

BAB 1

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah secara drastis mengubah cara lembaga pemerintah menyampaikan informasi kepada publik. Salah satu bentuk inovasi digital yang berkembang adalah *virtual tour* interaktif, yang memungkinkan pengguna untuk melakukan eksplorasi lokasi secara daring melalui perangkat elektronik. Teknologi ini tidak hanya memperluas akses terhadap informasi, tetapi juga menghadirkan pengalaman digital yang mendalam dan menarik bagi pengguna [1].

Pemanfaatan *virtual tour* dalam sektor pemerintahan, termasuk oleh Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Tangerang, memiliki potensi besar sebagai media untuk menampilkan fasilitas, layanan, serta potensi daerah kepada masyarakat secara lebih atraktif. Dengan dukungan teknologi web seperti HTML, CSS, dan JavaScript, pengembangan sistem *virtual tour* interaktif dapat direalisasikan dalam bentuk antarmuka yang estetis sekaligus responsif secara fungsional.

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan masyarakat terhadap akses informasi yang cepat dan tepat semakin meningkat, sehingga instansi pemerintah dituntut untuk menyediakan sarana digital yang tidak hanya informatif, tetapi juga bersifat interaktif. Sayangnya, tidak semua instansi telah mampu menghadirkan penyampaian informasi yang efektif, khususnya dalam aspek visualisasi dan interaksi pengguna.

Salah satu pendekatan yang terbukti mampu mengatasi tantangan tersebut adalah pemanfaatan teknologi *virtual tour*. Teknologi ini telah banyak diterapkan sebagai alat bantu promosi dan edukasi, contohnya pada museum-museum di Indonesia yang menghadirkan koleksi mereka dalam bentuk tur virtual. Dengan cara ini, keterlibatan serta minat masyarakat terhadap konten budaya dan sejarah meningkat secara signifikan. Bahkan, berdasarkan penelitian, penggunaan *virtual tour* dapat meningkatkan daya tarik pengunjung lebih dari 50% pada berbagai aspek penilaian [1, 2].

Dalam pengembangan web interaktif, penggunaan kombinasi antara HTML, CSS, dan JavaScript sudah menjadi praktik standar industri. HTML berperan

sebagai kerangka dasar struktur halaman, CSS mengatur aspek estetika dan tata letak visual, sementara JavaScript menambahkan kemampuan interaktif pada elemen halaman. Penguasaan terhadap ketiga teknologi ini sangat krusial untuk menciptakan pengalaman pengguna yang maksimal dan menarik secara fungsional maupun visual [3, 4].

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

1. Maksud kerja magang:

- Untuk memenuhi persyaratan akademik program MBKM.
- Untuk mengaplikasikan pengetahuan teoritis dalam lingkungan kerja nyata.
- Untuk memperoleh pengalaman praktis dalam pengembangan web.

2. Tujuan kerja magang:

- Mengembangkan website *virtual tour* interaktif untuk Diskominfo.
- Mempelajari dan menerapkan teknologi HTML, CSS, dan JavaScript dalam konteks proyek nyata.
- Memahami proses pengembangan web dari tahap perencanaan hingga implementasi.
- Mengembangkan keterampilan dalam pembuatan antarmuka pengguna yang interaktif.
- Memahami kebutuhan dan proses kerja di instansi pemerintah.
- Berkontribusi pada peningkatan layanan informasi publik.
- Integrasi *AI chatbot* pada sebuah *website*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1. Waktu pelaksanaan:

- Periode magang 11-02-2025 s/d 11-07-2025.
- Durasi magang selama 6 bulan.
- Jam kerja 7,5 jam per hari, 5 hari per minggu.

2. Prosedur pelaksanaan kerja magang:

Prosedur pelaksanaan kerja magang diawali dengan tahap seleksi melalui wawancara secara langsung, yang bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian kandidat dengan posisi magang yang tersedia di Dinas Komunikasi dan Informatika. Proses wawancara ini menjadi pintu masuk bagi calon peserta magang untuk menunjukkan kemampuan dan motivasinya sebelum diterima dalam program.

Setelah diterima, peserta magang menjalani program dengan sistem Work From Office (WFO) penuh selama lima hari kerja dalam seminggu. Jam kerja yang diterapkan bagi peserta magang sedikit berbeda dari karyawan tetap, dengan durasi 7,5 jam per hari dimulai dari pukul 08:00 hingga 16:30 walaupun seperti itu tapi tetap bisa menambahkan jam kerja jika dibutuhkan, termasuk waktu istirahat siang selama satu jam yang berlangsung dari pukul 12:00 sampai 13:00. Dalam pelaksanaannya, Dinas Komunikasi dan Informatika menerapkan prosedur kerja magang yang relatif fleksibel. Pada awal pengerjaan proyek, tim akan mengadakan *briefing* dengan manajer proyek untuk mendiskusikan rincian proyek dan melakukan pembagian tanggung jawab kerja di antara anggota tim. *Briefing* ini menjadi fondasi penting untuk memastikan kejelasan arah dan ekspektasi dari proyek yang akan dikerjakan.

Selama masa magang, tim diwajibkan memberikan laporan perkembangan proyek kepada manajer proyek minimal satu kali dalam seminggu. Sesi *update* ini tidak hanya berfungsi sebagai mekanisme pemantauan kemajuan, tetapi juga menjadi kesempatan bagi tim untuk mengidentifikasi dan mendiskusikan berbagai kendala atau kekurangan dalam proses pengerjaan proyek.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A