

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

36 Dalam era digital yang semakin berkembang, teknologi informasi dan komunikasi memegang peranan penting dalam menunjang berbagai aspek kehidupan, termasuk pelayanan publik dan tata kelola pemerintahan. Kota Pariaman sebagai salah satu daerah yang terus berupaya meningkatkan mutu layanan publik, memiliki komitmen kuat untuk mengadopsi teknologi informasi guna mewujudkan pemerintahan yang efektif, efisien, informatif dan transparan [1].

Pelaksanaan berbagai program pemerintah daerah. Kegiatan yang dilaksanakan meliputi pengelolaan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) melalui berbagai media seperti website dan sosial media, hingga penyediaan layanan informasi yang berorientasi pada kebutuhan masyarakat. Ditunjukan untuk mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi pemerintahan kota dalam berbagai aspek, mulai dari kegiatan, hari besar, pelayanan, profil kota, infografis, sejarah dan lainnya [2].

Oleh karena itu Kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) sangat berpengaruh besar dalam pelayanan publik. Sehingga dibuatlah website E-Kinerja guna membantu Aparatur Sipil Negara (ASN) dalam meningkatkan mutu kinerja. E-Kinerja dibuat agar dapat digunakan secara online oleh ASN, ASN dapat melakukan rekapan seluruh fungsi dan tugasnya. Dari system informasi tersebut membentuk peningkatan mutu ASN, prestasi kerja, dan kinerjanya dinilai hingga dapat dilakukan pembayaran Tambahan Penghasilan Pegawai (TPP) [3].

Penggunaan website E-Kinerja saat ini masih sangat rendah pengunjung, dan masih banyak anggota ASN yang belum memahami cara penggunaan website E-Kinerja secara optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan video pemaparan singkat yang dapat mempromosikan sekaligus mengedukasi untuk meningkatkan pemahaman dan ketertarikan pengguna terhadap fitur-fitur yang tersedia di dalam website [4].

Dengan pembuatan video promosi dan edukasi website Kota Pariaman akan ditambahkan karakter 3D seperti Vtuber karakter akan meningkatkan ketertarikan dalam menonton video. Selain itu video juga dibuat secara singkat dan informatif guna menarik perhatian seluruh pengguna website. Video yang singkat sangat diminati untuk ditonton hingga habis, informasi yang disampaikan juga padat dan jelas agar pesan yang disampaikan tersampaikan pada para pengguna website.

16

1.2 Rumusan Masalah dan Solusi

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang dibahas adalah pengguna website E-Kinerja Kota Pariaman secara umum belum menguasai cara penggunaan website E-Kinerja kota Pariaman secara maksimal.

Berdasarkan masalah tersebut, solusi yang ditawarkan yaitu pembuatan video yang edukatif dan menarik agar pengguna menguasai cara menggunakan fitur-fitur di website E-Kinerja secara maksimal.

29

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek ini adalah membuat video yang edukatif untuk menyampaikan informasi cara penggunaan seluruh fitur yang ada di website E-Kinerja Kota Pariaman.

1.4 Penjadwalan Kerja

Kegiatan magang di Dinas Komunikasi dan Informasi (Diskominfo) Kota Pariaman dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan proyek yang sedang diberjalan maupun dibutuhkan. Proyek diberikan baik secara pertemuan online melalui zoom bersama pembimbing lapangan dan jajarannya ataupun secara pribadi. Setiap proyek memiliki agenda dan tujuan yang berbeda sesuai kebutuha masing-masing proyek.

Proyek Video edukasi website E-Kinerja memiliki alur pengerjaan seperti pada (Table 1.1) yang dimana pemberian proyek dimulai pada tanggal 21 maret 2025 secara resmi melalui via zoom. Project yang diberikan masih harus dibagi dengan anggota divisi lain dengan porsi yang sesuai. Mermerlukan waktu hingga tiga minggu untuk pembagian proyek. Kemudian dilanjutkan dengan perancangan skema atau alur video yang akan dibuat, hal tersebut meliputi pemilihan background, tiga warna utama, tampilan website yang akan dimasukan, hingga backsound yang akan digunakan dalam video. Dilanjut dengan pembuatan karakter 3D yang memerlukan waktu hingga enam minggu. Pembuatan karakter meliputi ide dasar karakter, pemilihan body dan face, pemilihan pakaian dan aksesoris, kemudian cek rigging dan bone karakter. Setelah karakter selesai, maka tahap selanjutnya adalah proses rekaman karakter dan editing yang memakan waktu hingga lima minggu termasuk dengan revisi video.

Tabel 1. 1 Jadwal Pelaksanaan Kerja

No	Deskripsi Kerja	Maret				April				May				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
26																	
1	Analisis																
2	Design																
3	Development																
4	Implementasi																
5	Evaluation																