

NEWSPAPER

Sistem Informasi ITS Kemas Praktikum dalam Bentuk Permainan

Achmad Sarjono - JATIM.NEWSPAPER.CO.ID

Jun 11, 2022 - 18:19



Suasana Kompetisi Enterprise Simulation yang perdana dilaksanakan secara luring oleh Departemen Sistem Informasi ITS

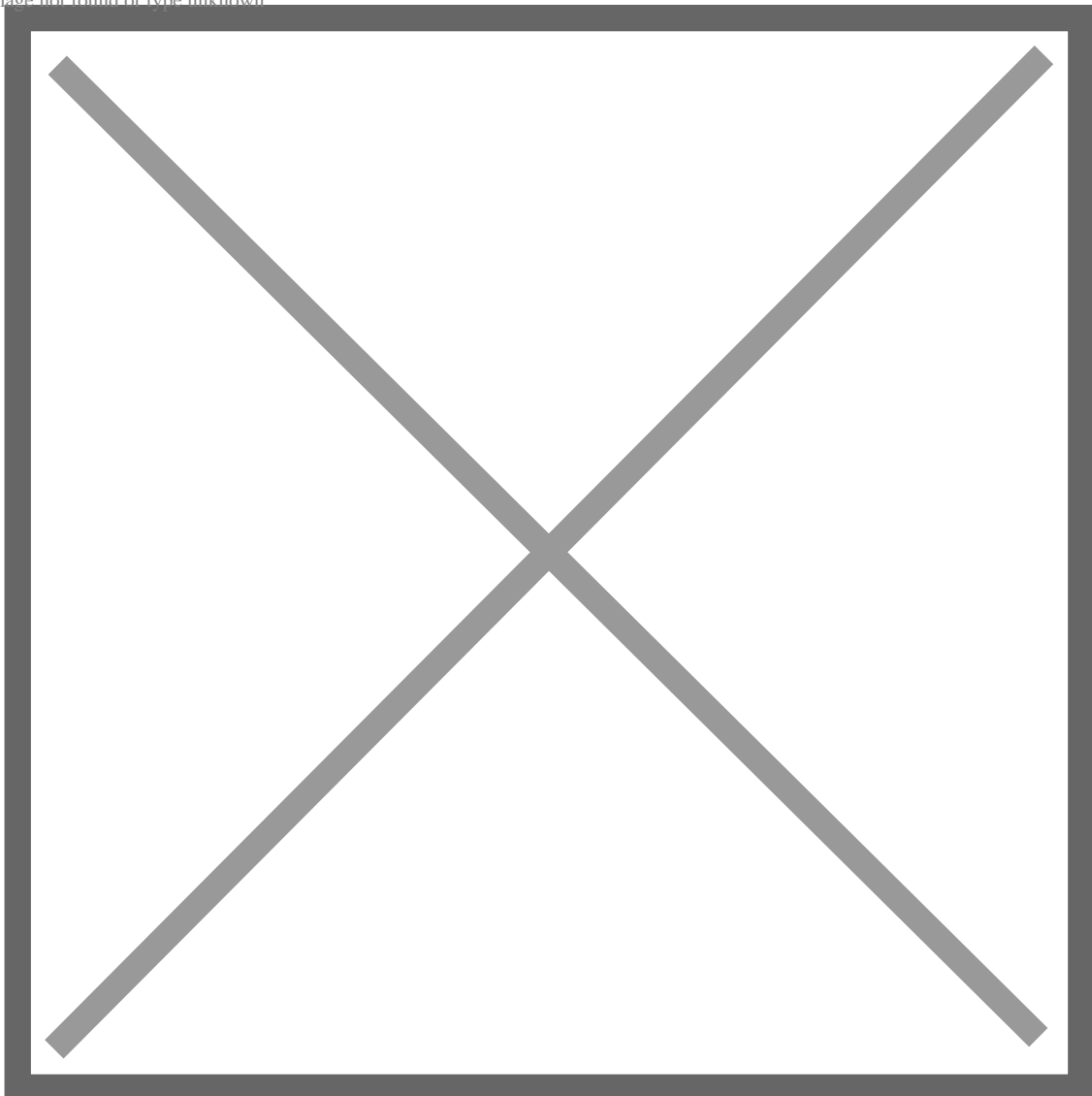
SURABAYA – Kegiatan praktikum dalam perkuliahan menjadi hal yang tak bisa dipisahkan mengingat urgensinya untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa. Namun, apa jadinya jika praktikum dikemas dalam rangkaian permainan yang dilombakan? Menjawab hal ini, Tim Pengajar Mata Kuliah Sistem Enterprise

Departemen Sistem Informasi (SI) Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) menggelar praktikum dalam bentuk kompetisi bertajuk Enterprise Simulation pada (3/6).

Enterprise Simulation (ERPSIM) merupakan rangkaian permainan berbasis web, dimana para mahasiswa berperan menjadi staf divisi suatu perusahaan. Setiap staf dari berbagai divisi, seperti divisi operasi hingga penjualan dan pemasaran berkolaborasi menjalankan misi perusahaan, yaitu meraih penjualan terbanyak dengan strategi yang tepat. Semua aspek yang ada dalam rangkaian permainan tersebut adalah penerapan berbagai teori yang telah dipelajari dalam Mata Kuliah Sistem Enterprise (ERP).

Penanggung Jawab Mata Kuliah ERP, Mahendrawathi Er ST MSc PhD menuturkan bahwa dalam kompetisi ini mahasiswa dibagi dalam kelompok yang beranggotakan empat sampai lima orang. Setiap anggota kelompok terintegrasi dalam perangkat lunak SAP-ERP. "Menggunakan fitur ERPsim game, setiap kelompok berperan sebagai perusahaan distributor minuman botol," imbuh wanita yang akrab disapa Mahendra ini.

Image not found or type unknown

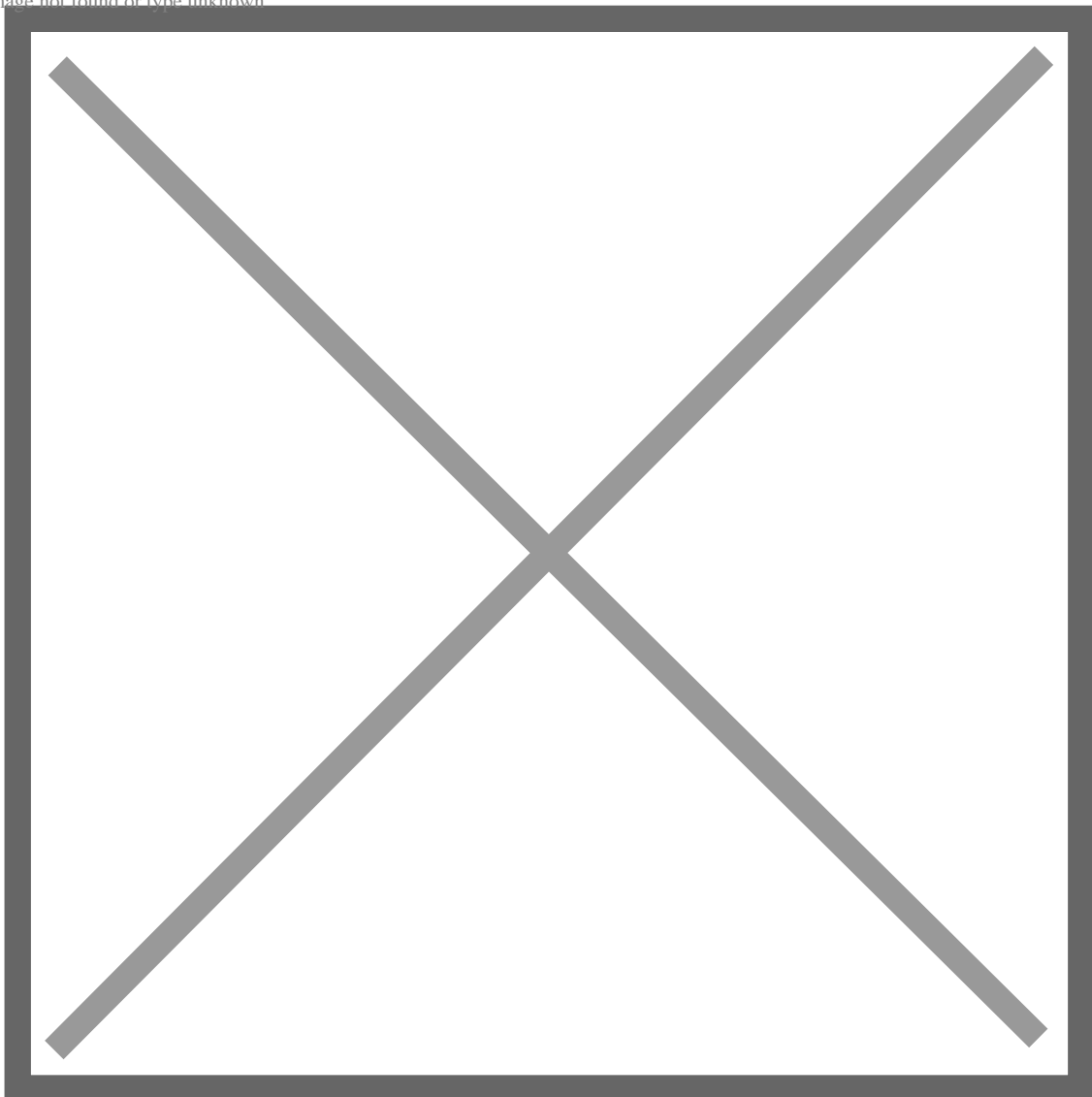


Tampilan SAP ERP, perangkat lunak berbasis web yang digunakan untuk pelaksanaan Kompetisi Enterprise Simulation

Salah satu Asisten Mata Kuliah, Bariqi Raihan Daffa melanjutkan, permainan ini ditempuh dalam tiga ronde dan setiap rondonya terdiri dari 20 hari waktu penjualan. Masing-masing ronde memiliki perbedaan jumlah fungsi yang dapat digunakan untuk meningkatkan penjualan. Pada mulanya setiap kelompok akan diberikan 2000 botol untuk enam jenis minuman yang harus dijual. "Tantangannya, mereka semua memperebutkan pasar yang sama untuk menjual kuantitas botol yang sama," ujar Bariqi.

Menariknya, tidak ada strategi yang mutlak untuk dapat memenangkan kompetisi ini. Setiap kelompok dibebaskan memilih strategi yang ingin mereka gunakan sesuai dengan yang telah diajarkan pada praktikum sebelumnya, seperti praktikum sales and distribution, production training, serta material management. "Pada praktikum yang terakhir ini, semua fungsi yang sudah dipelajari dikombinasikan," imbuh Mahasiswa DSI angkatan 2019 tersebut.

Image not found or type unknown

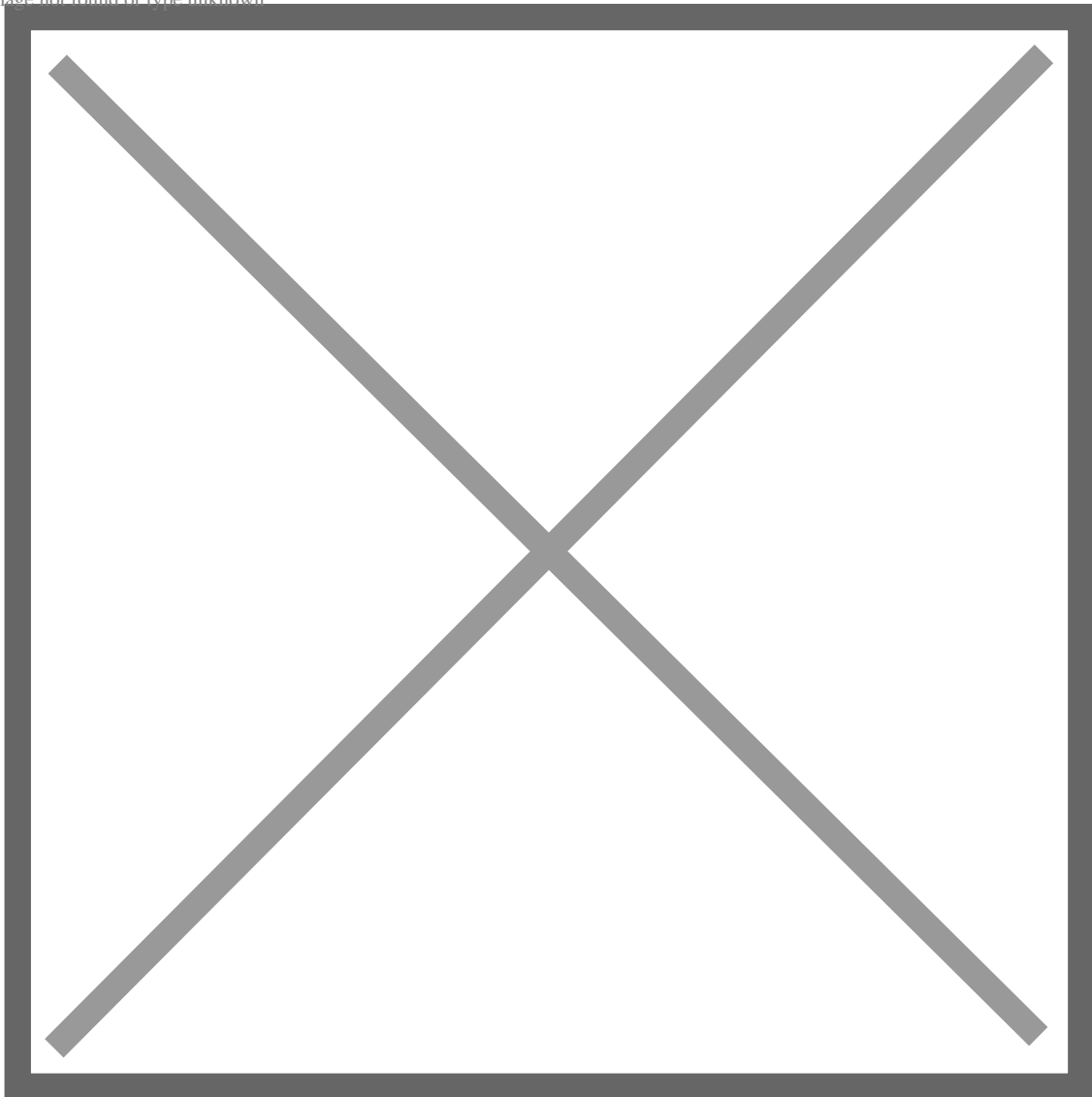


Suasana diskusi kelompok dalam Kompetisi Enterprise Simulation

Perdana dilakukan secara luring, kompetisi ini pun turut menjadi wadah para mahasiswa dalam memeriahkan peringatan Hari Lahir Pancasila. Melalui pengamalan sila ke-3, mereka diwajibkan untuk memakai kostum yang

bernuansa tradisional maupun nasional. Tampak peserta memeriahkan kompetisi dengan busana batik, sarung, hingga pakaian tradisional. Dalam kompetisi ini juga terdapat penghargaan untuk berbagai kategori kelompok. Seperti halnya, Perusahaan dengan Penjualan Terbaik, Best Comeback Progress, Konten Media Sosial terbaik, hingga Kostum Terbaik.

Image not found or type unknown



Sesi pemberian penghargaan kepada salah satu kelompok dengan penjualan terbaik Salah satu pengajar, Ika Nurkasanah SKom MSc yang juga merupakan mengungkapkan bahwa pelaksanaan kompetisi secara luring terasa lebih efektif. Selain itu, semangat dan antusiasme para peserta juga sangat terlihat. “Semoga di tahun-tahun berikutnya kegiatan ini bisa terselenggara dengan semangat yang lebih baik lagi,” pungkasnya tersenyum. (*)

Reporter: Fathia Rahmanisa

Redaktur: Astri Nawwar Kusumaningtyas