

## SIMULASI 3D ALUR PEMBUATAN E-KTP DI KECAMATAN MARGOREJO

**Dwi Indra Prasetya<sup>1\*</sup>, Rizky Sari Meimaharani<sup>1</sup>, Muhammad Imam Ghozali<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus  
Gondangmanis, PO Box 53, Bae, Kudus 59352

<sup>2</sup>Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus  
Gondangmanis, PO Box 53, Bae, Kudus 59352

\*Email: dwiindraprasetya5@gmail.com

### Abstrak

*Program e-KTP merupakan program baru pemerintahan Indonesia untuk menggantikan KTP konvensional atau nasional di Indonesia yang memungkinkan seseorang dapat memiliki lebih dari satu KTP. Kurangnya penyuluhan tentang pembuatan e-KTP membuat masyarakat kurang paham mengenai informasi tersebut. Oleh sebab itu perlu adanya cara untuk penyampaian informasi agar masyarakat dapat menerima informasi secara jelas dan benar. Maka dengan adanya animasi simulasi pembuatan e-KTP berbasis 3D tersebut bertujuan untuk memberikan informasi menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh masyarakat tentang tata cara pembuatan dan informasi lain tentang e-KTP dengan benar. Animasi ini dapat ditempatkan di kantor kecamatan dan juga balai desa yang termasuk dalam lingkup kecamatan margorejo. Adapun metode-metode yang digunakan adalah metode penelitian lapangan, metode penulisan terbuka, dan metodologi pengembangan multimedia. Dengan adanya animasi ini dapat mempermudah masyarakat dalam pembuatan e-KTP yang benar.*

**Kata kunci:** Animasi, e-KTP, Simulasi

## 1. PENDAHULUAN

Pentingnya suatu informasi merupakan kebutuhan manusia dalam memperoleh wawasan berita dan pengetahuan. Salah satunya informasi dalam dunia pemerintahan yaitu program e-KTP. Program e-KTP dilatarbelakangi oleh sistem pembuatan KTP konvensional/nasional di Indonesia yang memungkinkan seseorang dapat memiliki lebih dari satu KTP. Hal ini disebabkan belum adanya basis data terpadu yang menghimpun data penduduk dari seluruh Indonesia. Fakta tersebut memberi peluang penduduk yang ingin berbuat curang dalam hal-hal tertentu dengan menggandakan KTP-nya. Oleh karena itu, didorong oleh pelaksanaan pemerintahan elektronik (e-Government) serta untuk dapat meningkatkan kualitas pelayanan kepada masyarakat, Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia menerapkan suatu sistem informasi kependudukan yang berbasis teknologi yaitu Kartu Tanda Penduduk elektronik atau sering disebut e-KTP.

Kurang pemahannya seseorang terhadap suatu informasi mungkin disebabkan karena informasi yang diberikan tidak mempunyai daya tarik tersendiri agar seseorang dapat memahami isi dari informasi tersebut. Dengan *interface* yang menarik dikemas secara audiovisual seseorang merasa tertarik dan penasaran untuk memahami isi dari suatu informasi yang diberikan tanpa memberikan rasa jenuh untuk melihatnya.

Identifikasi dari permasalahan diatas adalah bagaimana membuat seseorang tertarik untuk melakukan pembuatan e-KTP dan mengerti dengan informasi yang diberikan. Khususnya tentang Simulasi 3D alur pembuatan e-KTP yang dapat memudahkan pendaftar memahami alur proses pembuatan e-KTP beserta syarat dan biayanya. Dengan animasi menarik juga akan membuat pendaftar tidak hanya sekedar mengerti tentang alur pembuatan e-KTP tetapi juga dapat mendapatkan informasi tentang pentingnya e-KTP. Adanya media informasi menggunakan animasi akan memudahkan seseorang untuk memahami dan mengerti informasi yang disampaikan dibandingkan dengan menggunakan lisan ataupun tulisan.

Adanya penyampaian informasi dengan multimedia berbasis animasi 3 dimensi akan mempermudah masyarakat untuk mengerti dan jelas terhadap informasi yang disampaikan.

## 2. METODOLOGI

Di dalam multimedia terdapat beberapa metode yang dapat digunakan. Metode pengembangan multimedia merupakan metode yang digunakan dalam pembuatan animasi ini. Metode menurut Luther (1994, Firdaus dkk., 2012) dalam pengembangan multimedia, yaitu:

1. *Concept* (konsep)
2. *Design* (desain)
3. *Material Collecting* (pengumpulan data)
4. *Assembly* (pembuatan)
5. *Testing* (pengujian)
6. *Distribution* (distribusi)

Dari tahapan diatas harus dilakukan secara berurutan untuk memudahkan dalam pembangunan suatu aplikasi.

### 1. *Concept* (konsep)

Menentukan apa saja tujuan dari program yang akan dibuat dan siapa saja yang akan menggunakannya. Tahap ini juga menentukan aplikasi jenis apa yang akan dibuat. Dasar dari perancangan ditentukan pula pada tahap ini seperti kapasitas aplikasi, keluaran aplikasi, target yang akan dicapai dan lain-lain. (Firdaus dkk., 2012)

### 2. *Design* (desain)

Merupakan tahapan perancangan pembuatan sistem sesuai dengan apa yang akan dikerjakan. Dalam perancangan simulasi ini dituangkan kedalam bentuk *storyboard* dan *flowchart* untuk memudahkan dalam pembuatannya. Seperti desain objek berupa bangunan, orang, properti dan objek lainnya yang dibuat sesuai alur animasi yang direncanakan. (Novaliendry, D., 2013)

### 3. *Material Collecting* (pengumpulan data)

Pengumpulan semua data yang akan diperlukan dalam pembuatan animasi seperti foto, audio, video dan lain-lain. Observasi merupakan proses pengumpulan sendiri data yang dibutuhkan dengan datang langsung ke kantor Kecamatan Margorejo. Sedangkan Wawancara merupakan proses pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan kepada petugas yang tugas pada loket pembuatan e-KTP. (Indrawaty dkk., 2013)

### 4. *Assembly* (pembuatan)

Tahap pembuatan objek dalam pembuatan animasi berdasarkan desain dan storyboard yang dibuat. Objek yang dibuat menyerupai bentuk aslinya seperti objek manusia, hewan, tumbuhan, bangunan dan objek yang lainnya sesuai aplikasi yang akan dikerjakan. (Anisa dkk., 2014)

### 5. *Testing* (pengujian)

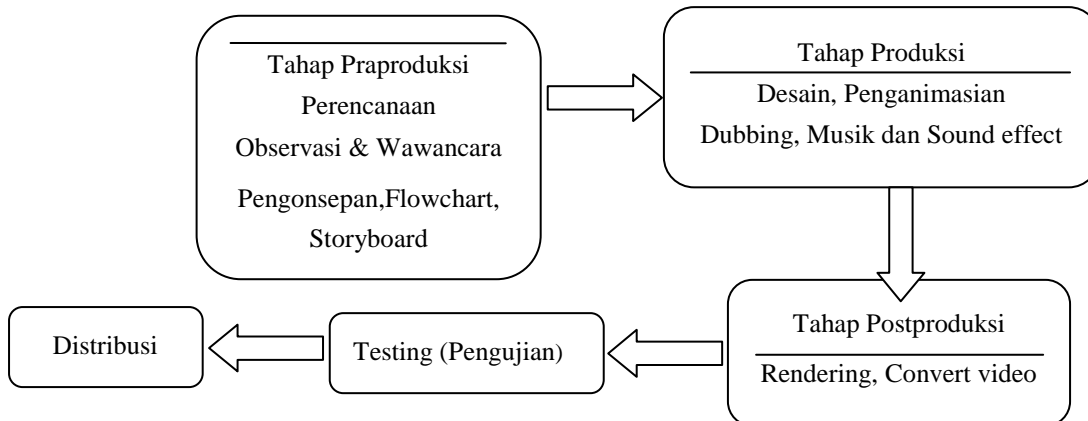
Pengujian dilakukan apakah animasi sudah sesuai dengan storyboard yang dibuat dan apabila masih ada kekurangan atau tambahan objek maka akan dilakukan proses pengeditan terlebih dahulu sampai mendapatkan animasi yang sesuai yang diharapkan. (Anisa dkk., 2014)

### 6. *Distribution* (distribusi)

Merupakan proses akhir dari pembuatan program animasi jika pengujian sudah tidak terjadi kesalahan maka aplikasi siap diberikan ke kantor Kecamatan dan juga balai desa masing-masing. (Permana dkk., 2014)

**2.1 Tahap pengembangan multimedia pembuatan simulasi animasi ini**

Pada Gambar 1 Menjelaskan tahapan yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi.



**Gambar 1. Tahap Pengembangan Multimedia**

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**3.1. Implementasi Program**

Berikut ini adalah hasil akhir dari tampilan aplikasi simulasi 3 dimensi alur pembuatan e-KTP dikecamatan Margorejo:

a. Tampilan Menu Utama Program

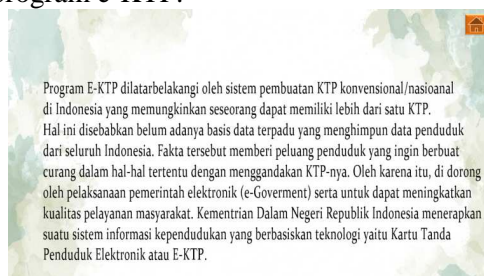
Pada Gambar 2 adalah tampilan menu utama yang menyajikan interaksi langsung dengan pengguna dengan mengeklik salah satu tombol yang ada dan akan di arahkan kemenu yang lain. Seperti animasi 3 dimensi yang sudah dibuat dimasukkan kedalam salah satu tombol yang ada pada menu utama misal ingin tahu apa yang ada didalam tombol tersebut, maka tinggal klik saja.



**Gambar 2. Menu Utama**

b. Tampilan Menu Tentang E-KTP

Pada Gambar 3 adalah tampilan menu tentang e-KTP yang terdapat penjelasan mengenai latarbelakang terbentuknya program e-KTP.



**Gambar 3. Menu Tentang E-KTP**

c. Tampilan Menu Syarat Pembuatan

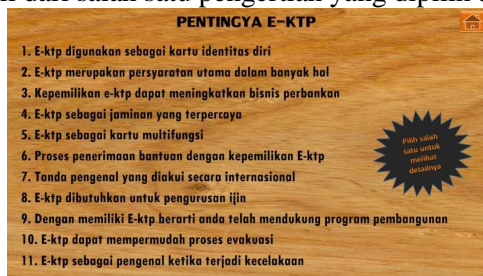
Pada Gambar 4 adalah tampilan menu syarat pembuatan e-KTP yang didalamnya menampilkan syarat apa yang harus dibawa untuk pembuatan e-KTP.



Gambar 4. Menu Syarat Pembuatan

d. Tampilan Menu Pentingnya E-KTP

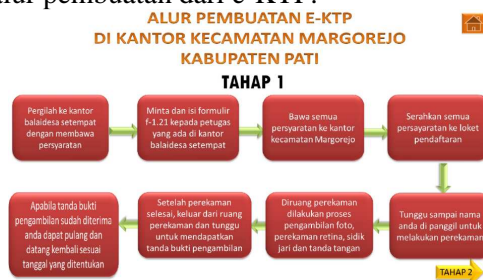
Pada Gambar 5 adalah tampilan menu pentingnya e-KTP di dalam menu ini menampilkan apa pentingnya dari e-KTP beserta penjelasan detailnya. Untuk mengetahui detail dari salah satu pengertian pentingnya e-KTP tersebut dengan cara klik salah satu penjelasan tentang pengertian pentingnya e-KTP, maka detail dari salah satu pengertian yang dipilih akan muncul.



Gambar 5. Menu Pentingnya E-KTP

e. Tampilan Menu Alur Pembuatan

Pada Gambar 6 dan Gambar 7 adalah tampilan menu alur pembuatan e-KTP didalam menu ini menampilkan 2 tahapan alur pembuatan dari e-KTP.



Gambar 6. Menu Alur Pembuatan E-KTP tahap 1



Gambar 7. Menu Alur Pembuatan E-KTP tahap 2

f. Tampilan Menu Video Simulasi

Pada Gambar 8 adalah tampilan menu video simulasi isi dari menu ini untuk memperjelas alur dari proses pembuatan e-KTP dengan video animasi 3 dimensi.



**Gambar 8. Menu Video Simulasi**

g. Tampilan Menu Keluar

Pada Gambar 9 merupakan tampilan menu keluar yang menampilkan peringatan untuk keluar dari sistem

**Apakah anda yakin akan keluar ?**

**Ya      Tidak**

**Gambar 9. Menu Keluar**

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- (1) Aplikasi ini sangat membantu pemerintahan khususnya dalam e-KTP karena didalam aplikasi ini seseorang diajak berinteraksi langsung dengan aplikasi mengenai semua tentang e-KTP dan dilengkapi pula dengan animasi 3 dimensi yang akan semakin menarik seseorang yang datang ke kantor Kecamatan Margorejo.
- (2) Mengenalkan media penyampaian informasi yang baru kepada masyarakat dengan memanfaatkan multimedia 3 dimensi.
- (3) Interaksi tombol yang digunakan pada aplikasi ini memudahkan *user* untuk menjalankannya.
- (4) Didalam dunia animasi tidak semata-mata hanya untuk hiburan saja, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai media penyampaian informasi. Penyampaian informasi akan lebih menarik jika dikemas dengan interface yang menarik juga.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anisa dkk., (2014). E-TUNG (Edugame Berhitung) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak TK. Jurnal Telematika. Jurnal Telematika. Program Studi Sistem Informasi. STMIK Amikom Purwokerto Vol. 7, No.2, hal.9.
- Firdaus dkk., (2012). Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic (Studi Kasus CV. Genetic). Jurnal Sekolah Tinggi Teknologi Garut. Vol.1, No.9, hal.4.
- Indrawaty dkk., (2013) . Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Gitar Menggunakan Model Skenario Multimedia Interaktif Timeline Tree. Jurnal Informatika. Jurusan Teknik Informatika Institut Teknologi Nasional Bandung. Vol.1, No.1, hal 7.

- Novaliendry, D., (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 Rao). *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan* Vol.6,No.2, hal 114.
- Permana dkk., (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma. Sekolah Tinggi Teknologi Garut* Vol.11,No.1, hal. 9.