LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

SIMULASI BISNIS VIRTUAL PADA SMK BUDI MULIA

TIM PELAKSANA

Ketua : Pipin Farida Ariyani, S.Kom., M.T.I. (040024)

Anggota : Titin Fatimah, S.Kom., M.Kom. (020019)

Atik Ariesta, S.Kom., M.Kom. (060011)

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BUDI LUHUR
AGUSTUS 2019

LEMBAR PENGESAHAN

1.	**Judul Kegiatan**	:	**Simulasi Bisnis Virtual Pada SMK Budi Mulia**
2.	**Bidang Kegiatan**	:	Komputer
3.	**Bidang Ilmu**	:	Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
4.	**Ketua Pelaksana Kegiatan**		
	a. Nama Lengkap	:	Pipin Farida Ariyani, S.Kom., M.T.I.
	b. NIP/NIDN	:	040024/0322028201
	c. Jabatan Fungsional	:	Asisten Ahli
	d. Program Studi	:	Teknik Informatika
	e. Alamat Surel (e-mail)	:	pipinfarida.ariyani@budiluhur.ac.id
5.	**Anggota Tim**	:	
	Anggota 1		
	a. Nama Lengkap	:	Titin Fatimah, S.Kom., M.Kom.
	b. NIP/NIDN	:	020019/0320127901
	Anggota 2		
	a. Nama Lengkap	:	Atik Ariesta, S.Kom., M.Kom.
	b. NIP/NIDN	:	060011/0320048401
6.	**Biaya Pelaksanaan**		
	a. Universitas Budi Luhur	:	Rp. 4.495.000,-
	b. Lainnya	:	-
7.	**Lama Pelaksanaan**	:	50 Jam

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknologi Informasi

Jakarta, 7 Agustus 2019
Ketua Tim Pelaksana

Dr. Deni Mahdiana, S.Kom, M.M., M.Kom.
NIP: 960012

Pipin Farida Ariyani, S.Kom., M.T.I
NIP: 040024

Menyetujui,
Direktur Riset dan PPM

Dr. Krisna Adiyarta M
NIP: 890001

RINGKASAN

Simulasi Bisnis Virtual Pada SMK Budi Mulia

Kegiatan pelatihan pengenalan dan eksplorasi sebuah perusahaan dengan simulasi bisnis virtual melalui game *Enterprise Resource Planing* (ERP) bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman proses bisnis kepada siswa-siswi SMK Budi Mulia. Dengan memanfaatkan game simulasi MonsoonSIM dalam membangun dan mengelola sebuah perusahaan virtual dengan siswa-siswi akan belajar mengenai proses bisnis perusahaan. Pelatihan ini telah dilaksanakan pada hari Selasa, 6 Agustus 2019, di SMK Budi Mulia, Tangerang. Kegiatan ini diikuti oleh 18 orang peserta yang terdiri dari siswa-siswi di SMK Budi Mulia yang dibagi menjadi 4 (empat) tim perusahaan. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah kombinasi dari tutorial, praktek, dan diskusi atau tanya jawab, dan evaluasi untuk mengetahui tingkat penyerapan terhadap materi pelatihan yang diberikan.

Kata kunci: ERP, simulasi, game, MonsoonSIM

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan berkat dan hidayah-Nya sehingga kami memiliki kesempatan untuk menyelesaikan program pengabdian kepada masyarakat dengan yang berjudul "Simulasi Bisnis Virtual Pada SMK Budi Mulia" yang telah dilaksanakan Jl. Hos. Cokroaminoto No.1 Sudimara Jaya Kec. Ciledug, Tangerang, Banten, 15151, dengan peserta para siswa-siswi SMK Budi Mulia.

Pada kesempatan ini tim penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, pihak Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur serta pihak SMK Budi Mulia yang telah mendukung penyelenggaraan pengabdian ini, tanpa bantuan dan dukungan ini sangat sulit bagi kami untuk dapat menyelenggarakan kegiatan pengabdian.

Laporan ini menguraikan tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan mengenal proses bisnis sebuah perusahaan dengan memanfaatkan aplikasi game simulasi MonsoonSIM dengan tujuan meningkatkan kemampuan *softskill* para peserta. Mudah-mudahan laporan ini bermanfaat bagi yang memerlukan. Apabila terdapat kekurangan dan kelemahan dalam penyusunan laporan ini, kami menerima saran dan kritik guna penyempurnaan lebih lanjut.

Jakarta, Agustus 2019

Ketua Pelaksana Kegiatan

Pipin Farida Ariyani, S.Kom., M.T.I

NIP. 040024

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i

RINGKASAN ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI iv

DAFTAR GAMBAR v

DAFTAR TABEL vi

DAFTAR LAMPIRAN vii

BAB I PENDAHULUAN 1

BAB II GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN 4

BAB III METODE 6

BAB IV PELAKSANAAN PROGRAM 8

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN 11

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 15

DAFTAR PUSTAKA 17

LAMPIRAN-LAMPIRAN 18

DAFTAR GAMBAR

Gambar 5.1. Nama Tim Peserta Game Simulasi MonsoonSIM 12

Gambar 5.2. Grafik *Scoring Matrix* 13

Gambar 5.3. Nilai *Scoring Matrix* 13

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Jadwal Kegiatan Evaluasi 10

Tabel 4.2. Realisasi Biaya..... 10

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Realisasi Biaya .....**Error! Bookmark not defined.**8

Lampiran 2. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas..... 20

Lampiran 3. Biodata Ketua/Anggota Tim Pelaksana..... 26

Lampiran 4. Surat Kesediaan Kerjasama.....**Error! Bookmark not defined.**7

Lampiran 5. Surat Kontrak Pelaksanaan Kegiatan 28

Lampiran 6. Daftar Hadir Peserta 29

Lampiran 7. Foto Kegiatan 31

Lampiran 8. Materi Pelatihan..... 33

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat, lulusan sekolah menengah kejuruan (SMK) menjadi penyumbang tertinggi tingkat pengangguran terbuka di Indonesia. Angkanya mencapai 11,24% per Agustus 2018. Menurut Menteri Tenaga Kerja (Menaker) Hanif Dhakiri untuk menangani tingkat pengangguran lulusan SMK tersebut salah satunya adalah memperbaiki akses dan mutu vokasional training sehingga dapat memperbaiki kualitas, kuantitas dan pesebaran merata pada profil ketenagakerjaan [1].

Softskill merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan oleh para lulusan SMK. Menurut Deputi Menteri PPN/Kepala Bappenas Bidang Pembangunan Manusia, Masyarakat, dan Kebudayaan, Subandi hasil kajian Bank Dunia menunjukkan kemampuan *softskill* anak-anak SMK itu rata-rata nasionalnya di bawah lulusan SMA, tapi ada juga SMK yang bagus *employeability*-nya tinggi [2]. Kemampuan softskill dapat dilihat dari cara individu untuk memahami kondisi psikologisnya sendiri, mengatur ucapan, pikiran, dan sikap sesuai dengan lingkungan sekitar. Memahami proses bisnis perusahaan sangat penting bagi para lulusan SMK karena memudahkan beradaptasi dengan lingkungan perusahaan, Dengan *softskill* nantinya dapat meningkatkan peluang siswa-siswa lulusan SMK lebih cepat diterima kerja [3].

Simulasi Bisnis Virtual memanfaatkan aplikasi game simulasi MonsoonSIM. Universitas Budi Luhur telah memenangkan kejuaraan lomba game simulasi MonsoonSIM [4], yaitu Juara 1 dan 3 di Indonesia Final (2016); Juara 5 di Regional South East Asia, Singapore (2106); Final Juara 1 dan 2 di Indonesia Final (2017) [5]; Juara 1 dan 6 di Regional Final South East Asia, Bangkok (2017) [6]; Final Juara 8 dan 10 di Indonesia Final (2018) [7]. Sekarang sedang aktif dilaksanakan *Short Course* MonsoonSIM untuk para mahasiswa Fakultas Teknologi Infomasi di Universitas Budi Luhur. Diharapkan mahasiswa bisa mandapat pembekalan *softskill* dalam beradaptasi di lingkugan dunia kerja.

1.2. Perumusan Masalah

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

a. Bagaimana membekali pengetahuan kepada para peserta tentang proses bisnis yang terdapat pada suatu perusahaan?
b. Bagaimana memberikan pengalaman kepada para peserta dalam membangun dan mengelola sebuah perusahaan?

1.3. Tujuan Kegiatan

Tujuan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu:

a. Tujuan praktis, untuk memberikan pengalaman kepada para peserta dalam mengenal proses bisnis dan mengelola perusahan dengan melakukan simulasi bisnis virtual untuk membangun perusahaan virtual. Aplikasi yang digunakan adalah Simulasi Game MonsoonSIM.
b. Tujuan akademis, sebagai bagian dari *sharing* pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan *softskill* para peserta mengenai proses bisnis pada suatu perusahaan dan bagaimana pengelolaannya.

1.4. Target Luaran

Target luaran yang ingin dicapai dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

a. Memberikan pengetahuan kepada siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Budi Mulia mengenai proses bisnis suatu perusahaan dengan memakai Simulasi Game MonsoonSIM.
b. Memberikan pengalaman kepada siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Budi Mulia membangun dan mengelola perusahaan dengan memahami proses bisnisnya.

1.5. Manfaat Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan manfaat langsung bagi:

a. Peserta

Manfaat yang dapat diperoleh bagi peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa-siswi SMK Budi Mulia mempunyai pengetahuan dan pengalaman simulasi dalam pengelolaan proses bisnis virtual melalui Simulasi Game MonsoonSIM dengan membangun perusahaan virtual.

b. Pelaksana (Universitas Budi Luhur)

Manfaat yang dapat diperoleh bagi Universitas Budi Luhur adalah:

1) Sebagai sarana untuk mempromosikan keberadaan institusi agar lebih dikenal masyarakat.
2) Meningkatkan partisipasi dalam pembangunan lokal dan regional di bidang pendidikan.
3) Sebagai sarana untuk memberikan pengalaman bagi civitas akademik dalam program pengabdian kepada masyarakat sebagai bagian integral dari Tri Dharma Perguruan Tinggi.

BAB II
GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN

2.1 Profil Masyarakat Sasaran

Yayasan Pendidikan Budi Mulia didirikan berdasarkan akte notaris Ny. Nanny Wahjudi, S. H., tanggal 25 Februari 1987 Akte Pendirian No. 218 di Tangerang. Pendiri Yayasan Pendidikan Budi Mulia adalah Bapak H. Hapas Hasanudin Syarif, B.A., seorang pendidik yang telah memiliki banyak pengalaman di dalam mengelola pendidikan di Kota Tangerang.

Kata Budi Mulia sebagai nama Yayasan Pendikan Budi Mulia diambil dari kata Ahlaqulkarimah yang memiliki arti Akhlak Mulia atau Budi Mulia, maka digunakanlah kata Budi Mulia sebagai nama Yayasan Pendidikan Budi Mulia. Dengan Nama tersebut diharapkan Yayasan Pendidikan Budi Mulia dapat membentuk manusia-manusia yang memiliki ilmu pengetahuan, bermoral dan berakhlak mulia, sehingga tercipta keseimbangan antara penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTek) dengan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa (ImTaq).

Dalam mengembangkan misi pendidikan yang diselenggarakan, Yayasan Pendidikan Budi Mulia menerapkan motto Double Triple S yaitu, “Senang Sama Senang, Suka Sama Suka”. Setiap pekerjaan atau tujuan yang dilandasi semangat senang sama senang, suka sama suka, akan menjadi mudah dalam melakukan dan mencapainya. Oleh karena itu, motto Double Triple S memiliki makna keikhlasan dalam bekerja dan berbuat. Hal ini sesuai dengan semangat kerja Islami (Konsep Kinerja Islami).

Visi Yayasan Pendidikan Budi Mulia mewujudkan pendidikan yang berakhlak, berdaya saing, unggul dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan Misi dari Yayasan Pendidikan Budi Mulia adalah:

a. Meningkatkan kualitas keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
b. Melaksanakan kurikulum secara efektif, meningkatkan kompetensi, dan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan
c. Menjadikan siswa yang berakhlak mulia, sehat, cerdas, kreatif, inovatif, disiplin, bertanggung jawab, terampil, ilmu, berilmu mutakhir dan berprestasi, memiliki rasa kebangsaan dan berwawasan global.

2.2 Kondisi Obyek Kegiatan Pengabdian Masyarakat

SMK Budi Mulia melaksanakan Kurikulum Nasional dengan mengembangkan kecakapan dasar (*basic skills*), kecakapan berpikir (*thinking skills*), dan kualitas personal (*personal quality*). Kurikulum dirancang untuk mengantarkan peserta didik yang bertakwa, berkepribadian matang, berilmu mutakhir dan berprestasi, memiliki rasa kebangsaan, dan berwawasan global.

SMK Budi Mulia memiliki 3 (tiga) jurusan atau kompetensi keahlian, sebagai berikut:

a. Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen
    1) Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan
        a) Akuntansi dan Keuangan Lembaga
    2) Program Keahlian Manajemen Perkantoran
        a) Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran
b. Bidang Keahlian Teknik Informasi dan Komunikasi
    1) Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika
        a) Teknik Komputer dan Jaringan
        b) Multimedia
c. Bidang Keahlian Seni dan Industri Kreatif
    1) Program Keahlian Seni Broadcasting dan Film
        a) Produksi dan Siaran Program Televisi

Siswa-siswi SMK Budi Mulia Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen tidak mendapat banyak kesempatan untuk mengamati proses bisnis secara langsung. Siswa-siswi belajar *text book* sesuai dengan kurikulum sekolah. Oleh karena itu diperlukan sebuah kegiatan yang dapat membantu siswa-siswi dalam memahami kegiatan proses bisnis, diharapkan dengan adanya kegiatan pengenalan *Enterprise Resource Planning* (ERP) memakai Simulasi Game MonsoonSIM ini siswa-siswi dapat menambah ilmu tentang bagaimana proses bisnis pada perusahaan di dunia kerja dengan membandingkan pada perusahaan virtual dan diharapkan siswa-siswi dapat meningkatkan kemampuan *softskill*-nya dan mendapat bayangan dalam kesiapan terjun langsung pada dunia kerja.

BAB III
METODE

3.1 Metode Kegiatan

Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan memberikan Game Simulasi menggunakan aplikasi *Cloud Base System* pada http://monsoonsim.com. Pada Game Simulasi tersebut akan menggunakan modul *Finance, Procurement, Retail, Warehouse*, dan *Production*. Peserta akan dibagi menjadi grup tim yang terdiri dari 4 (empat) orang setiap timnya. Dalam permainan setiap tim merupakan perusahaan virtual yang bersaing merebutkan pasar dengan perputaran waktu virtual.

3.2 Langkah-Langkah Kegiatan

Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan meliputi Langkah Persiapan, Langkah Pelaksanaan, dan Langkah Evaluasi.

a. Langkah Persiapan

Melakukan koordinasi dengan pelaksana dari SMK Budi Mulia mengenai rencana pelaksanaan kegiatan.

b. Langkah Pelaksanaan

Kegiatan telah dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 6 Agustus 2019 dan materi yang disampaikan adalah sebagai berikut:

1) Pengenalan *Enterprise Resource Planning* (ERP)
2) Pengenalan Game Simulasi MonsoonSIM
3) Pengenalan Modul *Finance*
4) Pengenalan Modul *Procurement*
5) Pengenalan Modul *Retail*
6) Pengenalan Modul *Warehouse*
7) Pengenalan Modul *Production*

c. Langkah Evaluasi

Evaluasi akan dilakukan melalui Game Simulasi pertandingan antar tim yang terbentuk. Kemudian pada akhir permainan akan dinilai dengan menggunakan KPI (*Key Performance Indicator*) dari *scoring matrix* sehingga dapat menentukan tim mana yang memiliki kinerja paling baik.

BAB IV
PELAKSANAAN PROGRAM

4.1. Waktu dan Lokasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 6 Agustus 2019 berlokasi di Laboratorium Komputer SMK Budi Mulia. Pelaksanaan kegiatan berlangsung dari pukul 08.00 hingga pukul 12.00 wib.

4.2. Peserta

Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan sebanyak 18 orang, dibagi menjadi 4 (empat) tim. Masing-masing tim terdiri dari 4-5 orang. Peserta adalah para siswa-siswi Akuntansi dan Keuangan Lembaga, Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan, Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen pada SMK Budi Mulia.

4.3. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahap-tahap yang dilakukan untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

a. Tahapan Pendahuluan

Mempersiapkan registrasi peserta pada http://monsoonsim.com beserta dengan pemberian bahan materi yang akan disampaikan.

b. Tahapan Pelaksanaan

Memberikan pemaparan materi yaitu:

1) Pengenalan *Enterprise Resource Planning* (ERP)

Memberikan penjelasan bagian-bagian dari *Enterprise Resource Planning* (ERP) dan pentingnya ERP dalam sebuah perusahaan.

2) Pengenalan Game Simulasi MonsoonSIM

Memberikan penjelasan bagian-bagian modul dari Game Simulasi MonsoonSIM mulai dari login, dilanjutkan dengan bergabung ke Game Simulasi, dan memulai permainan.

3) Pengenalan Modul *Finance*

Memberikan penjelasan tentang kegiatan yang terjadi pada bagian *Finance* di dalam sebuah perusahaan mulai dari biaya yang dikeluarkan hingga pendapatan perusahaan.

4) Pengenalan Modul *Procurement*

Memberikan penjelasan tentang proses pembelian barang yang akan dijual, mulai dari pembelian *finish good* (barang jadi) hingga bahan mentah (*raw material*) dengan menggunakan jenis-jenis pembelian yang dapat digunakan mulai dari pembelian standar (*immediete delivery*), pembelian dengan barang yang dikirim sesuai dengan jadwal yang ditentukan (*future delivery*), hingga pembelian dengan barang yang dikirim sesuai dengan ketentuan waktu dan jumlahnya (*blanket po*).

5) Pengenalan Modul Retail

Memberikan penjelasan tentang proses penjualan barang pada retail yang ada, mulai dari menentukan harga jual, menentukan luas toko retail, dan melihat laporan penjualan pada setiap toko dan setiap produk.

6) Pengenalan Modul *Warehouse*

Memberikan penjelasan kegiatan yang terjadi pada gudang mulai dari pengisian barang ke gudang. Pengiriman barang dari gudang ke retail baik yang terjadwal maupun tidak, serta menentukan luas gudang yang diperlukan.

7) Pengenalan Modul *Production*

Memberikan penjelasan kegiatan yang terjadi pada bagian produksi mulai dari membeli mesin yang akan digunakan, menentukan urutan produksi pada setiap mesin, serta melihat kapasitas produksi mesin setiap harinya.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan yang dilakukan adalah menggunakan *Scoring Matrix* yang sudah ditentukan KPI- nya untuk mendapatkan tim dengan kinerja yang baik. Nilai matrik yang digunakan untuk penilaian adalah sebagai berikut:

1) *Sales Retail (High)* bernilai 10%
2) *Sales Revenue (High)* bernilai 10%
3) *Market Share – Unit Sold – Retail (High)* bernilai 10%
4) *Market Share – Sales – Retail (High)* bernilai 10%
5) *Retail Stockout (Low)* bernilai 10%
6) *Profit Margin (High)* bernilai 10%
7) *Utilization – Retail Space (High)* bernilai 10%
8) *Cash On Hand (High)* bernilai 10%
9) *Net Profit (High)* bernilai 10%

Adapun jadwal untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1. Jadwal Kegiatan Evaluasi

Kegiatan	April 2019		Mei 2018				Juli 2019				Agustus 2019	Alokasi Waktu
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	(Jam)
Koordinasi dengan pelaksana dari SMK Budi Mulia	X	X	X	X			X	X	X			10
Persiapan rancangan kegiatan	X	X										5
Pembuatan Proposal	X	X										5
Pembuatan bahan pelatihan			X	X	X	X	X					15
Pelatihan											X	5
Penyusunan laporan											X	10

4.4. Instrumen Pelaksana

Berikut instrumen pelaksana pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini:

a. LCD *Projector* dan Layar yang digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi pelatihan
b. Modul pelatihan digunakan untuk bahan belajar peserta pada saat pelaksanaan dan setelah selesai pemberian materi pelatihan.
c. Komputer yang terkoneksi internet.
d. Login peserta pelatihan pada http://monsoonsim.com

4.5. Realisasi Biaya

Adapun biaya yang dibutuhkan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2. Realisasi Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya Yang Dikeluarkan (Rp.)
1	Honor	1,350,000
2	Peralatan penunjang	300,000
3	Bahan habis pakai	2,545,000
4	Perjalanan	300,000
	Jumlah	**4,495,000**

BAB V
HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan di SMK Budi Mulia mengenai pelatihan "Simulasi Bisnis Virtual Pada SMK Budi Mulia" dengan menggunakan aplikasi game simulasi MonsoonSIM telah mendapat respon positif dari peserta dan pihak sekolah. Kegiatan yang diadakan sejalan dengan kurikulum pada Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen, Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan terutama siswa-siswi Akuntansi dan Keuangan Lembaga mempunyai kesempatan belajar melalui praktik sesuai dengan teori yang telah diajarkan.

Pemaparan yang telah diberikan oleh Tim Dosen Universitas Budi Luhur terdiri dari 5 (lima) sesi, yaitu:

a. Sesi 1

Pengenalan Tim Dosen Universitas Budi Luhur dengan pihak sekolah dan para peserta. Dilanjutkan pengenalan mengenai pentingnya *Enterprise Resource Planing* (ERP) dalam suatu perusahaan.

b. Sesi 2

Pengenalan aplikasi game simulasi MonsoonSIM, diawali dengan registrasi para peserta pelatihan pada URL http://monsoonsim.com. Dilanjutkan pembuatan tim yang terdiri dari 4-5 orang per tim.

c. Sesi 3

Penyampaian materi modul *finance*, *procurement*, dan *retail* dari game simulasi MonsoonSIM beserta contohnya. Dilanjutkan dengan simulasi pertama oleh para peserta.

d. Sesi 4

Penyampaian materi modul *warehouse* dan *production* dari game simulasi MonsoonSIM beserta contohnya. Dilanjutkan dengan simulasi kedua oleh para peserta.

e. Sesi 5

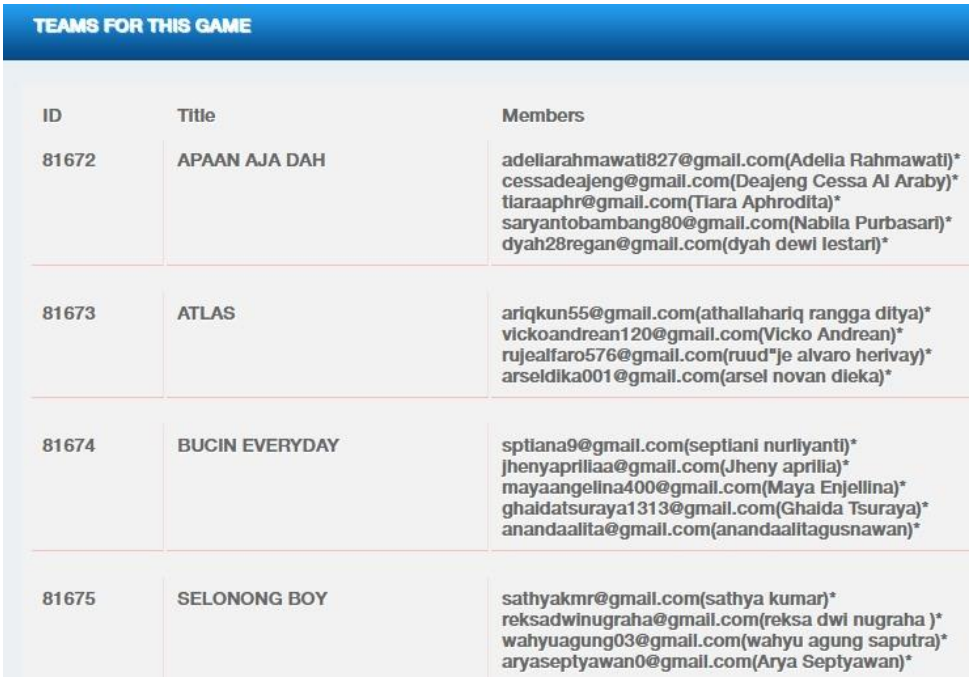
Peserta pelatihan melakukan simulasi ketiga dengan 5 (lima) modul dari game simulasi MonsoonSIM.

5.2. Pembahasan

Target luaran dari kegiatan pengabdian masyarakat telah tercapai yaitu Memberikan pengalaman kepada siswa-siswi SMK Budi Mulia membangun dan mengelola perusahaan dengan memahami proses bisnisnya dengan memakai Aplikasi Game Simulasi MonsoonSIM.

Pada pelaksanaan kegiatan, waktu yang ditargetkan pada awal pengajuan yaitu hari Sabtu, 20 Juli 2019 tidak sesuai dikarenakan jadwal yang tidak sesuai. Sehingga dilakukan penjadwalan ulang kegiatan pelatihan menjadi hari Selasa, 6 Agustus 2019. Para peserta mendapatkan materi modul dari game simulasi MonsoonSIM hanya sebanyak 5 (lima) dari 12 modul karena keterbatasan waktu, dimana waktu kegiatan berlangsung dari pukul 08.00 – 12.00 wib.

Tim Dosen Universitas Budi Luhur memaparkan modul dari game simulasi MonsoonSIM meliputi modul *finance*, *procurement*, *retail*, *warehouse*, dan *production.* Saat simulasi, para peserta yang berjumlah 18 orang dibagi menjadi 4 (empat) tim, dimana terdapat 2 (dua) tim terdiri dari 5 (lima) orang dan 2 (dua) tim terdiri dari 4 (empat) orang. Nama keempat tim adalah sebagai berikut, Apaan Aja Dah (5 orang), Atlas (4 orang), Bucin Everyday (5 orang), dan Selonong Boy (4 orang).



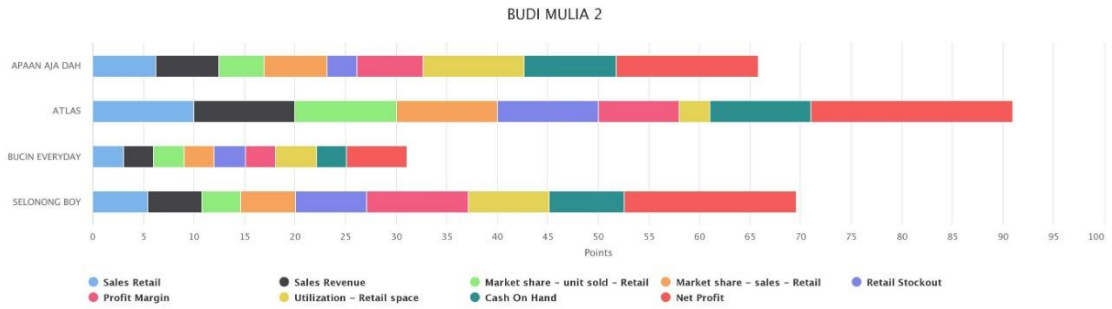
TEAMS FOR THIS GAME

ID	Title	Members
81672	APAAN AJA DAH	adeliarahmawati827@gmail.com(Adelia Rahmawati)* cessadeajeng@gmail.com(Deajeng Cessa Al Araby)* tiaraaphr@gmail.com(Tiara Aphrodita)* saryantobambang80@gmail.com(Nabila Purbasari)* dyah28regan@gmail.com(dyah dewi lestari)*
81673	ATLAS	ariqkun55@gmail.com(athallahariq rangga ditya)* vickoandrean120@gmail.com(Vicko Andrean)* rujealfaro576@gmail.com(ruud*je alvaro herivay)* arseldika001@gmail.com(arsel novan dieka)*
81674	BUCIN EVERYDAY	sptiana9@gmail.com(septiani nurliyanti)* jhenyaprilia@gmail.com(Jheny aprilia)* mayaangelina400@gmail.com(Maya Enjellina)* ghaidatsuraya1313@gmail.com(Ghaida Tsuraya)* anandaalita@gmail.com(anandaalitagusnawan)*
81675	SELONONG BOY	sathyakmr@gmail.com(sathya kumar)* reksadwinugraha@gmail.com(reksa dwi nugraha)* wahyuagung03@gmail.com(wahyu agung saputra)* aryaseptyawan0@gmail.com(Arya Septyawan)*

Gambar 5.1. Nama Tim Peserta Game Simulasi MonsoonSIM

Setiap tim mempunyai sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan minuman. Sebuah perusahaan diberikan modal berupa 3 (tiga) toko masing-masing seluas 100m^2, produk jadi jus apel 10.000 unit/toko, produk jadi jus jeruk 10.000 unit/toko,dan produk jadi jus melon 10.000 unit/toko. Setiap perusahaan diberikan kondisi awal yang sama mengenai stok awal, dimensi produk, harga produk jadi, harga produk mentah, harga jual awal produk, luas awal toko, biaya sewa toko, biaya *overflow* toko, area awal gudang, biaya sewa gudang, biaya *overflow* gudang, biaya pengiriman gudang ke toko, biaya pengiriman berdasarkan jarak, dan biaya per pengiriman.

Dari kondisi dan modal awal perusahaan, para peserta belajar mengatur stategi penjualan dan stocking produk untuk bisa meningkatkan penjualan dan mendapat keuntungan yang banyak. Pada pelatihan ini diadakan 3 (tiga) kali simulasi game. Simulasi pertama dengan waktu virtual selama 18 hari (1 hari sama dengan 30 detik, lama permainan 9 menit), melatih pemahaman 3 (tiga) modul yaitu *finance*, *procurement*, dan *retail.* Simulasi kedua dengan waktu virtual selama 18 hari (1 hari sama dengan 30 detik, lama permainan 9 menit), melatih pemahaman 3 (tiga) modul yaitu *finance, procurement, retail, warehouse*, dan *production*. Simulasi ketiga dengan waktu virtual selama 120 hari (1 hari sama dengan 30 detik, lama permainan 1 jam), para peserta bersaing menjadi tim terbaik, Secara umum peserta pelatihan bisa mengikuti materi pelatihan dengan baik dilihat dari praktek dari materi yang telah diberikan.



Gambar 5.2. Grafik *Scoring Matrix*

Team	Sales Retail (High) (10%)	Sales Revenue (High) (10%)	Market share - unit sold - Retail (High) (10%)	Market share - sales - Retail (High) (10%)	Retail Stockout (Low) (10%)	Profit Margin (High) (10%)	Utilization - Retail space (High) (10%)	Cash On Hand (High) (10%)	Net Profit (High) (20%)	TOTAL
ATLAS	10	10	10	10	10	8	3	10	20	91
SELONONG BOY	5.41	5.41	3.8	5.43	7.06	10	8	7.42	17.01	69.54
APAAN AJA DAH	6.24	6.24	4.43	6.24	3	6.5	10	9.14	13.99	65.78
BUCIN EVERYDAY	3	3	3	3	3.09	3	4	3	6	31.09

Gambar 5.3. Nilai *Scoring Matrix*

Sebagai acara penutupan kegiatan, Tim Dosen Universitas Budi Luhur memberikan *reward* kepada tim terbaik berdasarkan 9 (sembilan) penilaian matrik dalam simulasi 5 (lima) modul dari game simulasi MonsoonSIM di sesi 5 (lima). Kegiatan diakhiri dengan sesi foto bersama Tim Dosen Universitas Budi Luhur, pihak sekolah SMK Budi Mulia, dan para peserta pelatihan.

BAB VI
KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Untuk menyiapkan anak didik di SMK Budi Mulia dalam berkompetisi di dunia usaha dan dunia industri, sekolah berkomitmen untuk memberikan pembekalan pembelajaran dengan memperbanyak materi praktik demi meningkatkan *softskill* para siswa-siswi. Dengan s*oftskill* nantinya dapat meningkatkan peluang siswa-siswi lulusan SMK lebih cepat diterima kerja atau dapat menambah ilmu tentang bagaimana proses bisnis pada suatu perusahaan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan dosen-dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur dalam memberikan materi pelatihan yaitu Pelatihan "Simulasi Bisnis Virtual Pada SMK Budi Mulia" dengan menggunakan aplikasi *cloud base system* yaitu game simulasi MonsoonSIM yang bertujuan untuk memanfaatkan tools aplikasi tersebut sebagai upaya meningkatkan *softskill* para siswa-siswi. Para peserta mendapatkan pengalaman mengelola bagian *finance, procurement, retail, warehouse*, dan *production* dalam perusahaan dengan menggunakan aplikasi game simulasi MonsoonSIM.

Berdasarkan materi pelatihan yang telah diberikan, maka kegiatan ini telah memberikan manfaat kepada banyak pihak seperti siswa-siswi (para peserta), dosen, mahasiswa, sekolah, maupun universitas. Bagi siswa-siswi mendapat pengalaman mempelajari proses bisnis suatu perusahaan dengan cara yang menarik yaitu melalui game simulasi; bagi dosen mendapat kesempatan *sharing knowledge* untuk masyarakat; bagi mahasiswa mendapatkan pengalaman untuk terjun langsung berbagi pengetahuan di masyarakat; bagi sekolah atau universitas yang merupakan tempat yang telah memberikan wadah untuk mencerdaskan masyarakat dalam bidang pendidikan sehingga dapat mensejahterakan kehidupan bangsa dalam bidang sosial dan teknologi.

6.2. Saran

Diperlukannya bentuk kerjasama yang lebih luas untuk mencapai sasaran yang lebih optimal terkait tentang pendalaman *softskill* bagi para siswa-siswi SMK Budi Mulia khususnya mengenai proses bisnis pada suatu perusahaan. Berdasarkan pada kondisi lapangan setelah kegiatan berlangsung, diharapkan ada kerjasama lanjutan

dalam pengembangan meningkatkan kualitas *softskill* dengan mengadakan pelatihan semua modul dari Aplikasi Game Simulasi MonsoonSIM.

DAFTAR PUSTAKA

[1] https://www.antaranews.com/berita/464358/persaingan-lulusan-smk-di-pasar-kerja-makin-ketat

[2] https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/3508298/banyak-lulusan-smk-jadi-pengangguran-ini-penyebabnya

[3] http://www.inapen.ac.id/read/news/18/lulusan-smk-harus-siap-hadapi-persaingan-global/ina

[4] http://monsoonacademy.com

[5] http://fti.budiluhur.ac.id/2017/08/universitas-budi-luhur-meraih-juara-1-dan-2-pada-ajang-merpc-2017-indonesian-final-di-universitas-podomoro/

[6] http://fti.budiluhur.ac.id/2017/10/universitas-budi-luhur-meraih-juara-1-dan-6-pada-ajang-merpc-2017-di-kasetsart-university-bangkok-thailand/

[7] https://fti.budiluhur.ac.id/2018/08/universitas-budi-luhur-mengikuti-merpc-indonesian-final-2018-di-universitas-muhammadiyah-yogyakarta/

[8] https://budi-mulia.com/

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Realisasi Biaya

1. Honorarium			
Pelaksana	Honor/Jam (Rp)	Waktu (Jam)	Honor (Rp)
Ketua	9.000	50	450.000
Anggota 1	9.000	50	450.000
Anggota 2	9.000	50	450.000
		Subtotal (Rp)	**1.350.000**

2. Peralatan Penunjang				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang (Rp)
Materi Pelatihan	Pembuatan modul	2	150.000	300.000
			Subtotal (Rp)	**300.000**

3. Bahan Habis Pakai				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya (Rp)
Penggandaan proposal dan laporan	Administrasi Kegiatan PKM	5 Rangkap	50.000	250.000
Penggandaan dan jilid modul pelatihan	Materi pelatihan untuk peserta pelatihan	40 Orang	5.000	200.000
Spanduk		1 Sheet	200.000	200.000
Kertas concorde	Pembuatan sertifikat	5 Pack	10.000	50.000
Snack pagi	Snack untuk peserta, instruktur dan panitia sekolah	45 Orang	6.000	270.000
Makan siang	Makan siang saat pelatihan untuk Peserta dan panitia sekolah	45 Orang	20.000	900.000
Alat Tulis Kantor (paper clip, spidol, file keeper, CD,dll)	Pengarsipan dokumen PKM	1 Paket	100.000	100.000
Kertas A4 80 gr	Operasional kegiatan PKM dari persiapan sampai laporan	1 Rim	50.000	50.000
Tinta hitam Printer HP21	Mencetak Laporan kegiatan PKM dari persiapan sampai laporan	1 Buah	300.000	300.000
Pulsa HP	Kebutuhan komunikasi	3 Paket	75.000	225.000
			Subtotal (Rp)	**2.545.000**

4. Perjalanan

Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya (Rp)
Transportasi	2	3 Orang	50.000	300.000
			Subtotal (Rp)	**300.000**
			TOTAL REALISASI BIAYA (Rp)	**4.495.000**

Lampiran 2. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas

No.	Nama/NIP	Program Studi	Uraian Tugas
1.	Pipin Farida Ariyani / 040024	Teknik Informatika	▪ Memimpin dan mengarahkan jalannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ▪ Membuat Proposal kegiatan ▪ Memberikan pemaparan materi
2.	Titin Fatimah / 020019	Teknik Informatika	▪ Membantu persiapan pelatihan ▪ Membuat Proposal kegiatan ▪ Membuat Laporan kegiatan
3.	Atik Ariesta / 060011	Manajemen Informatika	▪ Membantu persiapan pelatihan ▪ Membuat materi kegiatan ▪ Memberikan pemaparan materi
4.	Hana Lestari Putri / 1714300041	Komputerisasi Akuntansi	▪ Asistensi pemaparan materi

Lampiran 3. Biodata Ketua/Anggota Tim Pelaksana

1. Identitas Ketua Pelaksana

Identitas Diri	
Nama Lengkap	Pipin Farida Ariyani, S.Kom., M.T.I.
Jenis Kelamin	Perempuan
Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
NIM/ NIDN	040024/0322028201
Tempat, Tanggal Lahir	Klaten, 22 Februari 1982
Nomor Handphone	08121004656
Alamat	Jl. Karyawan 3 No. 43 RT. 03/05 Karang Tengah, Tangerang 15157

Riwayat Pendidikan			
	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Budi Luhur	Universitas Indonesia	
Bidang Ilmu	Komputer	Komputer	
Tahun Masuk – Lulus	2000-2004	2006-2009	

Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat 5 Tahun Terakhir				
No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jumlah (Rp)
1	2014	Pelatihan Membuat Blog Bekerjasama Dengan Yayasan Perempuan, Anak, dan Keluarga (PERAK)	Universitas Budi Luhur	1,915,000
2	2014	Pelatihan Ms.Power Point dan Ms.Access Bagi Remaja Putus Sekolah Bekerjasama Dengan Desa Kranggan Setu, Tangerang Selatan	Universitas Budi Luhur	2,755,000
3	2015	Penerapan dan Pelatihan *E-Learning System* Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Siswa Pada Yayasan Al-Qomariyah Walahir	Universitas Budi Luhur	3,710,000
4	2015	Perlindungan Anak Terhadap Kejahatan Internet Sebagai Tantangan di Era Globalisasi	Universitas Budi Luhur	4,440,000
5	2015	Pelatihan Tools Aplikasi Pengolah Gambar untuk Staf dan Unit Pelaksana Teknis Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia	Kemdikbud RI	6,000,000
6	2016	Pelatihan Pengelolaan Web Dinamis Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Cijeruk	Universitas Budi Luhur	4,250,000
7	2017	Pengenalan Hybrid Mobile Application "Membangun Mobile Apps Untuk Media Promosi" Pada SMK Yuppentek-2 Sebagai	Universitas Budi Luhur	4,500,000

Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat 5 Tahun Terakhir				
No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jumlah (Rp)
		Upaya Pencapaian Sustainable Development Goals Tujuan 4 Target 4		
8	2017	Pelatihan Manajemen Proyek Sebagai Peningkatan Kompetensi Pegawai Kemdikbud (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan) Republik Indonesia Bidang Komputer Tingkat Lanjut	Kemdikbud RI	6,000,000
9	2017	Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SMK Trimulia	Universitas Budi Luhur	4,500,000
10	2018	Enterprise Resource Planing (ERP) Simulation: Create Your Virtual Company	Universitas Budi Luhur	4,495,000
11	2018	Pengenalan *Internet of Things* (IoT) sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pegawai Negeri Sipil di Lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia	Kemdikbud RI	6,000,000
12	2018	E-Learning System Untuk Guru Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada SMK Plus Al-Musyarrofah	Universitas Budi Luhur	4,280,000
13	2019	*E-learning System* Untuk Siswa Dalam Rangka Penerapan Sistem *Quantum Computer Base Test* (QCBT) Pada SMK Trimulia	Universitas Budi Luhur	4,495,000

Jakarta, 7 Agustus 2019
Ketua Pelaksana,

Pipin Farida Ariyani, S.Kom., M.T.I.

2. Identitas Anggota Pelaksana 1

Identitas Diri	
Nama Lengkap	Titin Fatimah, S.Kom., M.Kom.
Jenis Kelamin	Perempuan
Jabatan Fungsional	Lektor
NIM/ NIDN	020019/0320127901
Tempat, Tanggal Lahir	Jakarta, 20 Desember 1979
Nomor Handphone	08158063782
Alamat	Ciledug Indah 2 Blok E29 No.16

Riwayat Pendidikan			
	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	STMIK Budi Luhur	Universitas Budi Luhur	
Bidang Ilmu	Teknik Informatika	Ilmu Komputer	
Tahun Masuk – Lulus	1998-2002	2004-2006	

Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat 5 Tahun Terakhir				
No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jumlah (Rp)
1	2014	Pelatihan Pengenalan Internet Bekerjasama dengan Yayasan Perempuan, Anak, dan Keluarga	Universitas Budi Luhur	2.140.000
2	2014	Pelatihan MS.Word dan MS.Excel Bagi Remaja Putus Sekolah Bekerjasama Dengan Desa Keranggan Kecamatan Setu Tangerang Selatan	Universitas Budi Luhur	3.255.000
3	2015	Pembuatan dan Pelatihan Pengelolaan Web Dinamis Pada Yayasan Majelis Zikir Nurul Iman	Universitas Budi Luhur	3.500.000
4	2015	Perlindungan Anak Terhadap Kejahatan Internet Sebagai Tantangan di Era Globalisasi	Universitas Budi Luhur	4.440.000
5	2016	Pelatihan Membuat Situs Online bagi Pegawai pada Unit Pelaksana Teknis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia	Kemdikbud RI	6.000.000
6	2016	Pelatihan Pengelolaan Web Dinamis Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Cijeruk	Universitas Budi Luhur	4.250.000
7	2017	Pengenalan Hybrid Mobile Application "Membangun Mobile Apps Untuk Media Promosi" Pada SMK Yuppentek-2 Sebagai	Universitas Budi Luhur	4.500.000

Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat 5 Tahun Terakhir				
No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jumlah (Rp)
		Upaya Pencapaian Sustainable Development Goals Tujuan 4 Target 4		
8	2018	Pengenalan *Internet of Things* (IoT) sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pegawai Negeri Sipil di Lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia	Kemdikbud RI	6,000,000
9	2018	E-Learning System Untuk Guru Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada SMK Plus Al-Musyarrofah	Universitas Budi Luhur	4,280,000
10	2019	*E-learning System* Untuk Siswa Dalam Rangka Penerapan Sistem *Quantum Computer Base Test* (QCBT) Pada SMK Trimulia	Universitas Budi Luhur	4,495,000

Jakarta, 7 Agustus 2019
Anggota Pelaksana,

Titin Fatimah, S.Kom., M.Kom.

3. Identitas Anggota Pelaksana 2

Identitas Diri	
Nama Lengkap	Atik Ariesta, S.Kom., M.Kom.
Jenis Kelamin	Perempuan
Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
NIP/ NIDN	060011/0320048401
Tempat, Tanggal Lahir	Jakarta, 20 April 1984
Nomor Handphone	083890476139
Alamat	Jl. Al-Mujahiddin RT 02/08 No.15 Kreo Selatan, Tangerang

Riwayat Pendidikan			
	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Budi Luhur	Universitas Budi Luhur	
Bidang Ilmu	Komputer	Komputer	
Tahun Masuk - Lulus	2002 – 2006	2009 - 2011	

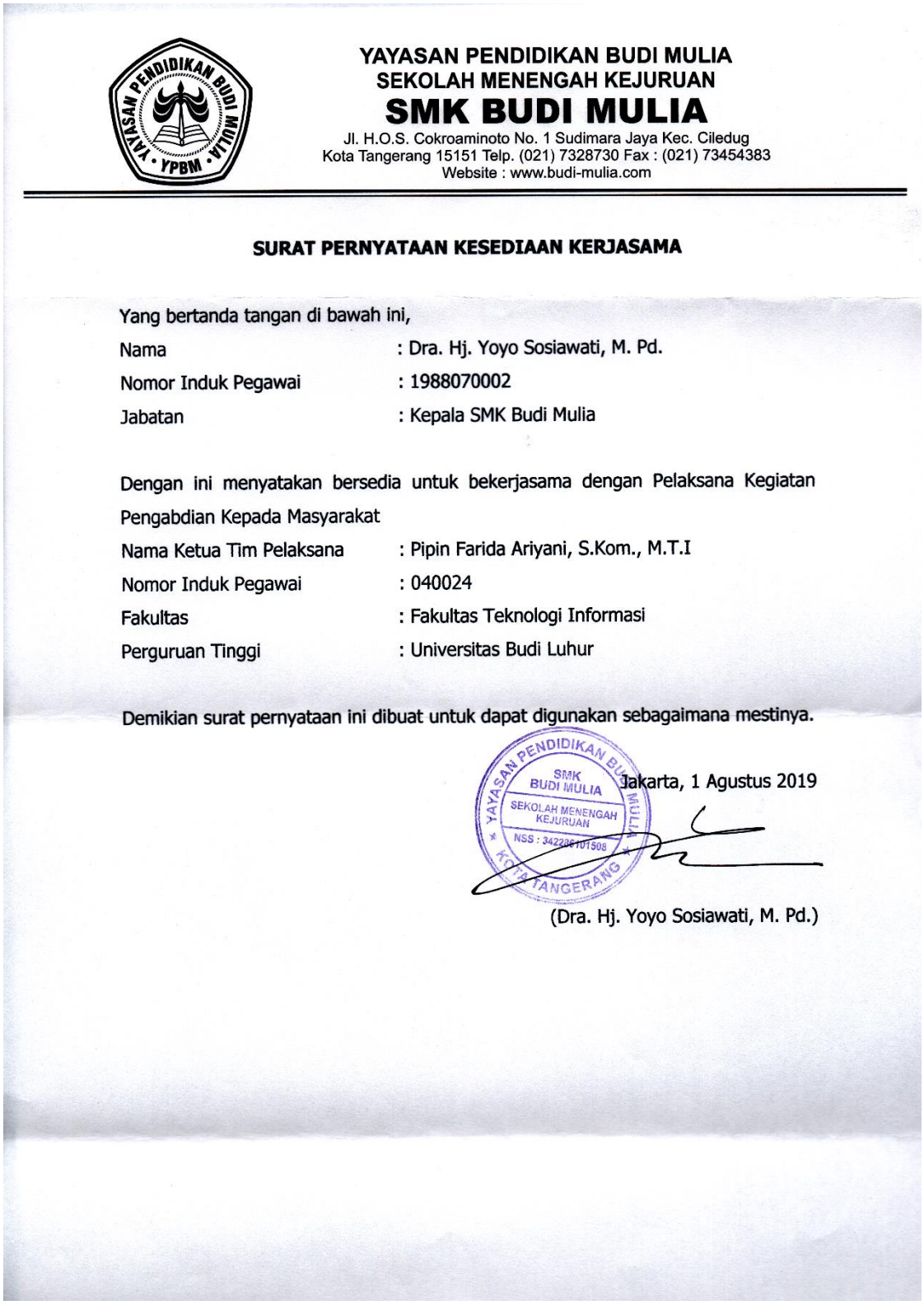
Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat 5 Tahun Terakhir				
No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jumlah (Rp)
1	2014	Pelatihan Membuat Blog Bagi Remaja Putus Sekolah Desa Keranggan Kecamatan Setu	Universitas Budi Luhur	2.755.000
2	2015	Penerapan dan Pelatihan E-Learning System untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada Yayasan Al-Qomariyah Walahir	Universitas Budi Luhur	3.710.000
3	2015	Pelatihan Internet Bagi Anak-Anak Yatim dan Dhuafa Yayasan Amanatul Huda	Universitas Budi Luhur	3.805.000
4	2015	Pelatihan Membuat Situs Online Bagi Pegawai Pada Unit Pelaksana Teknis Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia	Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan	6.000.000
5	2016	Pelatihan Membuat Materi Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SMA Negeri 1 Cijeruk Bogor	Universitas Budi Luhur	4.090.000
6	2017	Sosialisasi *Mobile Internet OfThings* (IoT): Penerapan *Internet OfThings* Dengan *Smartphone* Pada SMK Plus Al-Musyaroffah Sebagai Upaya Pencapaian *Sustainable Development Goals* Tujuan 4 Target 3	Universitas Budi Luhur	4.420.000
7	2017	Seminar *Mobile Internet Of Things* (IoT) Dengan *Smartphone* Pada SMK Trimulia	Universitas Budi Luhur	4.500.000

Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat 5 Tahun Terakhir				
No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jumlah (Rp)
8	2018	Enterprise Resource Planing (ERP) Simulation: Create Your Virtual Company	Universitas Budi Luhur	4,495,000
9	2018	E-Learning System Untuk Guru Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada SMK Plus Al-Musyarrofah	Universitas Budi Luhur	4,280,000
10	2019	*E-learning System* Untuk Siswa Dalam Rangka Penerapan Sistem *Quantum Computer Base Test* (QCBT) Pada SMK Trimulia	Universitas Budi Luhur	4,495,000

Jakarta, 7 Agustus 2019
Anggota Pelaksana,

Atik Ariesta,S.Kom., M.Kom.

Lampiran 4. Surat Kesediaan Kerjasama



YAYASAN PENDIDIKAN BUDI MULIA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
SMK BUDI MULIA
Jl. H.O.S. Cokroaminoto No. 1 Sudimara Jaya Kec. Ciledug
Kota Tangerang 15151 Telp. (021) 7328730 Fax : (021) 73454383
Website : www.budi-mulia.com

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJASAMA

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama	: Dra. Hj. Yoyo Sosiawati, M. Pd.
Nomor Induk Pegawai	: 1988070002
Jabatan	: Kepala SMK Budi Mulia

Dengan ini menyatakan bersedia untuk bekerjasama dengan Pelaksana Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Nama Ketua Tim Pelaksana	: Pipin Farida Ariyani, S.Kom., M.T.I
Nomor Induk Pegawai	: 040024
Fakultas	: Fakultas Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi	: Universitas Budi Luhur

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 1 Agustus 2019

YAYASAN PENDIDIKAN BUDI MULIA
SMK BUDI MULIA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
NSS : 342236101508
KOTA TANGERANG

(Dra. Hj. Yoyo Sosiawati, M. Pd.)

Lampiran 5. Surat Kontrak Pelaksanaan Kegiatan

Lampiran 6. Daftar Hadir Peserta

DAFTAR HADIR KEGIATAN PPM
SIMULASI BISNIS VIRTUAL
PADA SMK BUDI MULIA
SELASA, 6 AGUSTUS 2019

NO	NAMA (Huruf Kapital)	PARAF	
1	ANANDA ALITA EUSNAWAN	1	
2	Jheny Aprilia Purnama		2
3	Ghaida Tsuraya	3	
4	Septiani Nurliyant		4
5	Maya Enjellina	5	
6	DYAH DEWI LESTARI		6
7	Wahyu Agung Saputra	7	
8	Reksa Dwi Nugraha		8
9	SATHYA. KUMAR	9	
10	Arya Septyawan		10
11	Tiara Aphrodita	11	
12	Adelia Rahmawati		12
13	Nabila. Purbasari	13	
14	Deajeno Cessa. a		14
15	Atmallaharip-Rangga Ditya	15	

DAFTAR HADIR
SIMULASI BISNIS VIRTUAL
PADA SMK BUDI MULIA
SELASA, 6 AGUSTUS 2019

NO	NAMA (Huruf Kapital)	PARAF	
16	Arsen Govan Dipka	16	
17	Ruud 'Je Alvaro Herivay		17
18	Vicko. Andrean	18	
19			19
20		20	
21			21
22		22	
23			23
24		24	
25			25
26		26	
27			27
28		28	
29			29
30		30	

Lampiran 7. Foto Kegiatan

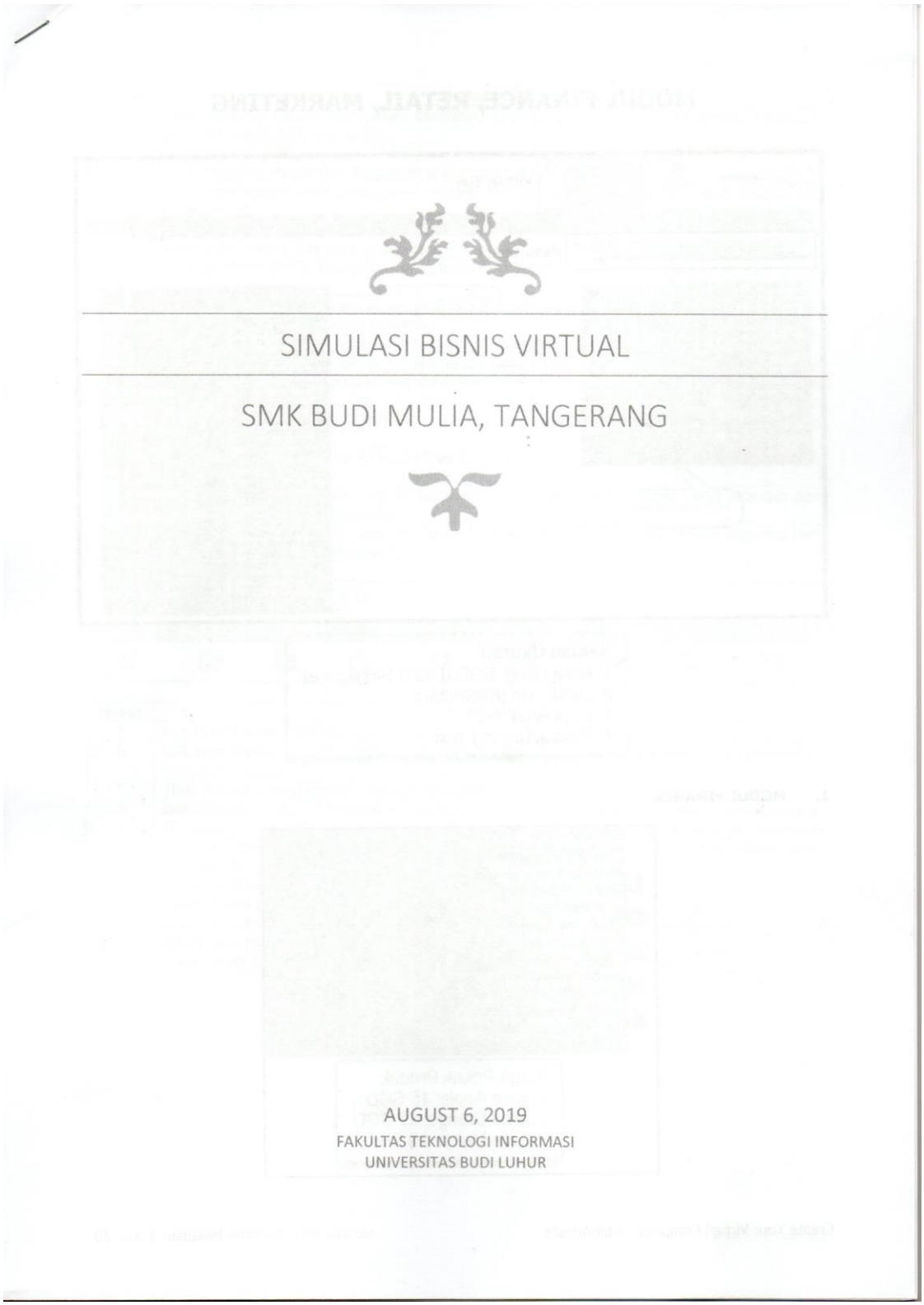




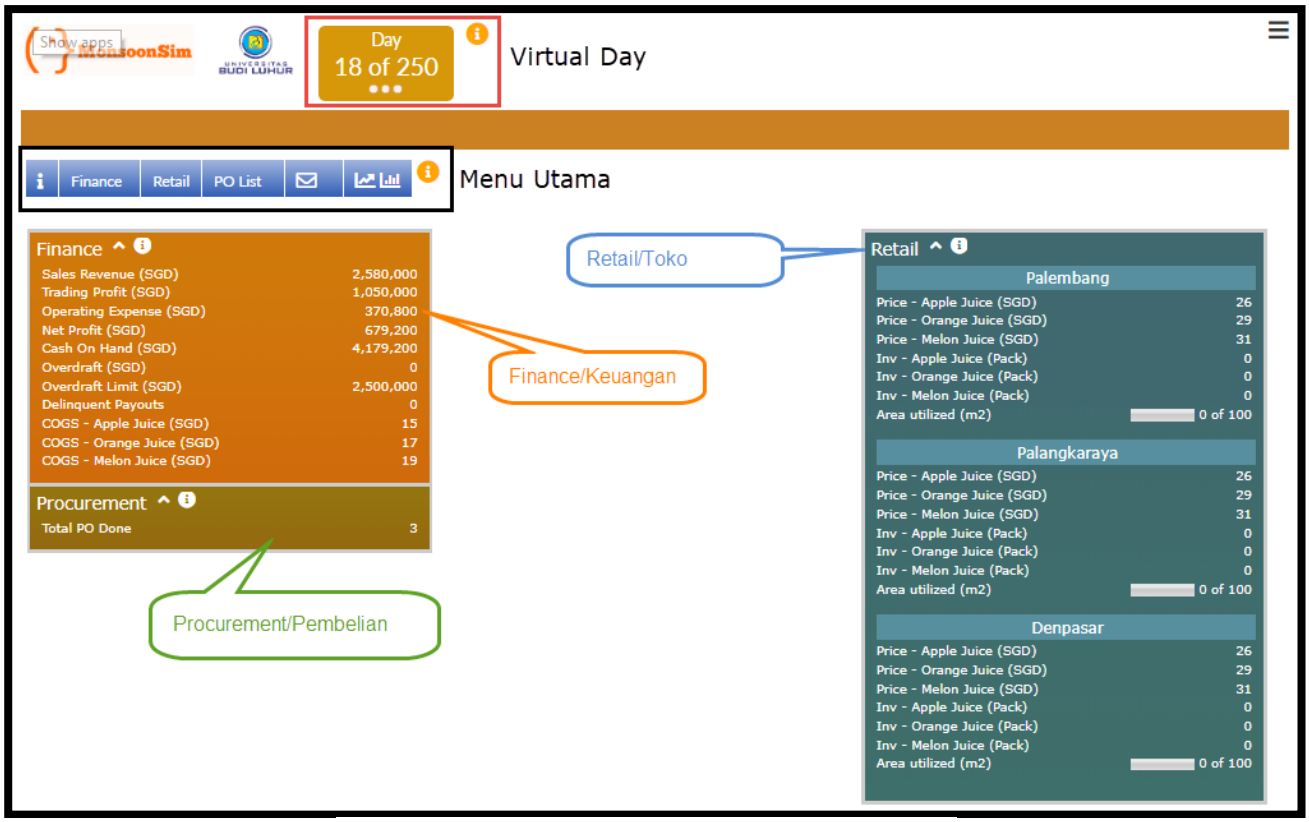




Lampiran 8. Materi Pelatihan

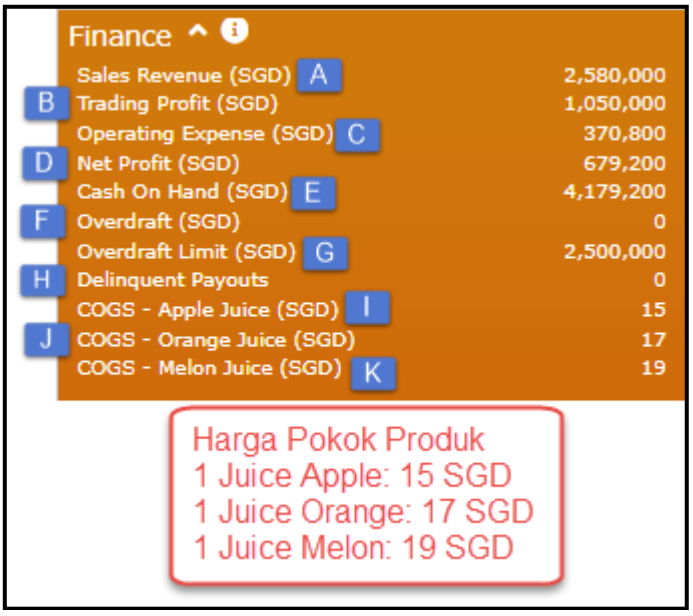


MODUL FINANCE, RETAIL, MARKETING



Satuan Ukuran
1. Mata Uang: SGD (Dollar Singapore)
2. Jarak: Km (Kilometer)
3. Luas/Area: m2
4. Produk/Barang: box

1. MODUL FINANCE

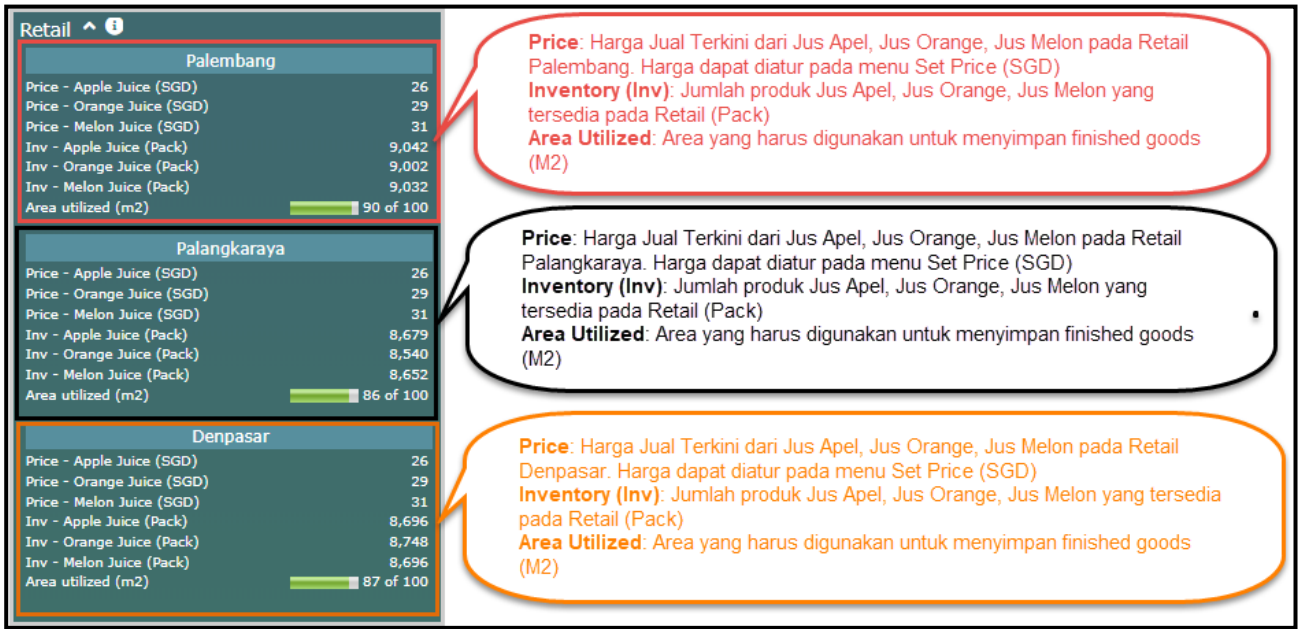


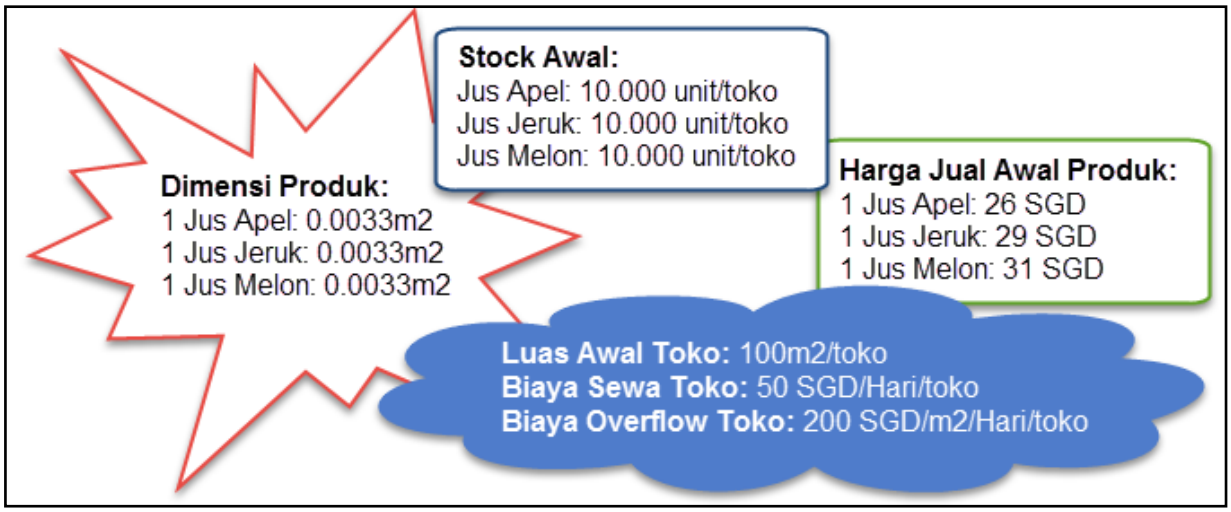
Huruf	Keterangan
A	*Sales Revenue* (SGD), merupakan akumulasi total penjualan perusahaan virtual. Termasuk penjualan retail, b2b, dan sercive
B	*Trading Profit* (SGD) = (*Sales*+Total *Inventory*) – *Cost Of Good Sold* (COGS) Total Inventory merupakan barang yang tersimpan di toko atau di gudang
C	*Operating Expense* (SGD), merupakan pengeluaran operasi seperti sewa toko, sewa gudang, gaji karyawan, dll.
D	*Net Profit* (SGD) = *Total Revenue* - Total *Operating Expense* Operating Expense termasuk semua tagihan seperti interest dan depreciation
E	*Cash On Hands* (SGD), total jumlah uang tunai yang dapat diakses oleh perusahaan setelah semua biaya dibayarkan
F	*Overdraft* (SGD), penggunaan overdraft yang diberikan oleh bank, overdraft menyebabkan terjadinya pembyaaran bunga pinjaman
G	*Overdraft Limit* merupakan jumlah total yang diijinkan untuk menarik *overdraft* dari bank
H	Delinquent Payout, menandakan jumlah berapa banyak pembayaran untuk pihak lain yang tidak berhasil. Hal ini terjadi karena kurangnya dana. Pembayaran yang tidak berhasil dapat dilihat pada menu Finance. Deliquent Payment mempengaruhi Credit Rating yang dapat menyebabkan kebangkrutan. Setiap hari sistem akan mencoba membayar tagihan, jika berhasil maka counter akan diupdate
I	COGS – Jus Apel (SGD), Cost Of Goods Sold Jus Apel, meruapakan harga rata-rata dari pembuatan atau pembelian produk
J	COGS – Jus Orange (SGD), Cost Of Goods Sold Jus Orange, meruapakan harga rata-rata dari pembuatan atau pembelian produk
K	COGS – Jus Melon (SGD), Cost Of Goods Sold Jus Melon, meruapakan harga rata-rata dari pembuatan atau pembelian produk

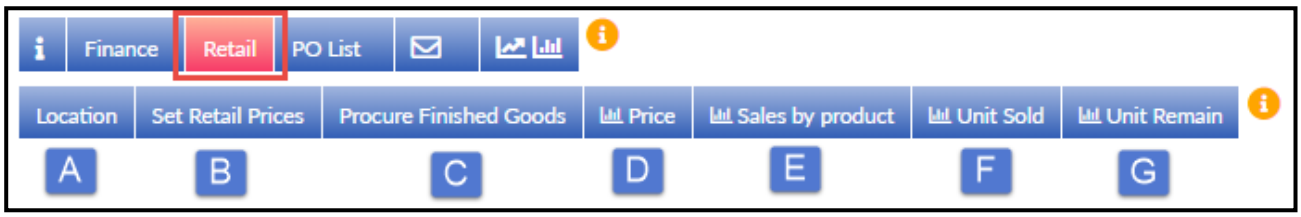


Huruf	Keterangan
A	**Profit and Loss**, Tabel Profit and Loss (Labar Rugi)
B	**Balance Sheet**, Laporan yang menampilkan ringkasan dari asset, liabilities, dan keterlibatan pemegang saham.
C	**Trial Balance**, menampilkan laporan Trial Balance
D	**Delinquents**, Jika mendapatkan notifikasi pembayaran delinquent, berarti mendapatkan pembayaran yang tidak berhasil. Hal ini dikarenakan karena tidak memiliki dana dan overdraft telah digunakan. Deliquency mempengaruhi credit rating perusahaan. Pasitkan aliran uang terhindar dari delinquency.
E	**Press Control**,
F	**Chart Profit and Loss**, Menampilkan grafik dari Profit and Loss
G	**Chart Overheads**, Menampilkan grafik dari biaya yang dikeluarkan dalam grafik pie
H	**Chart Overheads**, Menampilkan grafik dari biaya yang dikeluarkan
I	**Chart Staff Count**, memeriksa staff yang dibutukan pada setiap departemen

2. MODUL RETAIL







Huruf	Keterangan
A	**Location,** Daftar lokasi retail
B	**Set Retail Price**, menentukan harga jual Jus Apel, Jus Jeruk, dan Jus Melon di setiap toko (Retail) **Manage Rental Space**, menentukan luas sewa toko
C	**Procure Finished Good,** membeli produk finished good
D	**Chart Price,** melihat grafik harga jual Jus Apel, Jus Jeruk, dan Jus Melon per hari
E	**Chart Sales By Product**, melihat performa penjualan berdasarkan tipe produk
F	**Chart Unit Sold**, mengetahui berapa banyak jumlah setiap produk yang terjual setiap hari
G	**Chart Unit Remain**, melihat grafik unit tersisa dari Jus Apel, Jus Jeruk, dan Jus Melon disetiap toko perhari

2.1. Location



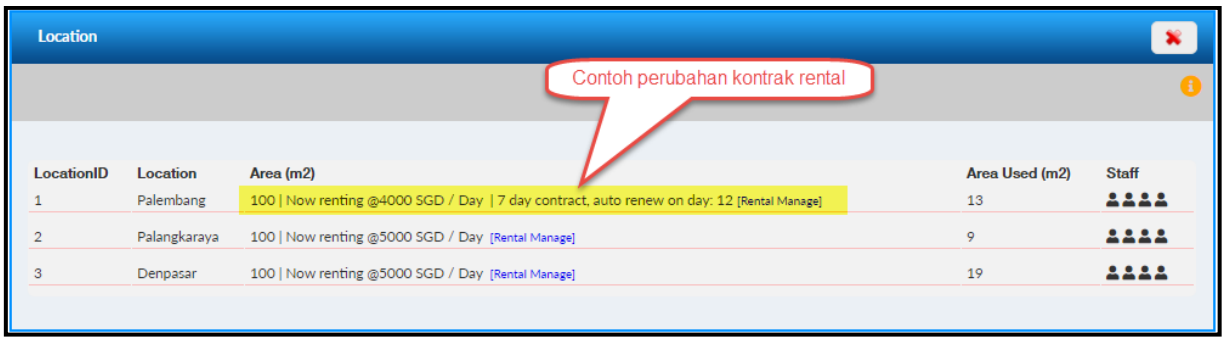
List tabel menampilkan lokasi retail yang dapat digunakan untuk mengatur rental dari retail



Space atau rental berubah 1 hari setelah pergantian space atau rental.

Misal:

Space atau Rental diubah pada Day 10, maka Space atau Rental akan berubah pada Day 11



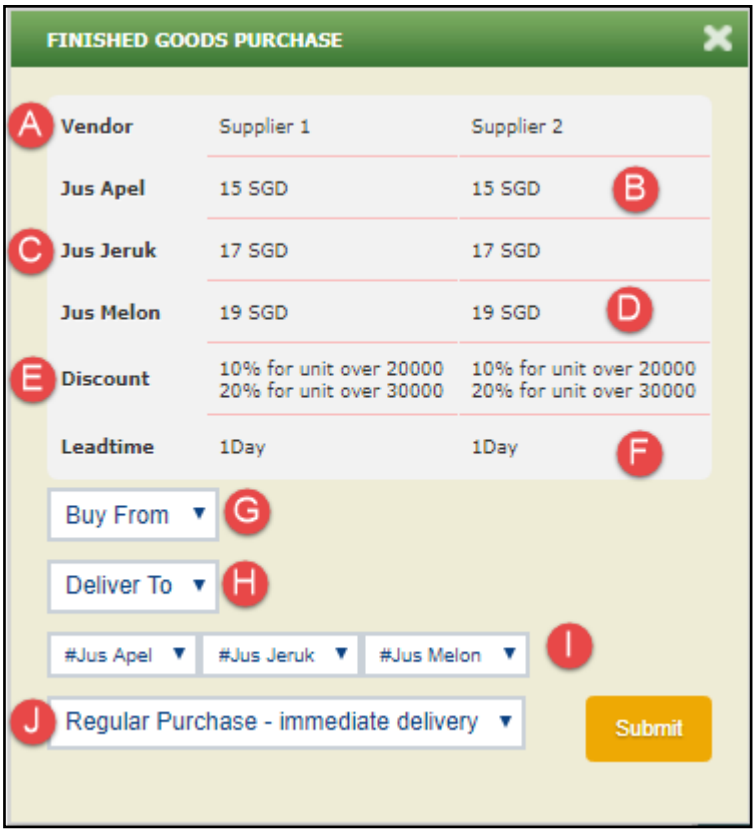
2.2. Set Price



2.3. Procure Finished Good



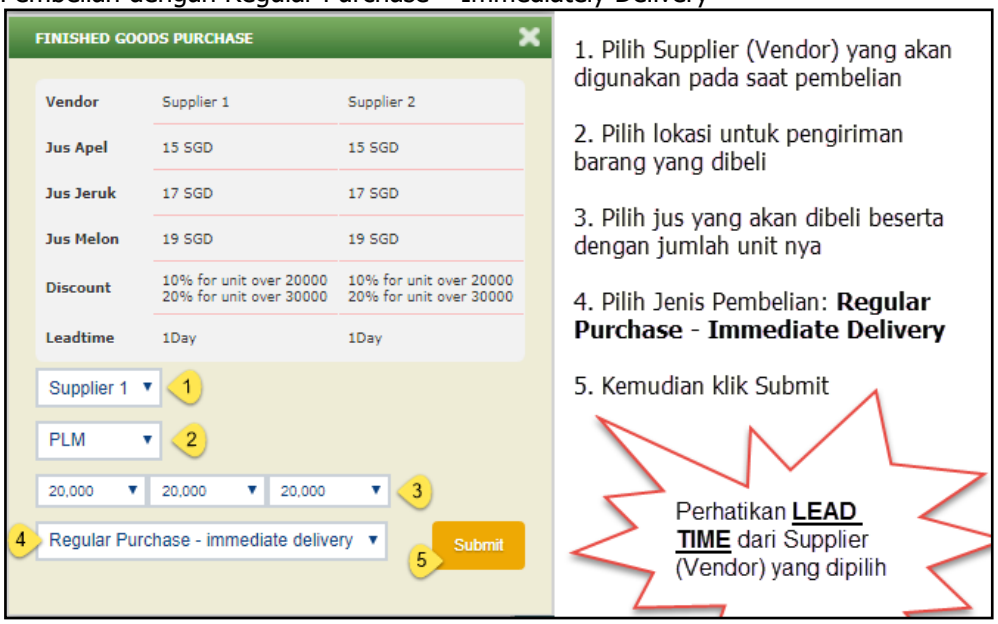
Total PO Done, merupakan Purchase Order yang sudah selesai proses pengirimannya



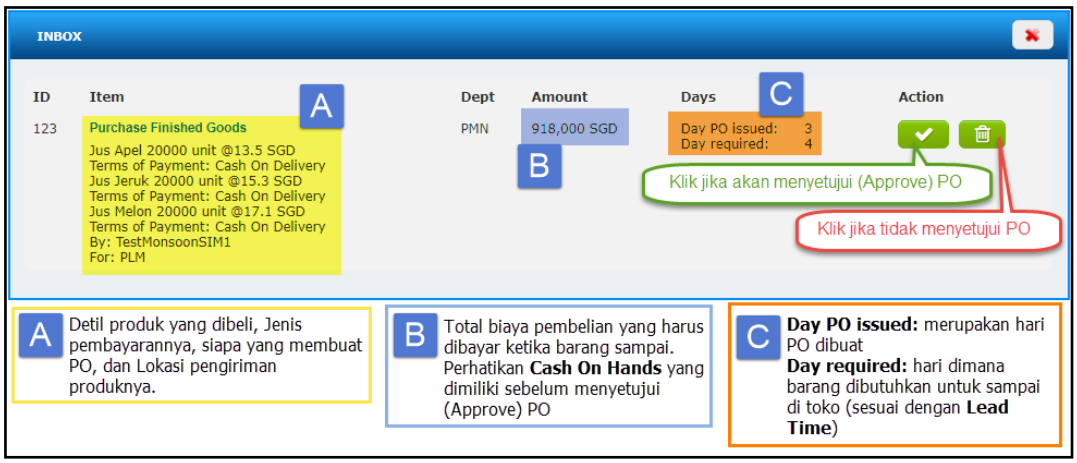
Huruf	Keterangan
A	Nama Vendor Finished Good (Supplier)
B	Harga Beli Produk Jus Apel ke setiap Supplier
C	Harga Beli Produk Jus Jeruk ke setiap Supplier

D	Harga Beli Produk Jus Melon ke setiap Supplier
E	Discount: • Jika membeli Jus antara 20000-29999 mendapat discount 10% • Jika membli Jus lebih dari sama dengan 30000 mendapat discount 20%
F	Lead Time, waktu produk sampai ke toko atau gudang (Jika Supplier kinerjanya baik)
G	Buy From, memilih Supplier yang akan digunakan pada pembelian
H	Deliver To, menentukan jus akan dikirim ke toko atau gudang
I	Menentukan Jumlah Jus Apel atau Jus Jeruk atau Jus Melon yang akan dibeli
J	Memilih jenis pembelian yang akan digunakan • Regular Purchase – immediate Delivery • Regular Purchase – Future Delivery • Blanket Purchase

2.3.1. Pembelian dengan Regular Purchase – Immediately Delivery



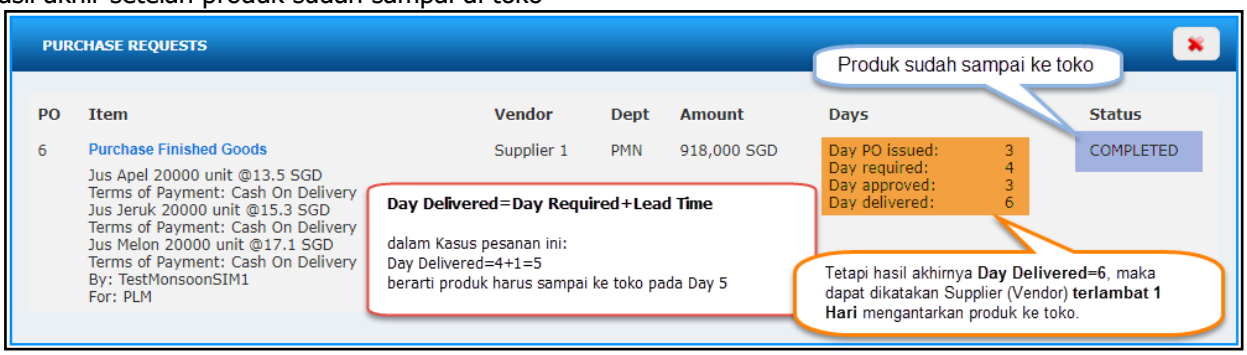
Setelah disubmit maka akan tampil data persetujuan pada INBOX



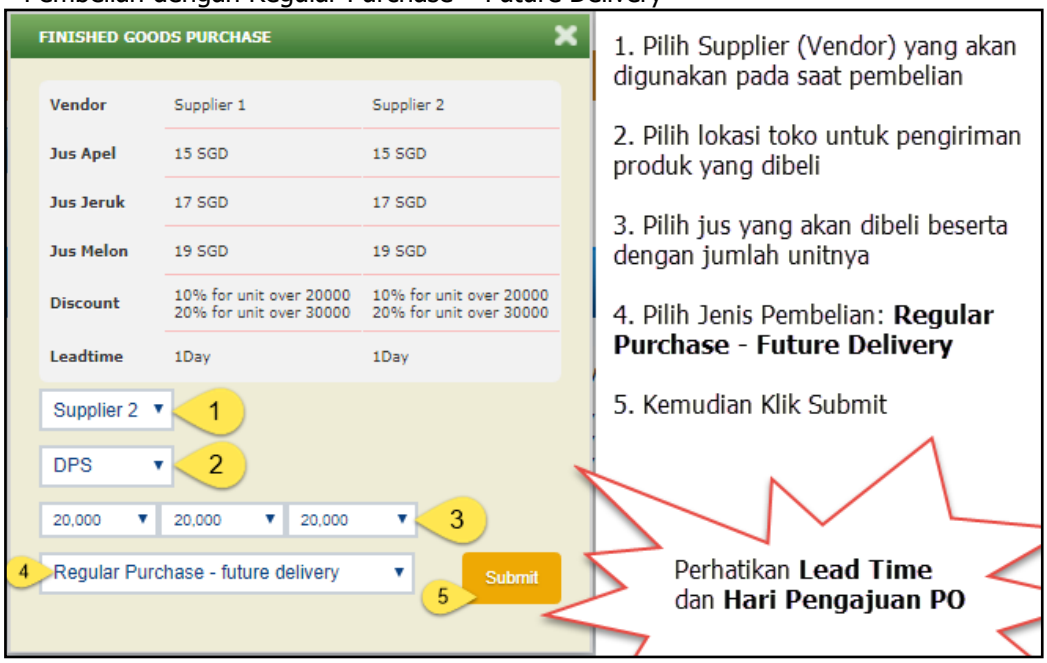
Melihat perkembangan PO yang sudah di Approve dapat memilih Menu **PO List**

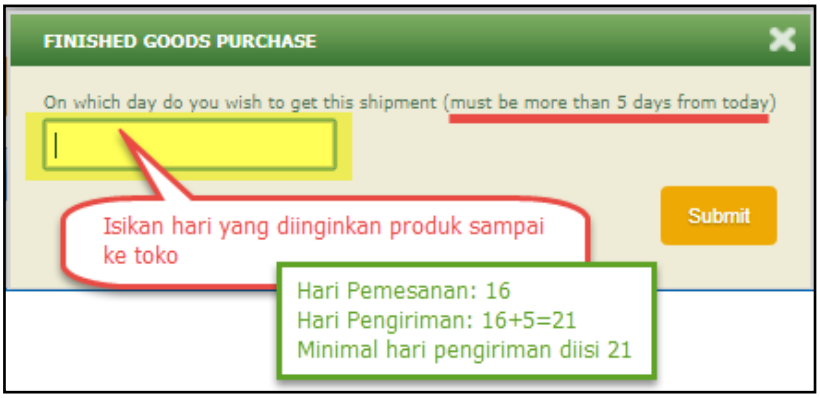


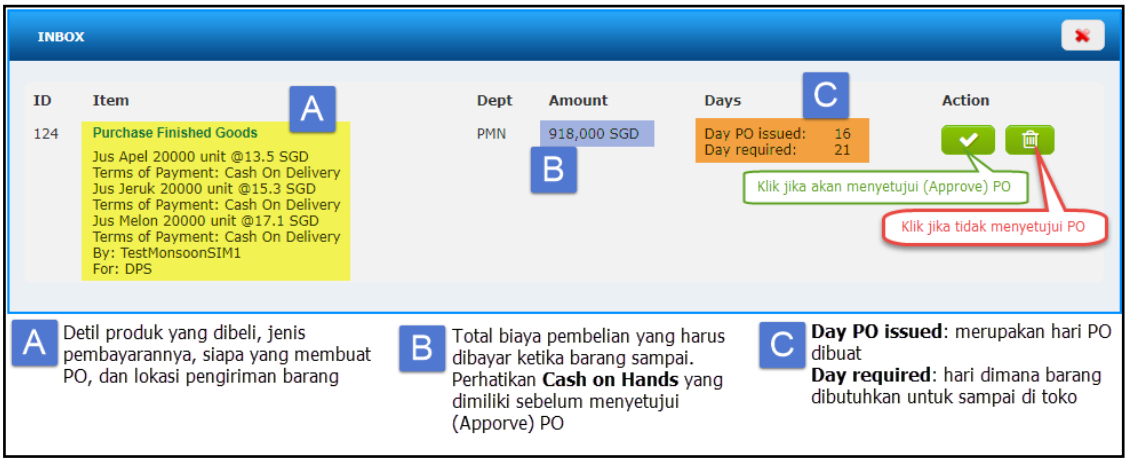
Hasil akhir setelah produk sudah sampai di toko



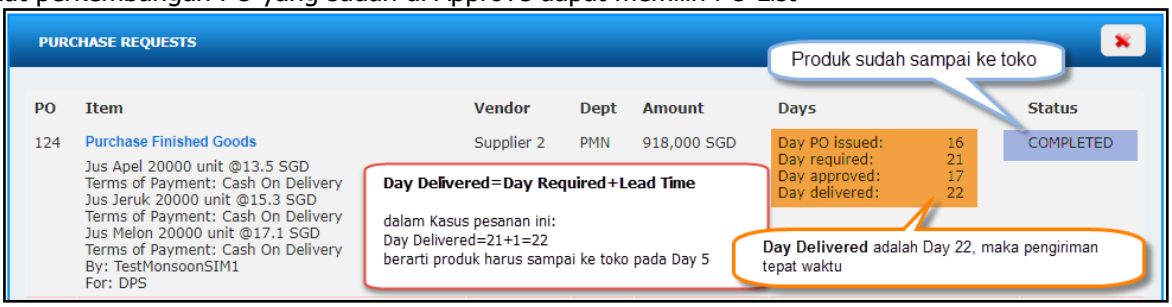
2.3.2. Pembelian dengan Regular Purchase – Future Delivery



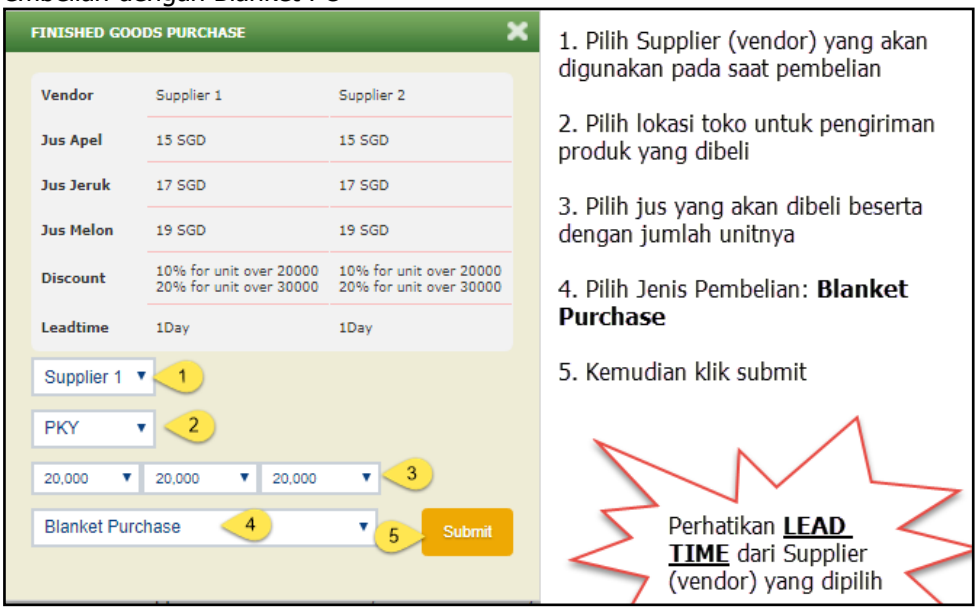


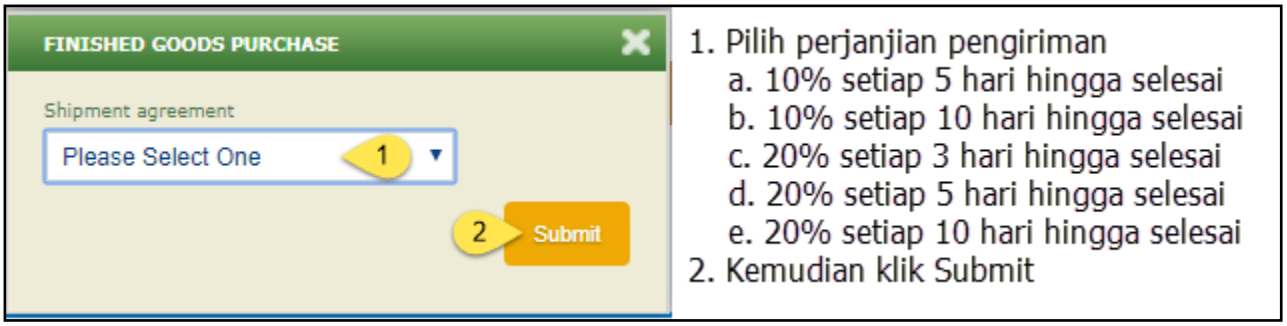


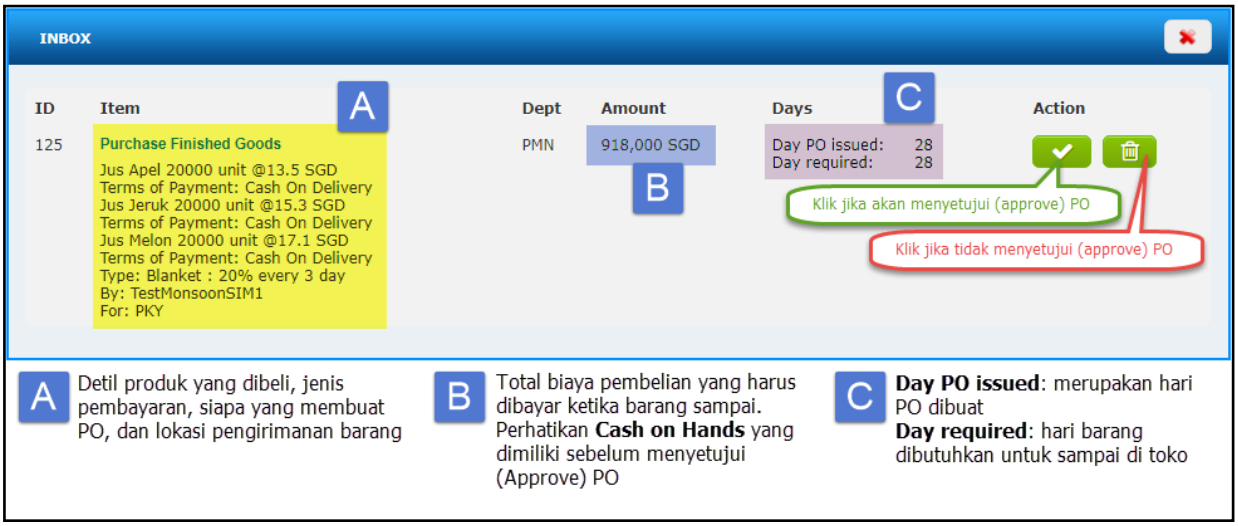
Melihat perkembangan PO yang sudah di Approve dapat memilih PO List



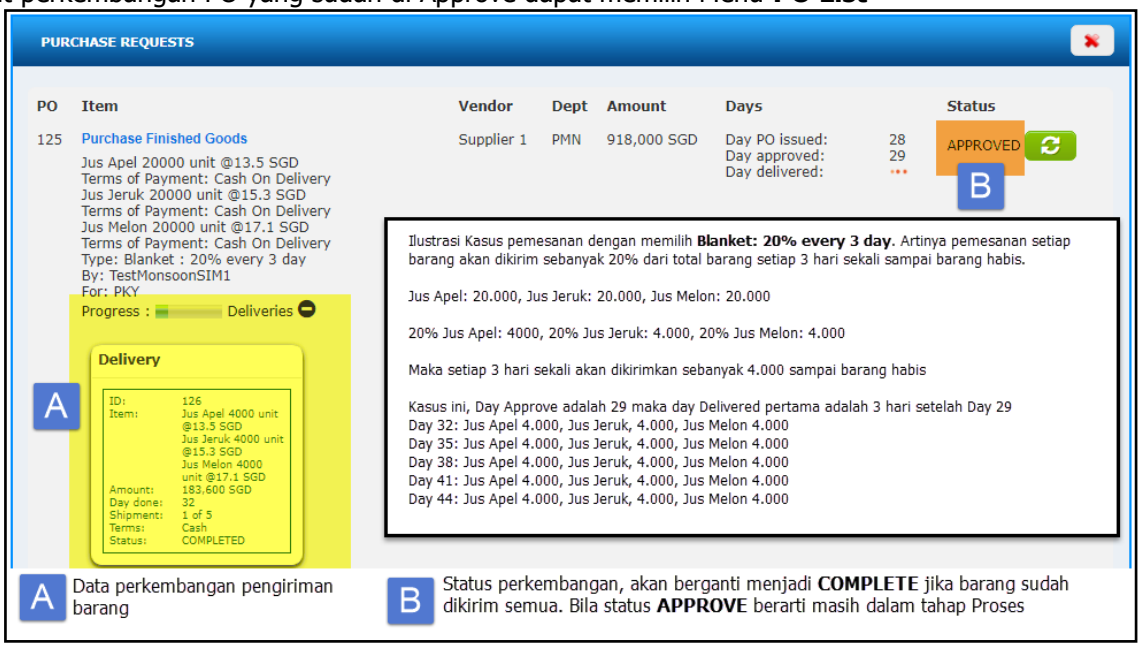
2.3.3. Pembelian dengan Blanket PO



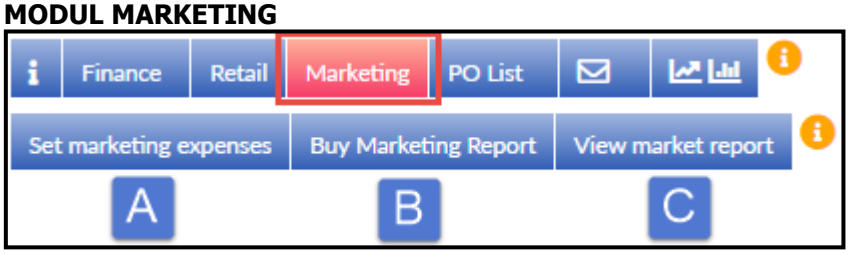




Melihat perkembangan PO yang sudah di Approve dapat memilih Menu **PO List**

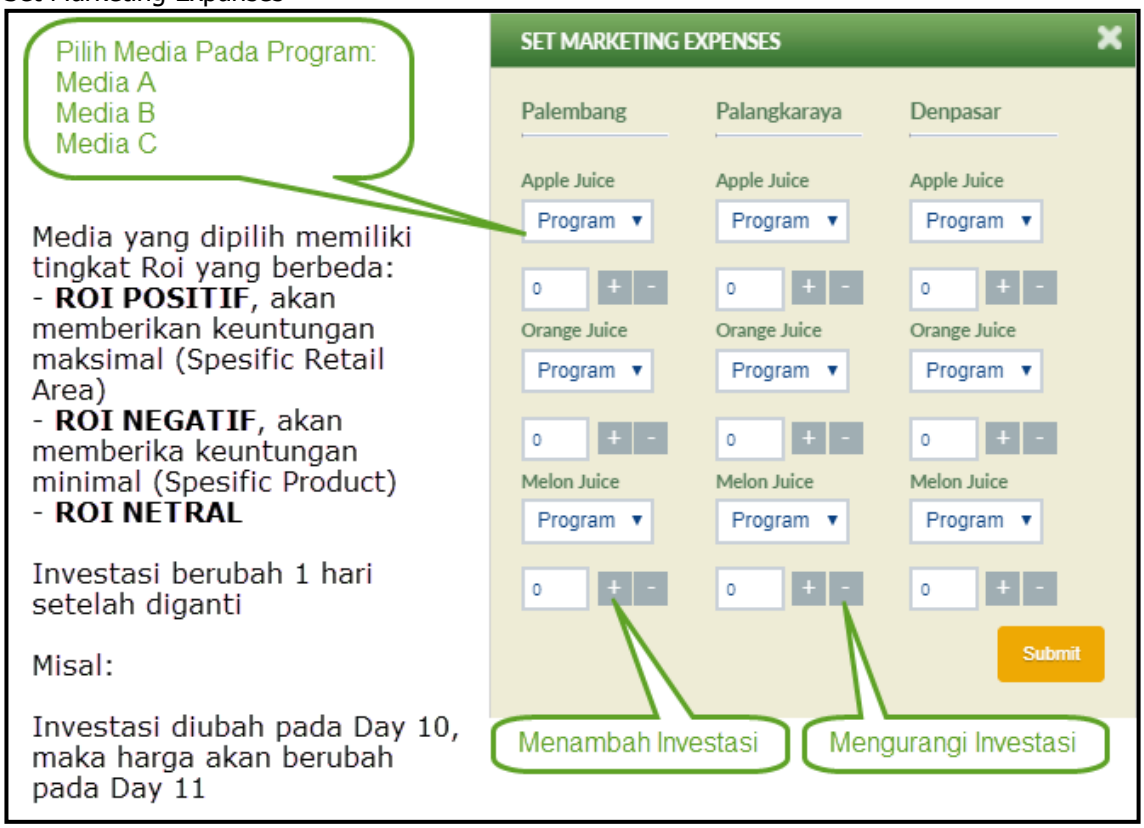


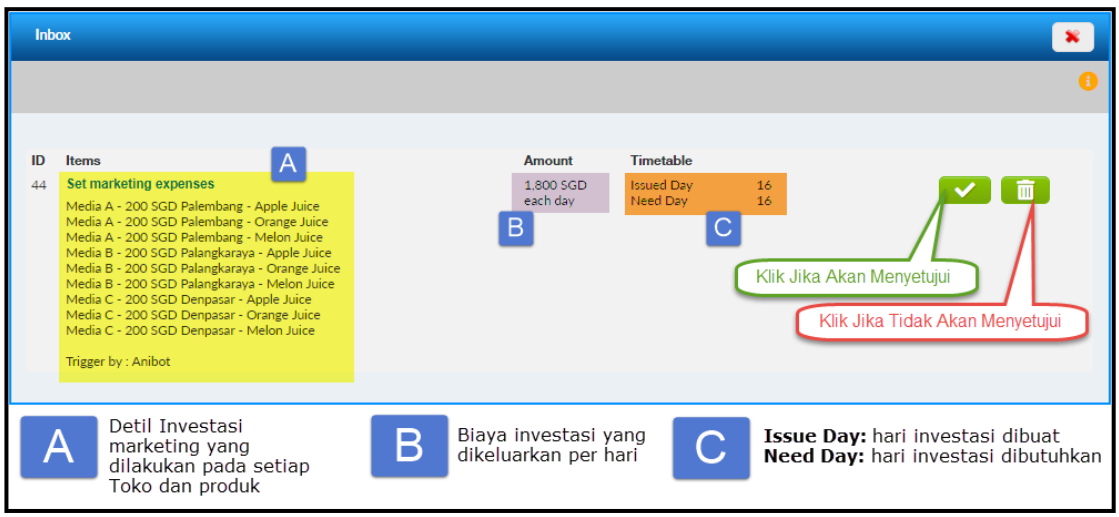
3. MODUL MARKETING



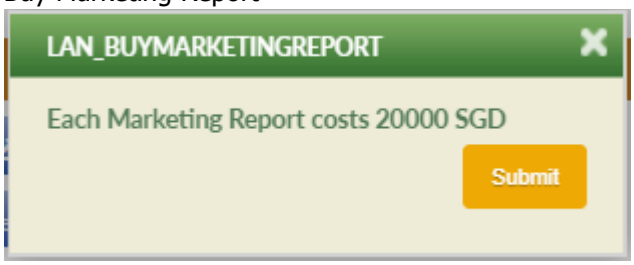
Huruf	Keterangan
A	**Set Marketing Expanses,** Menentukan media marketing yang akan digunakan, serta seberapa besar investasi biaya yang diberikan untuk meningkatkan penjualan
B	**Buy Marketing Report**, membeli laporan marketing yang akan memberikan informasi pasar selama 10 hari
C	**View Market Report,** menganalisa laporan marketing yang sudah

3.1. Set Marketing Expanses



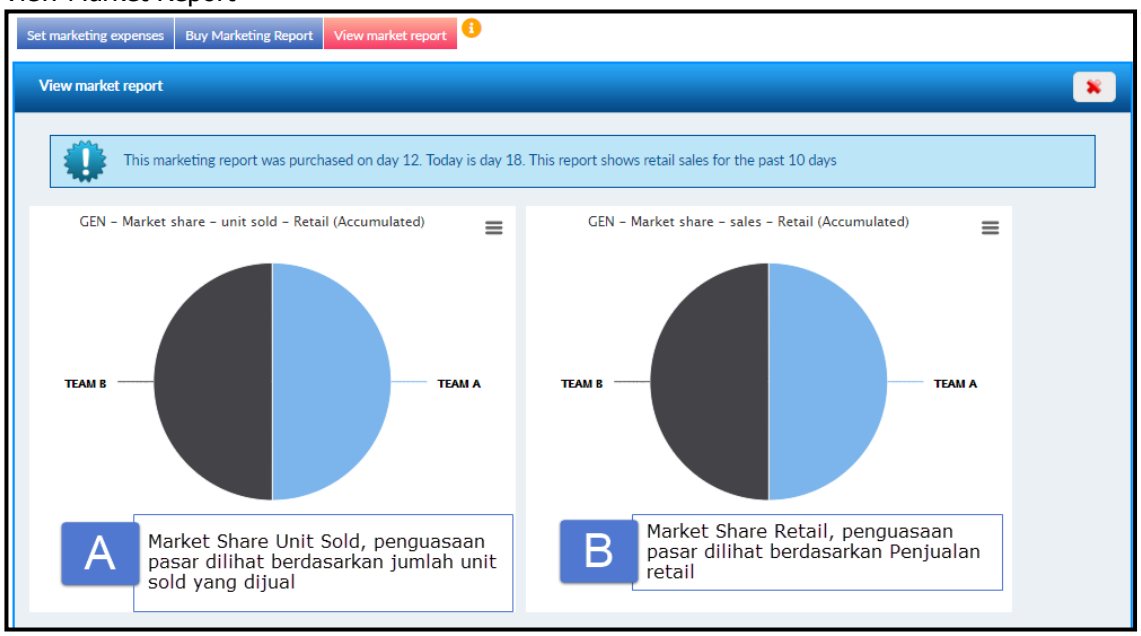


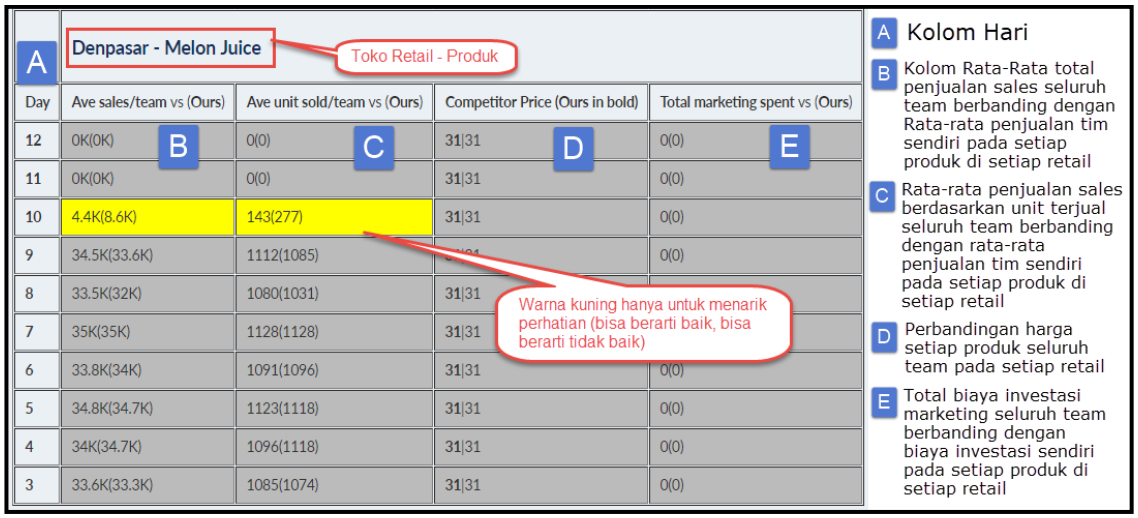
3.2. Buy Marketing Report



Klik Submit untuk membeli. Market Report akan meghasilkan laporan Market selama 10 hari yang sudah berjalan.

3.3. View Market Report



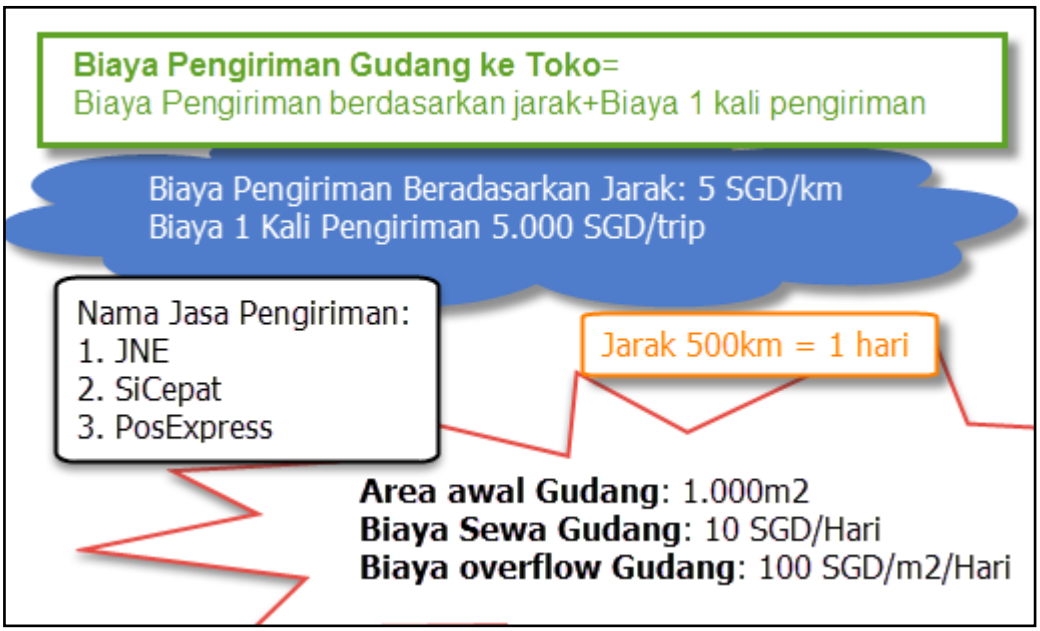


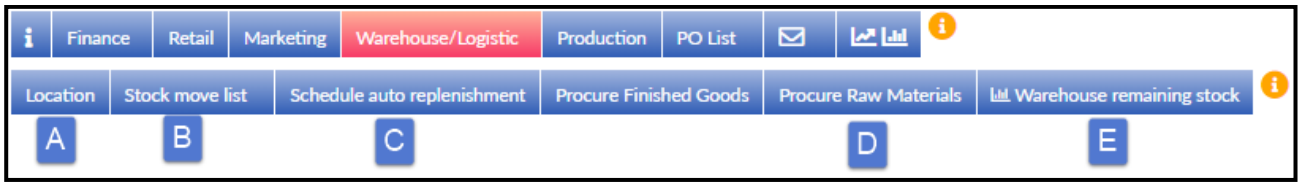
MODUL WAREHOUSE, PRODUCTION, PROCUREMENT RAW MATERIAL

1. WAREHOUSE

Jika sudah memiliki gudang maka pada Procure Finished Good lokasi pengirimannya selain toko yang sudah ada akan ditambah pilihan Gudang.







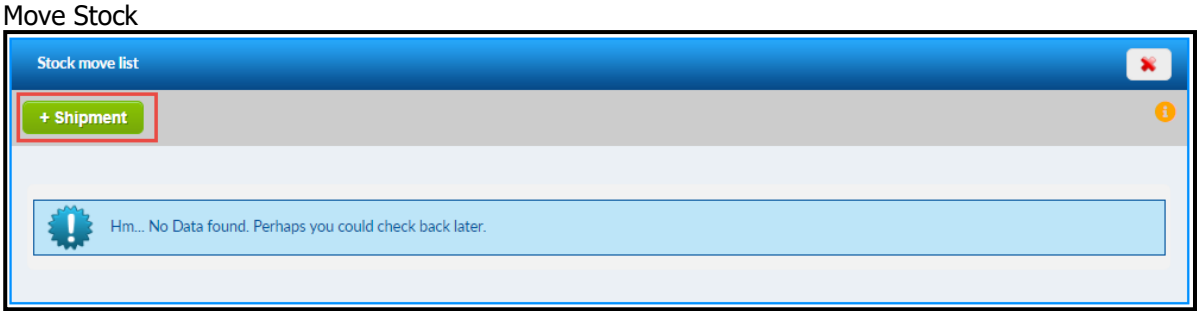
Huruf	Keterangan
A	**Location,** Daftar warehouse
B	**Move Stock List**, memindahkan barang dari Gudang ke Toko, atau antar toko
C	**Schedule auto replenishment**, menentukan pengiriman secara otomatis dari Gudang ke Toko sesuai dengan stock minimal yang ditentukan
D	**Procure Raw Material**, membeli raw material
E	**Chart warehouse remaining stock**, melihat sisa stock yang ada pada warehouse perhari

1.1. Location

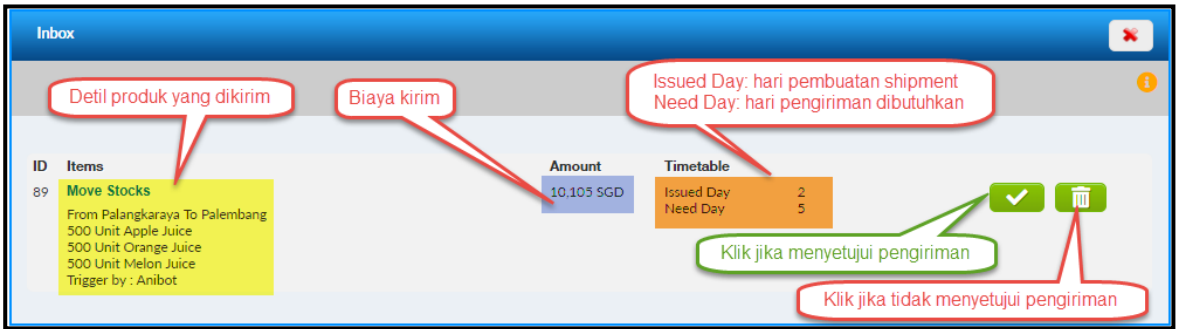




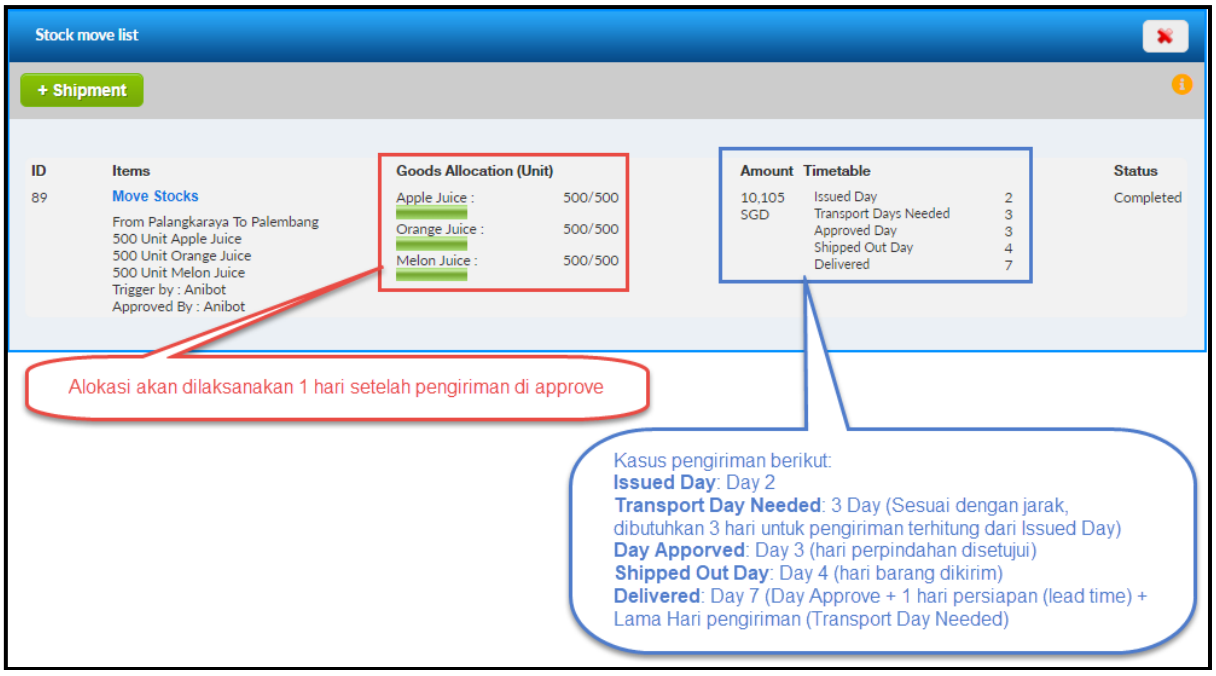
1.2. Move Stock



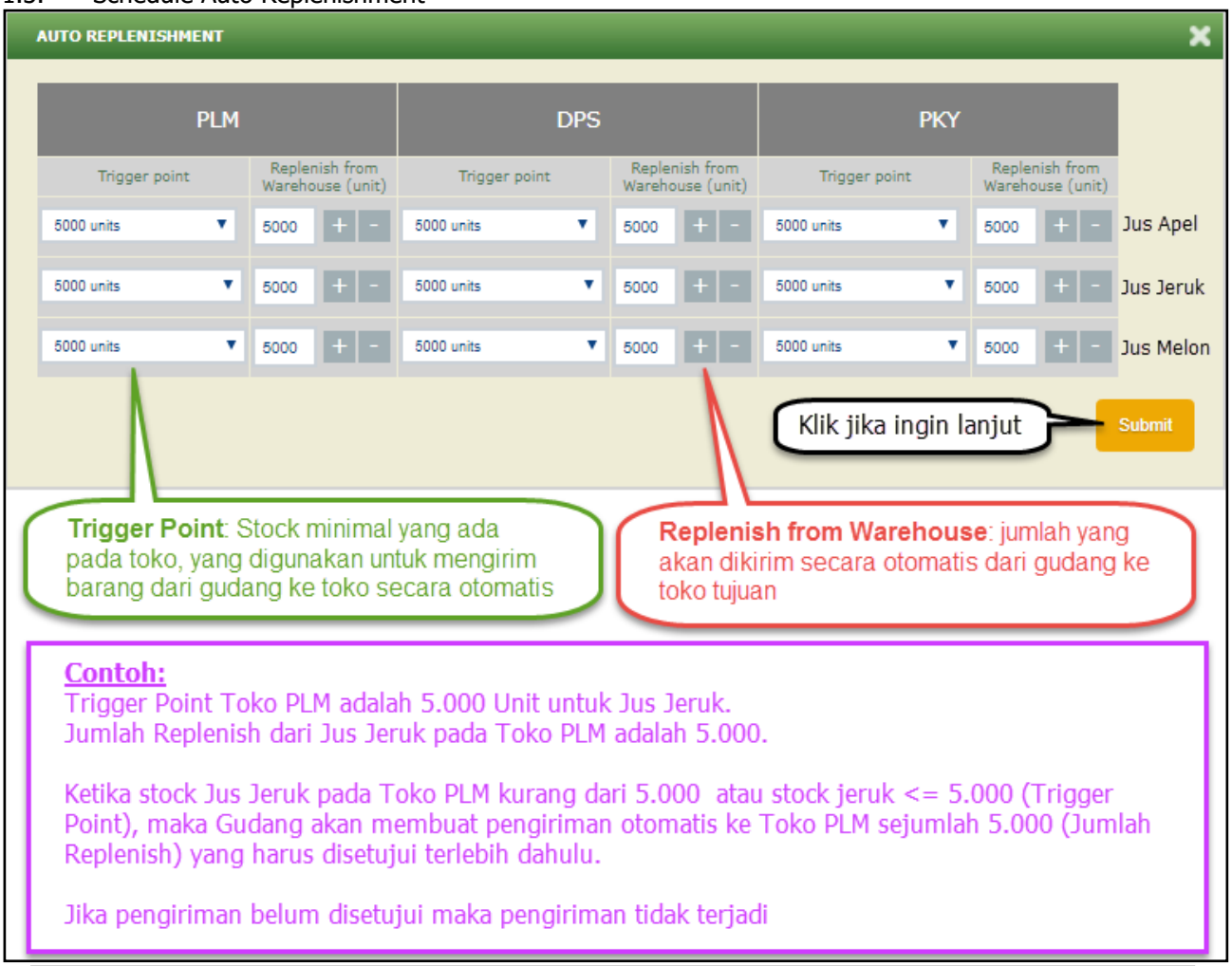


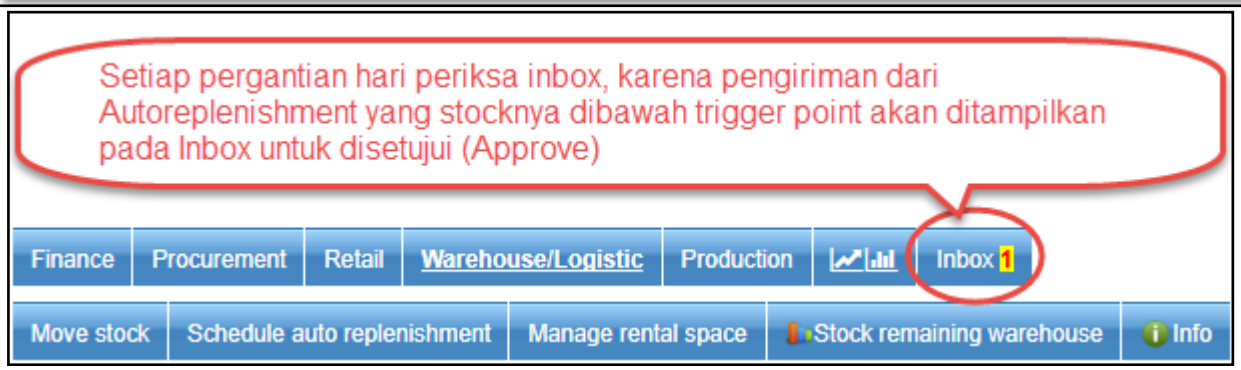


Melihat perkembangan Pengiriman yang sudah di Approve



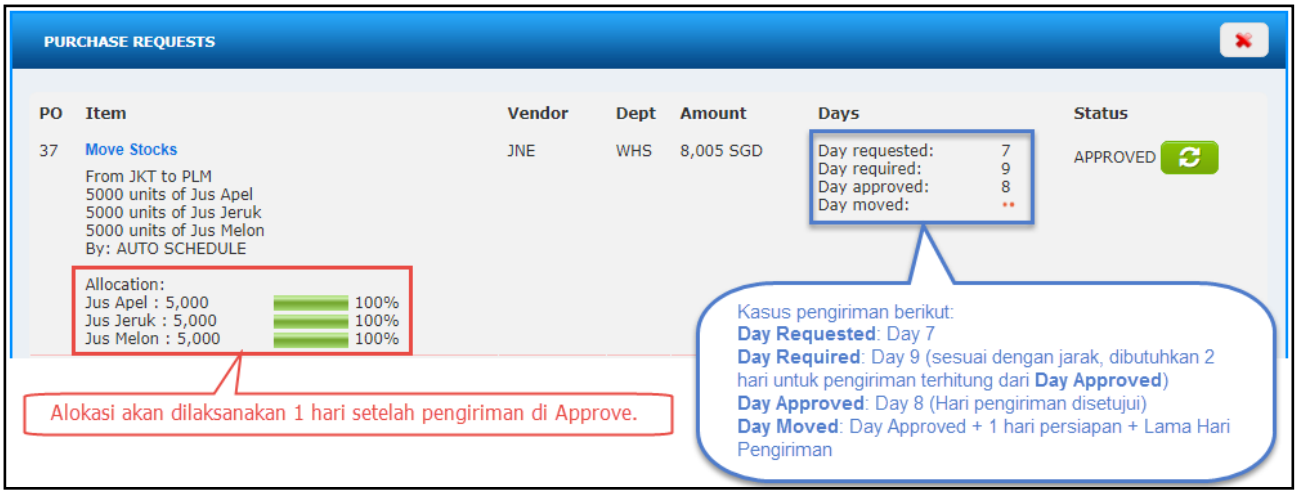
1.3. Schedule Auto Replenishment

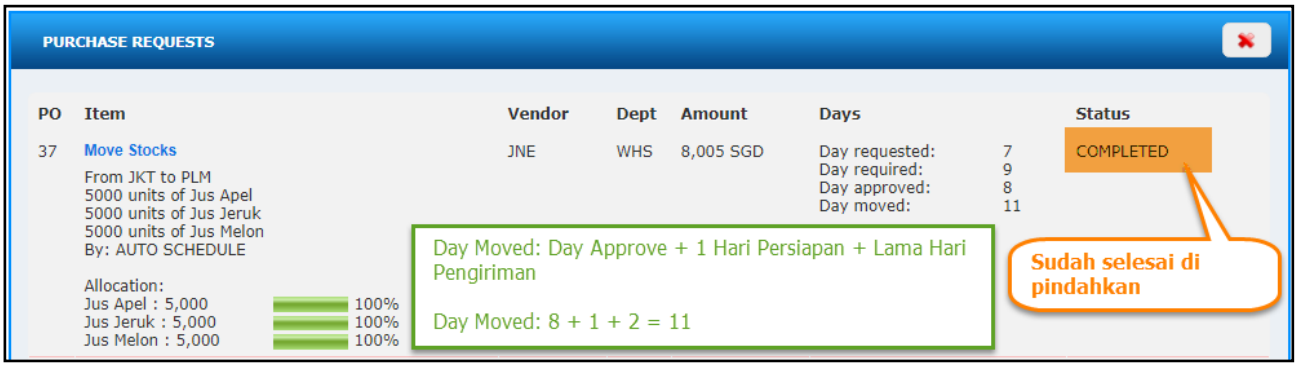


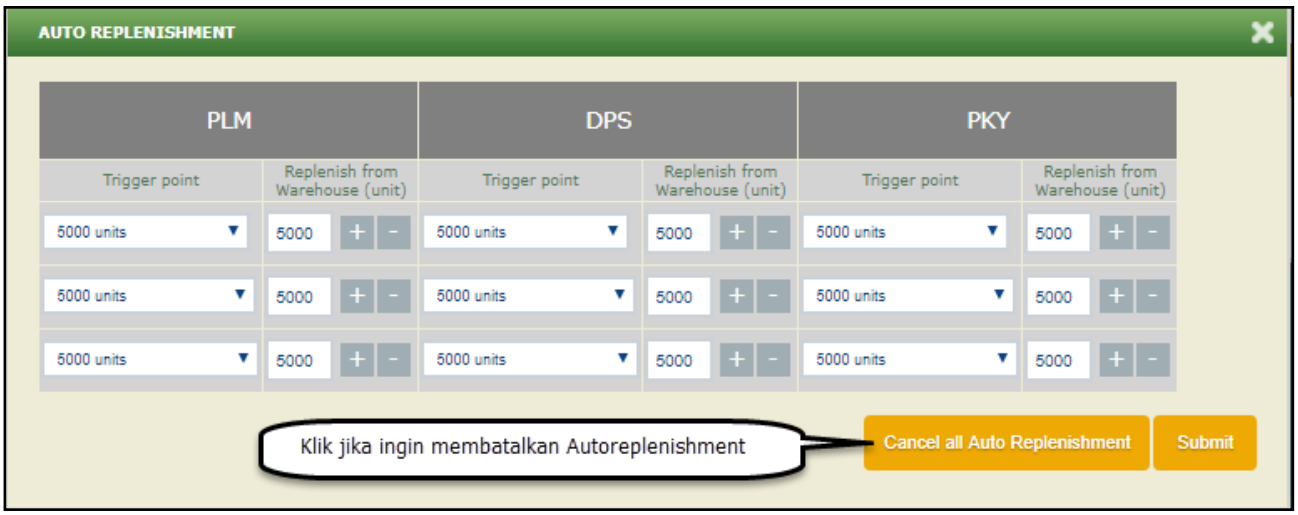




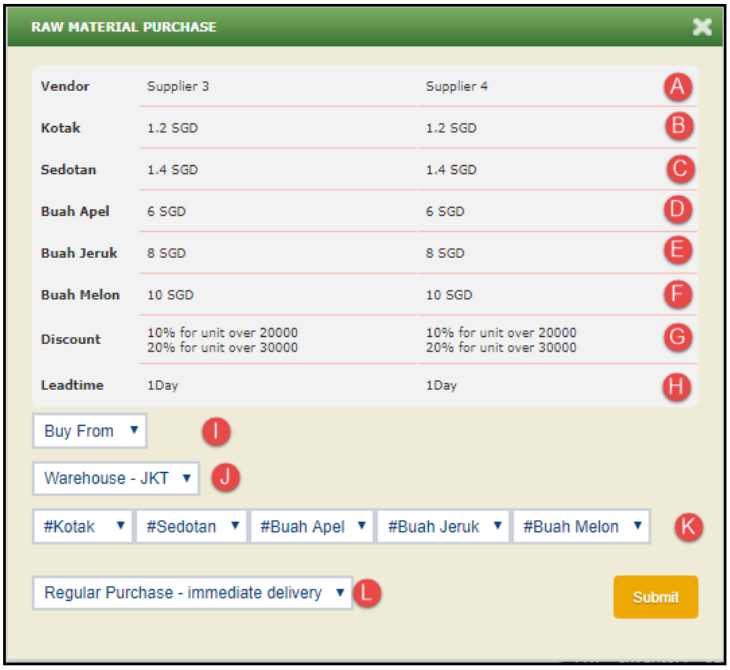
Melihat perkembangan Pengiriman yang sudah di Approve dapat memilih Menu Retail ➔ PO List


PURCHASE REQUESTS
PO
Item
Vendor
Dept
Amount
Days
Status
37
Move Stocks
From JKT to PLM
5000 units of Jus Apel
5000 units of Jus Jeruk
5000 units of Jus Melon
By: AUTO SCHEDULE
JNE
WHS
8,005 SGD
Day requested: 7
Day required: 9
Day approved: 8
Day moved: ..
APPROVED
Allocation:
Jus Apel : 5,000 100%
Jus Jeruk : 5,000 100%
Jus Melon : 5,000 100%
Alokasi akan dilaksanakan 1 hari setelah pengiriman di Approve.
Kasus pengiriman berikut:
Day Requested: Day 7
Day Required: Day 9 (sesuai dengan jarak, dibutuhkan 2 hari untuk pengiriman terhitung dari Day Approved)
Day Approved: Day 8 (Hari pengiriman disetujui)
Day Moved: Day Approved + 1 hari persiapan + Lama Hari Pengiriman


PURCHASE REQUESTS
PO
Item
Vendor
Dept
Amount
Days
Status
37
Move Stocks
From JKT to PLM
5000 units of Jus Apel
5000 units of Jus Jeruk
5000 units of Jus Melon
By: AUTO SCHEDULE
JNE
WHS
8,005 SGD
Day requested: 7
Day required: 9
Day approved: 8
Day moved: 11
COMPLETED
Allocation:
Jus Apel : 5,000 100%
Jus Jeruk : 5,000 100%
Jus Melon : 5,000 100%
Day Moved: Day Approve + 1 Hari Persiapan + Lama Hari Pengiriman
Day Moved: 8 + 1 + 2 = 11
Sudah selesai di pindahkan


AUTO REPLENISHMENT
PLM
DPS
PKY
Trigger point
Replenish from Warehouse (unit)
5000 units
5000
Klik jika ingin membatalkan Autoreplenishment
Cancel all Auto Replenishment
Submit

1.4. Procure Raw Material

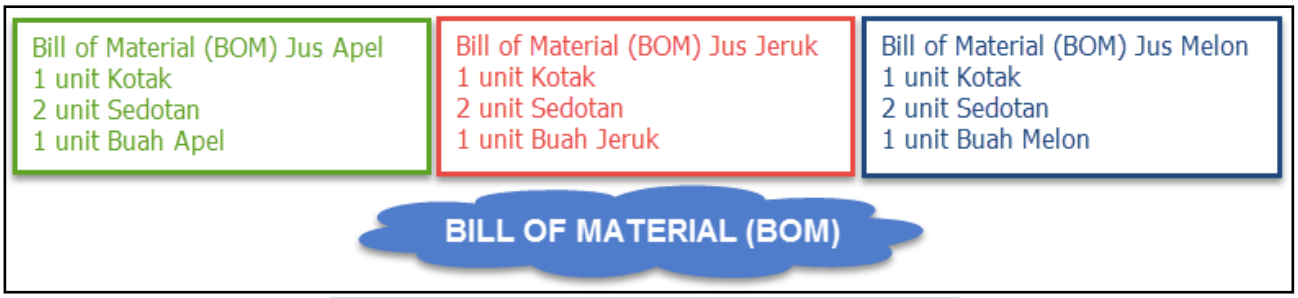


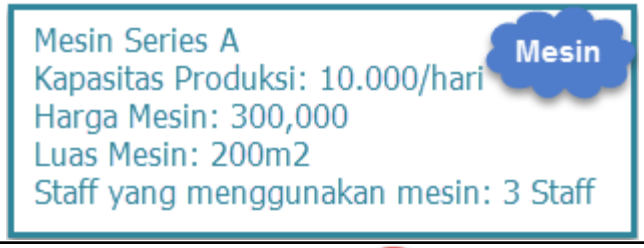
Huruf	Keterangan
A	Nama Vendor Raw Material (Supplier)
B	Harga satuan Raw Material Kotak setiap Supplier
C	Harga satuan Raw Material Sedotan setiap Supplier
D	Harga satuan Raw Material Buah Apel setiap Supplier
E	Harga satuan Raw Material Buah Jeruk setiap Supplier
F	Harga satuan Raw Material Buah Melon setiap Supplier
G	Discount: • Jika membeli Raw Material antara 20000-29999 mendapat discount 10% • Jika membli Raw Material lebih dari sama dengan 30000 mendapat discount 20%
H	Lead Time, waktu Raw Material sampai ke gudang (Jika Supplier kinerjanya baik)
I	Buy From, memilih Supplier yang akan digunakan pada pembelian
J	Deliver To, menentukan jus akan dikirim gudang
K	Menentukan Jumlah Raw material yang akan dibeli
L	Memilih jenis pembelian yang akan digunakan • Regular Purchase – immediate Delivery • Regular Purchase – Future Delivery • Blanket Purchase

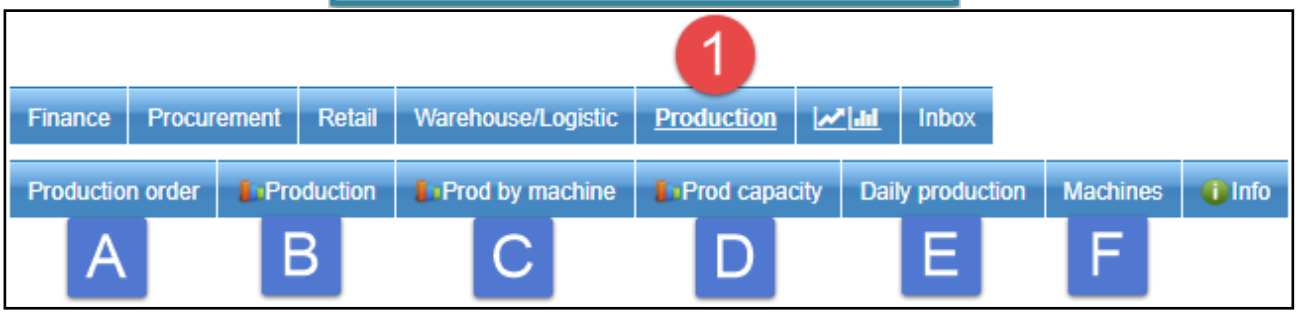
Cara pembelian Raw Material dengan jenis pembelian Regular Purchase – immediate Delivery, Regular Purchase – Future Delivery, dan Blanket Purchase pada Raw material sama dengan pembelian pada Finished Good.

2. PRODUCTION









Huruf	Keterangan
A	**Production Order**, untuk menentukan urutan barang yang akan diproduksi
B	**Chart Production**, menampilkan grafik data produksi per hari
C	**Chart Production by machine**, menampilkan grafik data produksi per mesin setiap hari
D	**Chart Production Capacity**, menampilkan banyaknya barang yang telah diproduksi oleh mesin setiap hari
E	**Daily Production**, menampilkan table jumlah barang yang diproduksi oleh mesin setiap harinya
F	**Machines**, menampilkan daftar mesin yang dimiliki dan juga digunakan untuk membeli mesin

2.1. Production Order



Production Order digunakan untuk menentukan urtan produksi yang dilakukan oleh mesin

Urutan Produksi akan berpindah jika stock raw material buah sesuai dengan urutannya sudah habis.

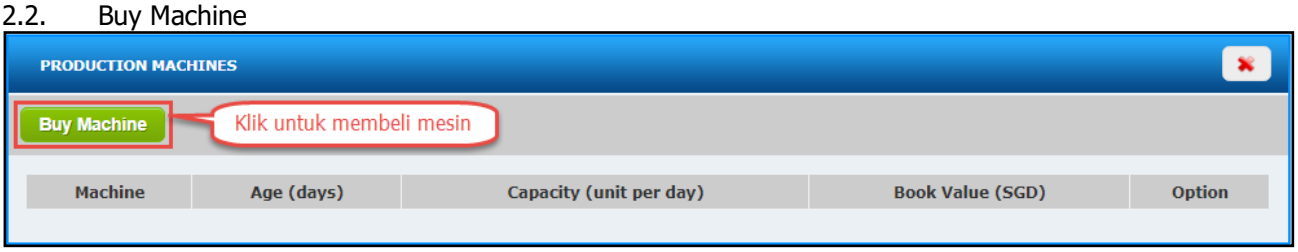
Produksi akan berjalan selama semua raw material tersedia pada gudang

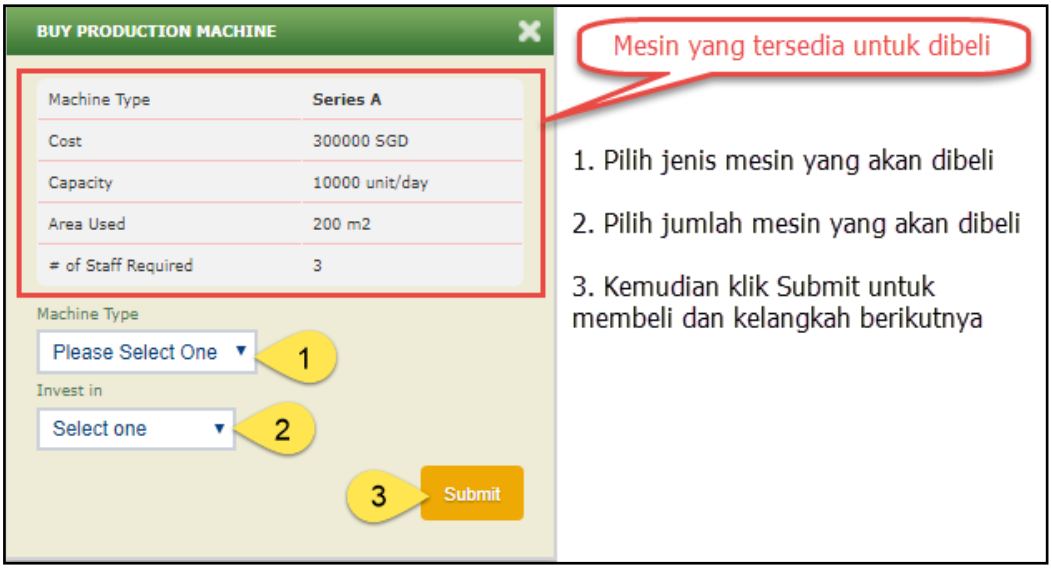
Contoh:
Urutan Produksi: Jus Apel - Jus Jeruk - Jus Melon
Stock: Kotak 120.000, Sedotan 240.000, Buah Apel 10.000, Buah Jeruk 20.000, Buah Melon 15.000

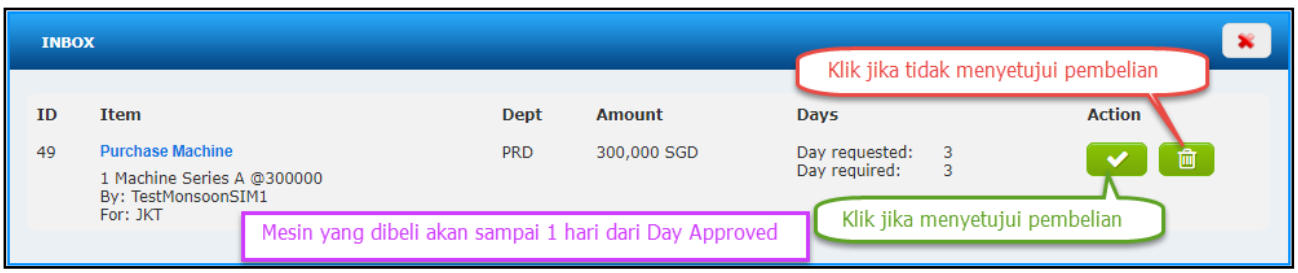
Sesuai dengan urutan maka yang pertama diproduksi adalah Jus Apel
Akan berpindah produksi Jus Jeruk jika Buah Apel sudah habis (dengan syarat Kotak dan Sedotan masih ada)
Akan berpindah produksi Jus Melon jika Buah Jeruk sudah habis (dengan syarat Kotak dan Sedotan masih ada)

Untuk pergantian urutan produksi diperlukan waktu 1 hari, misal:
Day 10 Urutan Produksi adalah Jus Apel - Jus Jeruk - Jus Melon
kemudian pada Day 10 Urutan diganti menjadi Jus Jeruk - Jus Melon - Jus Apel
Mesin akan mendahulukan Produksi Jus Jeruk pada Day 11

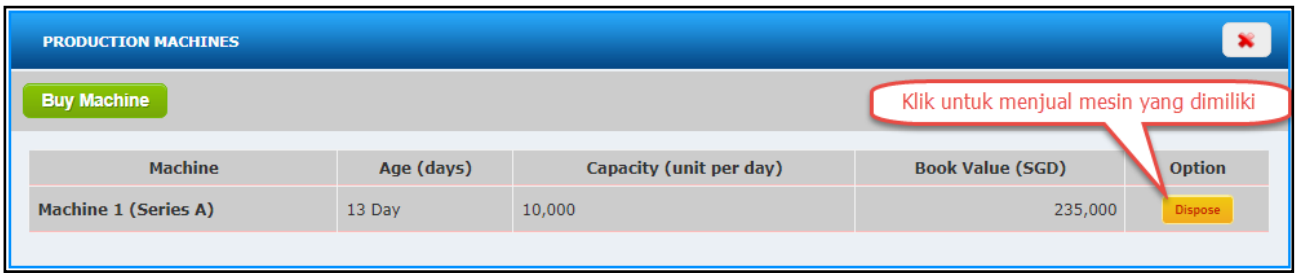
2.2. Buy Machine








Production
Machine1 Capacity
10,000


PRODUCTION MACHINES
Buy Machine
Klik untuk menjual mesin yang dimiliki
Machine
Age (days)
Capacity (unit per day)
Book Value (SGD)
Option
Machine 1 (Series A)
13 Day
10,000
235,000
Dispose