

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Ada juga banyak teknologi yang semakin maju seiring dengan perkembangan zaman. Tentu saja, perkembangan teknologi sangat membantu dalam memfasilitasi tenaga kerja manusia. Bahkan hampir semua tenaga manusia kini menggunakan teknologi. Hal positifnya adalah lebih mudah dan lebih cepat bagi manusia untuk bekerja, dan tentu saja perlu dikembangkan lebih lanjut dan memerlukan aplikasi untuk mendukung semua ini. Semua bisa dilakukan melalui gadget. Saat ini sudah banyak perusahaan yang terlibat dalam produksi software aplikasi, termasuk aplikasi Purbalingga Memikat.

Purbalingga Memikat merupakan aplikasi perangkat lunak yang menampilkan informasi seputar wisata yang ada di Kabupaten Purbalingga. Aplikasi ini adalah aplikasi berbasis android yang berguna untuk memikat banyak wisatawan untuk berkunjung ke Purbalingga. Tidak hanya tempat wisata di aplikasi Purbalingga Memikat bisa tahu juga informasi seputar event wisata, hotel, tempat kuliner, pusat oleh-oleh dan paket wisata. Semua itu bisa dilakukan hanya di satu aplikasi.

Promosi adalah suatu komunikasi dari penjual dan pembeli yang berasal dari informasi yang tepat yang bertujuan untuk merubah sikap dan tingkah laku pembeli, yang tadinya tidak mengenal menjadi mengenal sehingga menjadi pembeli dan tetap mengingat produk tersebut[1].

Agar dapat bersaing dengan kompetitor, maka perlu mengikuti perkembangan teknologi, termasuk promosi penjualan. Iklan yang paling efektif saat ini adalah melalui iklan digital atau media internet. Hal ini dikarenakan masyarakat semakin banyak menggunakan internet sehingga membuat promosi terlihat lebih sederhana atau mudah dilihat oleh pengguna internet.

Untuk membuat promosi menarik, bisnis harus membuat promosi unik yang masih jarang digunakan oleh pesaing seperti membuat animasi yang

menampilkan keunggulan produk itu sendiri untuk menarik calon pengguna. Hal ini juga dapat meningkatkan citra perusahaan dengan mempromosikan video animasi yang bagus.

Agar dapat terwujudnya keinginan tersebut, yaitu meningkatkan penggunaan aplikasi Purbalingga Memikat dilakukan dengan cara merancang promosi melalui video animasi yang tentu saja bisa di letakkan di platform media sosial, yang sebelumnya belum pernah dibuat. Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka dari itu penulis membuat sebuah rancangan video animasi yang berjudul **“Perancangan Video Animasi Promosi Aplikasi Purbalingga Memikat”**.

B. TUJUAN

Tujuan dalam mengikuti program Praktik Kerja Lapangan sebagai berikut :

1. Dapat mengasah dan meningkatkan *softskill* terutama dalam hal kerja sama tim dan komunikasi dalam menyusun sebuah proyek.
2. Dapat melakukan penyusunan portofolio yang didapatkan melalui hasil pengerjaan proyek untuk meningkatkan kualitas sebelum masuk ke dunia kerja.
3. Dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan terkait pembuatan video animasi pada sebuah aplikasi maupun website melalui software KineMaster.
4. Meningkatkan penggunaan aplikasi Purbalingga Memikat.
5. Dapat melakukan implementasi terkait ilmu yang telah didapat ke dalam proyek akhir yang diberikan.

C. RUANG LINGKUP

Ruang lingkup yang ada yaitu mengikuti seluruh kegiatan yang berhubungan dengan proses dari proyek dengan cara peserta belajar mandiri (*asynchronous*) dan diajarkan oleh mentor yang ahli dalam bidangnya. Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan dilakukan selama lima hari dari hari Senin – Jum'at dengan durasi waktu belajar 8 jam setiap harinya.

Praktik Kerja Lapangan ini dilaksanakan di Dinas Kominfo Kabupaten Purbalingga pada 15 Agustus 2022 sampai dengan 19 September 2022. Dengan kegiatan terakhir yaitu pada tanggal 19 September 2022 yaitu kegiatan terkait presentasi proyek akhir.

D. ASPEK UMUM DAN KELEMBAGAAN

1. Sejarah Dinas Kominfo Kabupaten Purbalingga



Gambar 1. 1 Logo Dinas Kominfo Kabupaten Purbalingga

Dinas Komunikasi dan Informatika merupakan sebuah organisasi perangkat daerah yang membidangi penyebarluasan informasi, pengembangan dan pendayagunaan TIK serta pengendalian layanan jasa pos dan telekomunikasi dituntut mampu memberikan pelayanan kepada

masyarakat secara transparan dan akuntabel di bidang komunikasi dan informatika.

Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Purbalingga, berdiri pada tanggal 30 Mei 2016, Jl. Isdiman No. 5, Letkol Purbalingga, yang sebelumnya tergabung dalam DINHUBKOMINFO. Pasal 14 Peraturan Daerah Kabupaten Purbalingga Nomor 12 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Organisasi Perangkat Daerah Kabupaten Purbalingga, dalam rangka membantu pelaksanaan tugas, kedudukan, susunan organisasi, tugas dan fungsi, serta Peraturan Daerah Kabupaten Purbalingga. prosedur kerja harus ditetapkan. Dinas Komunikasi dan Informatika membantu Bupati di bidang komunikasi dan informasi, kriptografi dan statistik di bawah kewenangan pemerintah daerah.

Visi:

Terwujudnya efektivitas dan efisiensi dalam penyelenggaraan pemerintah daerah dengan berbasis teknologi dan informatika.

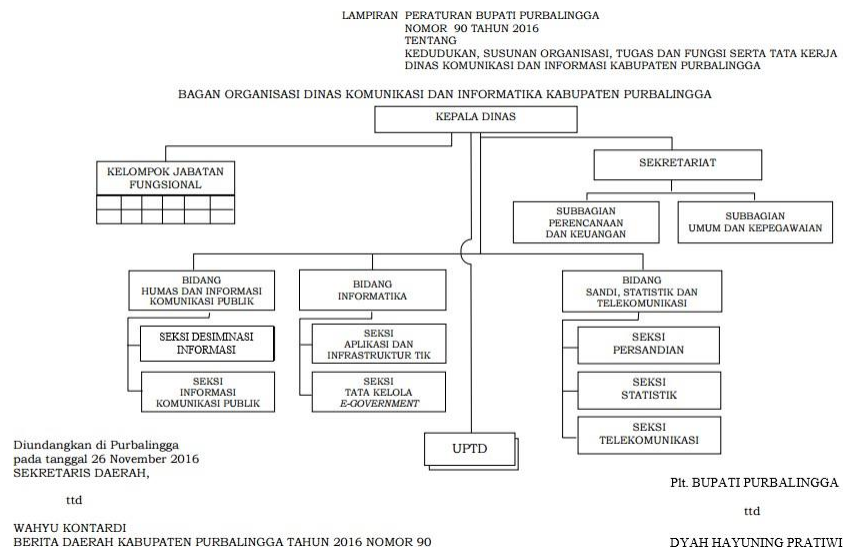
Misi:

1. Menyelenggarakan kebijakan Pemerintah Daerah di bidang komunikasi dan informatika.
2. Menyediakan daya dukung layanan infrastruktur, informasi dan sarana prasarana komunikasi dan informatika.
3. Meningkatkan pengawasan kualitas infrastruktur jaringan pos dan telekomunikasi dengan pemenuhan kebutuhan aplikasi dan pengelolaan informasi publik yang akurat.
4. Menjadi pusat data dan akses keamanan informasi di jajaran Pemerintah Kabupaten Purbalingga.
5. Meningkatkan pemberdayaan masyarakat serta mengembangkan kemitraan, dan lembaga komunikasi dalam penyebaran informasi publik berbasis kearifan lokal.
6. Meningkatkan pelayanan komunikasi dan informasi kepada masyarakat

Kabupaten Purbalingga.

7. Meningkatkan pengetahuan teknologi informasi dan komunikasi bagi masyarakat dan pemerintah Kabupaten.

2. Struktur Organisasi di Dinas Kominfo Kabupaten Purbalingga



Gambar 1. 2 Struktur Organisasi di Dinas Kominfo Kabupaten Purbalingga

E. METODE PENULISAN LAPORAN

Dalam penyusunan laporan ini digunakan beberapa metode penulisan, antara lain:

1. Metode Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan cara mencari berbagai literatur seperti buku, jurnal, karya ilmiah, ataupun materi-materi yang berkaitan dengan perancangan video animasi.

2. Metode Diskusi

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan sebuah diskusi Bersama teman sekelompok dan pembimbing PKL.

F. SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN

Untuk mempermudah pembacaan, laporan PKL/KP ini terbagi menjadi beberapa bagian, antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan gambaran secara umum mengenai latar belakang, tujuan, metode aspek umum kelembagaan, metode penulisan dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan dasar teori untuk mendukung penulisan.

BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan kegiatan yang dilaksanakan selama PKL/KP, penjelasan mengenai animasi yang dibuat dan gambaran hasil pekerjaan selama Praktik Kerja Lapangan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari hasil Praktik Kerja Lapangan. Kesimpulan merangkum keseluruhan temuan laporan praktek ini terkait dengan permasalahan dan solusi yang diberikan oleh penulis. Di bagian saran, penulis memberikan beberapa panduan tentang masalah yang diangkat dalam laporan Praktik Kerja Lapangan.