliki fitur seperti *random Event* yang terjadi pada perusahaan tersebut yang dapat menyebabkan harga turun dalam jangka waktu yang lama ataupun sebaliknya. [4]

Game simulasi saham akan memiliki fitur-fitur seperti *random Event* seperti adanya konflik terhadap suatu perusahaan yang menyebabkan perusahaan tersebut turun sehingga harga saham menurun, lalu ada pengaturan perusahaan yang terjadi jika pemain memiliki lot sampai batas tertentu. Adanya juga waktu dalam *game* yang membuat pemain tidak dapat melakukan transaksi ketika waktu telah melebihi jam tutup.

Dengan memainkan simulasi saham pemain dapat merasakan beberapa hal yang menyebabkan perubahan harga saham. Dengan merasakan hal-hal tersebut

pemain dapat mengetahui seperti apa saham dalam dunia asli. Yang membedakan *game* saham yang dikembangkan ini dari *game* saham yang lain yaitu harga saham dipengaruhi oleh kejadian-kejadian yang terjadi, pemain dapat melihat informasi mengenai naik atau turunnya saham dari menu Event. Dengan bermain simulasi saham ini pemain dapat beradu untuk menjadi yang terbaik yang dapat dilihat melalui menu Rank, yang dapat memacu pemain untuk bermain kembali untuk menjadi yang terbaik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan untuk beberapa rumusan masalah antara lain:

1. Bagaimana mengajarkan saham kepada orang yang belum mengenal saham tanpa membuat mereka terjun dalam dunia saham secara langsung?
2. Bagaimana membuat *game* yang dapat mensimulasikan proses bisnis saham dan cara untuk mengetahui bahwa pemain telah mengerti dari *game* simulasi?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di deskripsikan diatas, maka penulis menuliskan tujuan pembuatan aplikasi sebagai berikut :

1. Dengan membuat *game* yang menunjukkan proses bisnis saham sehingga pemain dapat melakukan bisnis saham.
2. Mengevaluasi *game* apakah pemain mengerti dari apa yang sudah dimainkan dengan melakukan survei.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup dalam *game*:

1. *Game* yang akan dibuat merupakan *game* mobile,
2. Pemain dapat melakukan transaksi jual beli saham.
3. Kejadian naik turunnya harga saham dilakukan dengan acak.
4. *Event random* yang ada dilakukan secara *random*.
5. Saham yang diberikan dalam *game* terbatas.

6. Bank yang diberikan dalam *game* terbatas.

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam pembuatan penelitian ini adalah sebagai berikut, antara lain :

- Sumber Data Primer

Sumber data berasal dari observasi, buku-buku yang membahas bidang yang bersangkutan.

- Sumber Data Sekunder

Sumber data berasal situs-situs yang ada di internet.

1.6 Sistematika Penyajian

Bab I. Pendahuluan

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup kajian, serta sistematika pembahasan dari proyek ini.

Bab II. Kajian Teori

Bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dengan saham, *game*, *game engine*, *game* edukasi, *monogame*, *gameplay*, UI.

Bab III. Analisis dan Rancangan Sistem

Bab ini berisi pemodelan diagram alir *game*, UML, dan design UI.

Bab IV. Implementasi

Bab ini berisi kumpulan *screenshot* dari *game* yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi utama yang dibuat.

Bab V. Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian

Bab ini berisi pengujian terhadap masing-masing fungsi yang ada pada *game*, dan hasil survei dari *game* yang telah dibuat.

Bab VI. Simpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan pada perancangan serta analisa pengujian *game* yang dibuat.

