

Pengembangan Media Edukasi Melalui Model ADDIE (Motion Graphic Tata Cara Pembayaran PBB di Kantor BAPENDA Kota Batam)

Evaliata Br Sembiring, Novia Sukma
Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam

Article Info

Article history:

Received Jun 12th, 2023

Revised Jul 20th, 2023

Accepted Jul 26th, 2023

Keyword:

Motion Graphic

Media Edukasi

Model ADDIE

ABSTRACT

Sejak pandemi Covid-19, peran teknologi meningkat terutama dalam penyebaran informasi, media edukasi, dan kegiatan dalam bentuk digitalisasi lainnya. Seiring dengan hal tersebut, layanan publik juga perlu terus ditingkatkan. Salah satu layanan pemerintahan Instansi Badan Pendapatan Daerah Kota Batam terkait dengan cara Pembayaran PBB dikantor BAPENDA Kota Batam masih perlu ditingkatkan terutama untuk masalah dalam pembayaran. Salah satu media digital yang dapat digunakan untuk masalah ini adalah media edukasi bagi masyarakat dalam bentuk motion graphic. Pengembangan media edukasi ini menerapkan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan masyarakat terhadap pembayaran PBB sebanyak 28%. Penilaian berdasarkan persepsi, pembelajaran dan *performance* produk, diperoleh 98,88% yang berarti produk dapat dijadikan sebagai media edukasi untuk tata cara pembayaran PBB khususnya di kantor BAPENDA kota Batam.

Corresponding Author:

Evaliata Br Sembiring,

Program Studi Animasi, Jurusan Teknik Informatika

Politeknik Negeri Batam,

Batam Centre, Jl. Ahmad Yani, Teluk Tering, Kec. Batam Kota, Kota Batam, Kepulauan Riau 29461

Email: eva@polibatam.ac.id

1. PENDAHULUAN

Penerimaan pajak adalah salah satu sumber penerimaan negara di dunia. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat melalui peningkatan pelayanan publik yang didukung oleh sumber utama penerimaan negara dari pajak [1]. Badan Pendapatan Daerah (BAPENDA) kota Batam bertugas untuk mengelola pendapatan daerah Kota Batam antara lain: penerimaan pajak daerah, retribusi daerah, laba Badan Usaha Milik Daerah (BUMD) dan pendapatan lain-lain yang sah [2]. Pembayaran Pajak Bumi dan Bangunan (PBB) dapat dilakukan melalui loket pembayaran atau dapat dilakukan secara *online* melalui *e-commerce* dan *m-banking* pada beberapa bank. Namun yang sering terpantau dalam pembayaran PBB secara *online* adalah sistem sering mengalami gangguan sehingga tidak dapat digunakan. Oleh karena itu pembayaran PBB secara *offline* masih dilakukan, mengingat tak jarang juga masih ada masyarakat yang mengalami masalah saat menggunakan aplikasi atau perangkat elektronik.

Pelayanan PBB di kantor BAPENDA Kota Batam memiliki beberapa pelayanan diantaranya pelayanan pembayaran PBB yang masih perlu di tingkatkan karena masih ditemukan beberapa *case*/masalah pembayaran PBB di lapangan, seperti masyarakat yang belum mengetahui NOP (nomor objek pajak) sehingga perlu ke kantor BAPENDA dengan membawa beberapa dokumen pendukung. Berdasarkan informasi dari pihak instansi melalui wawancara dengan kepala bidang pengembangan evaluasi dan sistem informasi beserta staff dan jajarannya, bahwa belum adanya media edukasi tata cara pembayaran PBB khususnya pelayanan

pembayaran di kantor BAPENDA Kota Batam. Oleh karena itu instansi membutuhkan media edukasi, yang memberikan informasi tentang prosedur pembayaran pajak yang bisa ditemui atau diakses pada berbagai media seperti media *online* atau *offline* dalam bentuk video.

Walaupun pajak merupakan kewajiban masyarakat sebagai warga negara, permasalahan pajak di Indonesia masih terus ada karena beberapa alasan. Salah satu penyebabnya adalah masih banyak warga negara yang kurang mendapatkan informasi atau edukasi tentang tata cara pembayaran pajak. Berdasarkan survei yang dilakukan kepada 60 masyarakat kota Batam pada tahun 2022, diketahui bahwa masih banyak masyarakat yang membutuhkan edukasi tentang pembayaran pajak PBB. Survei ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas media edukasi pembayaran PBB di kantor BAPENDA Kota Batam, dengan perolehan hasil sebagai berikut:

- a. Sebanyak 70% responden menyatakan belum mengetahui tata cara pembayaran PBB Kota Batam khususnya dikantor BAPENDA, sementara 30% sebaliknya.
- b. Sebanyak 88,3% responden menyatakan masih membutuhkan media edukasi tentang tata cara pembayaran pajak khususnya dikantor BAPENDA Kota Batam, sementara 11,7 % sebaliknya.
- c. Sebanyak 55% responden mengalami kesulitan, 15% tidak mengalami kesulitan selama proses pembayaran PBB Kota Batam, sementara 30% sisanya masih ragu-ragu.
- d. Sebanyak 68,3% responden memilih media edukasi lebih mudah dipahami melalui lisan dan sebanyak 31,7% masyarakat memilih melalui tulisan.
- e. Sebanyak 43% setuju dan 24% sangat setuju bila ada media edukasi berbasis motion sebagai penyampaian informasi untuk mempermudah masyarakat dalam mengetahui tata cara pembayaran pajak.

Berdasarkan hasil survei ini, salah satu hambatan dalam pembayaran pajak adalah tata cara pembayarannya sehingga pemanfaatan teknologi multimedia diharapkan salah satu solusinya. Beberapa penelitian menyatakan bahwa audio-visual efektif sebagai media edukasi, terutama produk dalam bentuk *motion graphic*. Media audio-visual ini sangat populer saat ini dan banyak digunakan untuk berbagai kepentingan seperti: media pembelajaran [3], media promosi [4] dan lainnya.

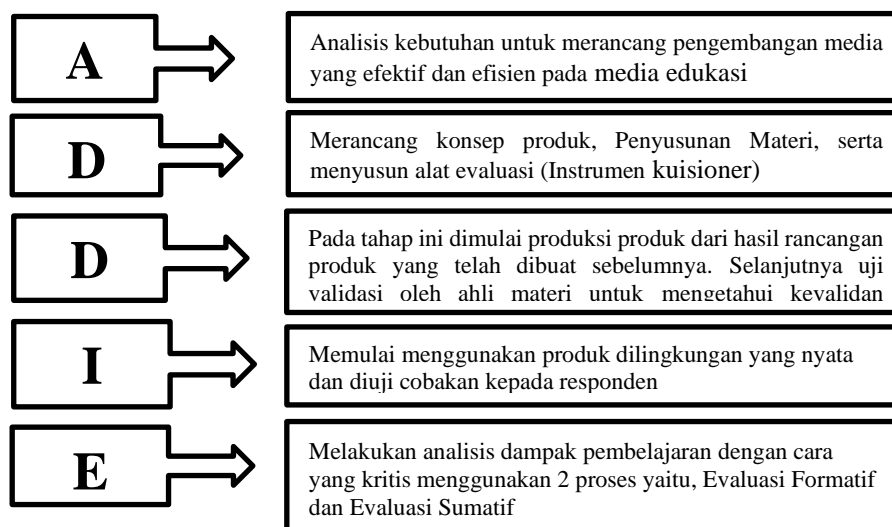
Motion graphic sebagai media promosi *online* dapat memiliki inovasi yaitu gabungan video *motion graphic* dan *video live* walaupun membutuhkan perangkat yang lebih spesifik dalam proses pembuatannya [5]. Sementara, *motion graphic* sebagai media informasi dapat menyampaikan informasi dengan lebih baik dan mudah dimengerti dengan menerapkan konsep *flat design* [6]. Oleh karena itu, media edukasi untuk menyampaikan tata cara pembayaran pajak pada penelitian ini menggunakan *motion graphic*.

Motion graphic di pilih sebagai media edukasi dikarenakan dominan berupa gerakan dan ilustrasi sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat masyarakat dalam membayar pajak. Keunggulan dari *motion graphic* adalah dikemas dalam bentuk video, yang notabene mudah dijalankan di berbagai perangkat termasuk perangkat *mobile* (telepon genggam). Dimana perangkat ini sudah menjadi perangkat masyarakat dalam melakukan kegiatan sehari-hari, termasuk untuk belajar. Beberapa penelitian yang sudah menyatakan bahwa *motion graphic* dapat efektif sebagai media edukasi, seperti: media edukasi untuk Tata Cara Umroh [7], Media Edukasi Bullying Anak untuk Orang Tua [8], media edukasi tentang Adaptasi Kebiasaan Baru di Lingkungan Kampus [9] serta Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya di sekolah dasar [10].

Media edukasi tentang tata cara pembayaran pajak dalam penelitian ini dikembangkan dengan menerapkan model ADDIE, karena dianggap lebih rasional dan lengkap pada berbagai jenis media pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pelajaran dan bahan pembelajaran [11]. Kontribusi penelitian diharapkan dapat menghasilkan media edukasi elektronik tentang tata cara pembayaran pajak daerah Kota Batam dan dapat dievaluasi tentang konten produk yang berdasarkan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku tentang tata cara pembayaran pajak di Kota Batam. Selain itu, juga diketahui dampak kepuasan dan peningkatan pengetahuan masyarakat Kota Batam setelah di edukasi melalui media *motion graphic*.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengembangkan media edukasi tentang tata cara pembayaran pajak dengan menerapkan model ADDIE, seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Langkah-Langkah Model ADDIE

Analyze (Menganalisa)

Tahap awal dalam model ADDIE ialah analisis yaitu menganalisis masalah yang melatarbelakangi munculnya media ini untuk kebutuhan pengalaman belajar [12]. Pada penelitian ini, tahapan analisis bertujuan untuk menemukan masalah yang dapat diselesaikan melalui pengembangan produk dalam bentuk *motion graphic*. Kegiatan analisis meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik, dan analisis kerja [13]. Analisis yang dilakukan, disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Analisis Media Edukasi Tata Cara Pembayaran Pajak

Item Analisis	Informasi analisis
Analisis Kebutuhan	Informasi tentang tata cara pelayanan pembayaran PBB dan dokumen-dokumen yang perlu dipersiapkan
Analisis Karakteristik	<ul style="list-style-type: none"> - Targer pengguna: masyarakat warga kota Batam - Rentang usia pengguna: 20-60 tahun - Pengetahuan tentang layanan pembayaran PBB
Analisis Kerja	<ul style="list-style-type: none"> - Teknologi yang digunakan untuk konten motion graphic 2D - Format produk: MP4 dengan konten animasi 2D, video dan teks.

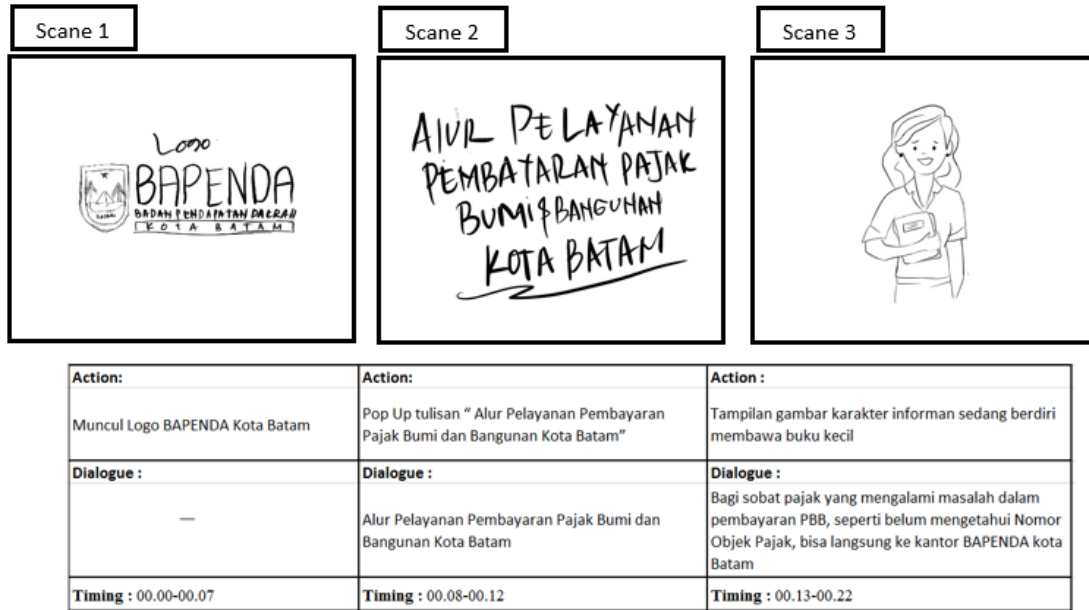
Design (Merancang)

Pada tahapan design yang dilakukan adalah merancang produk menggunakan unsur-unsur multimedia. Pada tahap ini merancang naskah dalam bentuk storyboard dan sketsa karakter. Pada tahap ini juga mengumpulkan beberapa referensi yang akan digunakan dalam penyusunan materi yang akan disampaikan di video agar dapat mempermudah dalam pembuatan video. Konsep tata cara pembayaran pajak sesuai dengan peraturan yang berlaku di BAPENDA kota Batam. Informasi yang ditampilkan pada storyboard adalah scene, action, dialog dan timing.

- a. **Scene** menginformasikan tentang tempat untuk mengumpulkan adegan gambar panel dan frame yang senada.
- b. **Action** menginformasikan tentang tindakan atau peristiwa yang akan dilakukan pada motion graphic
- c. **Dialogue** menginformasikan tentang narasi audio yang digunakan selama video berlangsung
- d. **Timing** digunakan untuk mengatur waktu setiap adegan, sehingga hasil rancangan ini benar-benar dapat menggambarkan produk yang akan diproduksi.

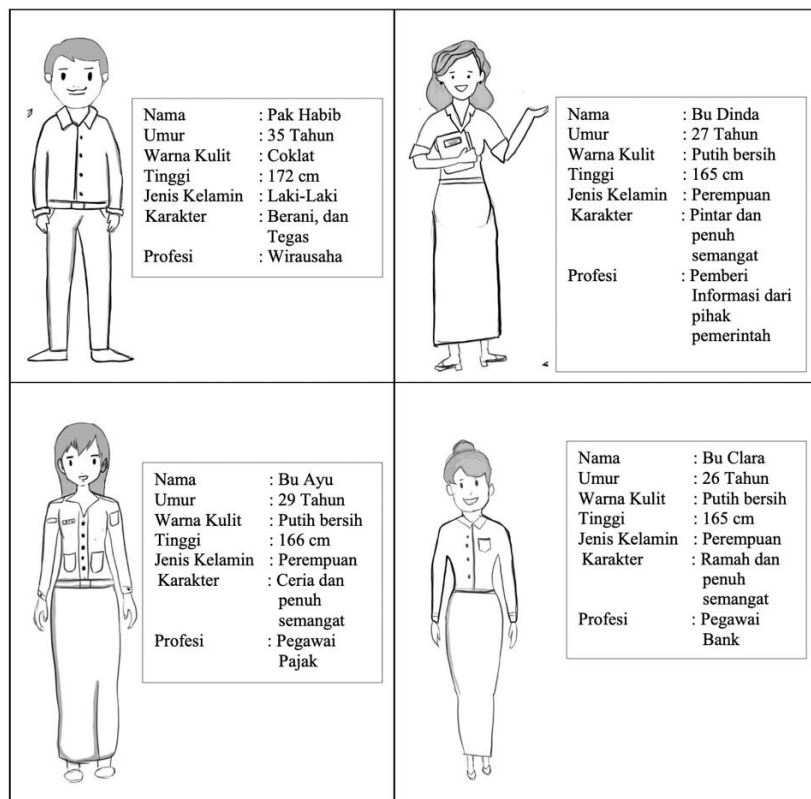
Terdapat 18 scene yang dirancang dan ditampilkan dalam 1 panel masing-masing terdiri dari 3 scene. Potongan storyboard ditampilkan pada gambar 2. Audio yang digunakan pada video ada 2 jenis yaitu (1)

backsound music menggunakan referensi website dan dilindungi undang-undang hak cipta; dan (2) suara narasi menggunakan proses *dubbing* menggunakan format MP3.



Gambar 2. Storyboard Panel 1 (Scene1-3)

Informasi storyboard telah menggambarkan karakteristik karakter. Selanjutnya silakukan desain karakter yang terdiri dari 4 antara lain: masyarakat (wajib pajak), pemberi informasi, petugas pelayanan dan pegawai bank. Desain karakter tersebut disajikan pada gambar 3.



Gambar 3. Desain Karakter Motion Grpahic Tata Cara Pembayaran Pajak

Pada tahap desain juga dilakukan perancangan alat uji produk, dalam hal ini menyusun kuisisioner. Kuisisioner ini akan digunakan pada saat evaluasi formatif dan sumatif. Kuisisioner untuk evaluasi formatif disusun berdasarkan 3 parameter antara lain kejelasan (*clarity*), kegunaan (*usefulness*), dan relevansi (*relevancy*). Sementara kuisisioner untuk evaluasi sumatif menggunakan 3 parameter yaitu persepsi (*perception*), pembelajaran (*learning*), dan kemampuan (*performance*) [14].

Develop (Mengembangkan)

Tahap pengembangan adalah menyediakan alat pendukung untuk pembuatan produk dengan mempertimbangkan beberapa hal antara lain:

- a. Media edukasi yang di hasilkan adalah sebuah konten dengan media pendukung video motion graphic. Pengembangan adalah produksi video *motion graphic* berdasarkan rancangan storyboard. Proses editing yang dilakukan dalam pembuatan karakter, pengembangan grafis 2D, dan pemilihan audio yang akan digunakan dalam video. Software yang digunakan dalam melakukan produksi video motion graphic adalah *adobe illustrator*, *adobe premiere pro* dan *adobe after effect*.
- b. Validasi konten untuk mengetahui kebenaran konten media edukasi tata cara pembayaran PBB Kota Batam. Validasi ini dilakukan sebelum diuji-cobakan ke responden untuk tujuan menyempurnakan produk. Validasi konten dilakukan oleh ahli materi yaitu pegawai/staff dikantor BPPRD Kota Batam yang mengetahui prosedur pembayaran PBB dengan benar.

Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahapan develop ini terdiri dari *tracing*, *coloring*, *dubbing*, *animating*, *editing*, dan *rendering*.

- a. *Tracing* dan *Coloring*, untuk membuat beberapa karakter yang ditampilkan pada video animasi, yang terdiri dari empat karakter yaitu karakter pegawai pajak, karakter pegawai bank, karakter pemberi informasi, karakter masyarakat, dan proses editing karakter menggunakan tools Adobe Illustrator.
- b. *Dubbing*, dilakukan dengan merekam suara sesuai naskah atau script yang di buat dengan hasil format MP3.
- c. *Animating*, kegiatan menggerakkan objek dengan memberikan visual atau mengubah beberapa aspek diantaranya scale, position dan rotation. Untuk memulai pembuatan proses animating di import ke dalam Adobe After Effect, kemudia di export dalam format MP4.
- d. *Editing* merupakan proses menggabungkan motion graphic dalam bentuk motion graphic dalam bentuk video yang telah di render di aplikasi adobe after effect dan selanjutnya di edit menggunakan adobe premiere dengan memasukkan backsound sebagai suara latar
- e. *Rendering* menggunakan software adobe media econdor dengan membutuhkan waktu sekitar 10 menit dengan durasi 3.06 menit dengan format MP4. Video ini dapat dijalankan pada semua perangkat elektronik yang bias menggunakan aplikasi pemutar video seperti VCL, MPHC, GOM Player, dan lainnya.

Implement (Implementasi)

Tahapan implementasi yang dilakukan adalah tahap pengujian produk oleh pengembang [12], yang dilakukan untuk melihat kesesuaian produk dan keputusan dalam melakukan revisi kesalahan hingga sesuai dengan hasil rancangan berdasarkan aspek *motion graphic*. Pada tahap ini dilakukan distribusi produk yang dilakukan secara online melalui media sosial.

Evaluate (Evaluasi)

Proses yang dilakukan pada tahap evaluasi yaitu analisis kepuasan, hasil pemahaman, dan lainnya dari responden [12]. Proses evaluasi terdiri dari 2 tahap yaitu proses evaluasi formatif dan proses evaluasi sumatif [14]. Dalam proses evaluasi formatif terdapat tiga tahap yaitu:

- a. **One-to-one evaluation** adalah proses pengukuran efektivitas produk yang berdasarkan aspek kejelasan (*clarity*), kegunaan (*usefulness*), dan relevansi (*relevance*) dengan target *audiens*.
- b. **Small group evaluation** adalah proses membentuk tim dari sekumpulan *audiens* untuk mengidentifikasi kekurangan petunjuk setelah di revisi.
- c. **Field trial** adalah uji coba di lingkungan nyata untuk menguji kualitas konten.

Evaluasi sumatif adalah mengukur tingkat kepuasan dan peningkatan pengetahuan masyarakat setelah di edukasi melalui media/produk yang dihasilkan. Tujuan utama dari evaluasi sumatif adalah menunjukkan apakah media edukasi memberikan pengaruh atau tidak. Terdapat 3 level evaluasi sumatif, yaitu:

- Perception** (persepsi) digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan masyarakat
- Learning** (pembelajaran) adalah pengukuran pengetahuan dan keterampilan
- Performance** (kemampuan) adalah mengukur pengetahuan informasi yang diperoleh untuk lingkungan yang sebenarnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini menghasilkan sebuah produk sebagai media edukasi tentang tata cara pembayaran PBB dalam bentuk *motion graphic*. Konten yang disediakan sesuai dengan prosedur yang berlaku. Media edukasi berbasis *motion graphic* ini berupa video dengan durasi 3 menit 6 detik. Beberapa screenshot tampilan video ditunjukkan pada gambar 4.



Gambar 4. Screenshot Hasil Video Motion Graphic

Evaluasi Formatif

Tahap evaluasi formatif ini merupakan pengujian alpha untuk mengetahui kesesuaian konten *motion graphic* yang telah dibuat. Target pengujian ini dilakukan oleh para ahli materi yaitu staff/pegawai pajak dikantor BAPENDA Kota Batam. Evaluasi Formatif ini melalui 3 tahap yaitu *one-to-one*, *small group*, dan *field trial*. Hasil evaluasi ketiga tahapan di sajikan pada tabel 2.

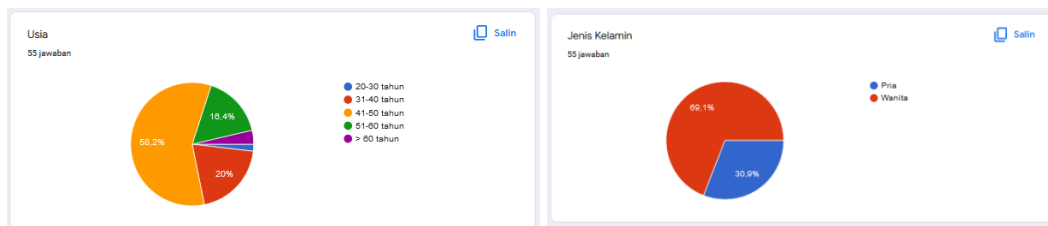
Tabel 2. Hasil Evaluasi Formatif

Aspek/Parameter	Pertanyaan	Tahap Evaluasi			Rata-rata Persentase
		one-to-one	small group	field trial	
Kejelasan (Clarity)	Video yang disampaikan sesuai dengan prosedur tentang tata cara pembayaran PBB pada pelayanan PBB di kantor BAPENDA kota Batam	100%	100%	100%	100%
	Pesan yang terkandung didalam video sudah jelas baik melalui teks, gambar dan audio	100%	100%	100%	
	Informasi tentang tata cara pembayaran PBB pada pelayanan PBB yang disajikan sudah lengkap dan tepat pada instansi BAPENDA Kota Batam	100%	100%	100%	
Kegunaan (Usefulness)	Video tentang tata cara pembayaran PBB berguna bagi masyarakat dalam penyampaian informasi tentang pelayanan pembayaran PBB	100%	100%	100%	100%
	Video motion graphic dapat menjadi media edukasi bagi masyarakat	100%	100%	100%	
Relevansi (Relevancy)	Alur tata cara pembayaran PBB pada pelayanan PBB sudah relevan dengan alur yang berlaku pada saat ini	100%	100%	100%	100%
	Konten video relevan dengan tujuan penyampaian informasi tentang tata cara pembayaran PBB di kantor BAPENDA Kota Batam	100%	100%	100%	

- a. **Evaluasi one-to-one**, evaluasi ini dilakukan untuk mengukur keefektivitasan video *motion graphic* berdasarkan aspek kejelasan (*clarity*), kegunaan (*usefulness*) dan relevansi (*relevancy*) bagi target pengguna. Responden pada tahap ini adalah staf Sub Bidang Sistem Informasi Pajak dan Retribusi. Hasil yang didapatkan mencapai 100%, responden setuju dengan isi konten yang disediakan dan dapat membantu pengguna untuk mengetahui alur pelayanan pembayaran PBB khusus-nya yang memiliki *case* masalah dalam pembayaran.
- b. **Evaluasi small group**, evaluasi dilakukan terhadap sekelompok pegawai pajak di satu bidang yaitu staf bidang pengembangan evaluasi dan informasi, yang mengevaluasi media edukasi untuk mendapatkan saran dan perbaikan. Hasil yang diperoleh mencapai 100%, responden setuju dengan isi konten yang disediakan dan dapat membantu pengguna untuk mengetahui alur pelayanan pembayaran PBB khusus-nya yang memiliki *case* masalah dalam pembayaran.
- c. **Field trial**, evaluasi ini dilakukan sebagai uji lapangan terhadap produk yang telah dihasilkan, yang telah selesai dikembangkan tetapi masih membutuhkan atau memungkinkan untuk perbaikan pada tahap akhir. Responden pada tahap ini adalah staf/pegawai pajak. Hasil yang diperoleh mencapai 100% yang berarti produk siap di proses.

Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif dilakukan untuk mengevaluasi media edukasi tata cara pembayaran PBB Kota Batam. Target dikategorikan berusia 20 hingga 60 tahun ke atas, dengan pengambilan sampel sebanyak 55 responden melalui kuisioner *online* dengan menggunakan skala *Guttman* memiliki perbedaan jawaban yang tegas dan hanya terdapat dua alternatif jawaban disetiap jawabannya yaitu setuju dan tidak setuju. Terdapat jumlah wanita 69% dan pria 31%. Karakteristik responden berdasarkan usia dan jenis kelamin divisualisasikan dalam bentuk grafik yang ditunjukkan pada gambar 5.



Gambar 5. Karakteristik Responden berdasarkan Usia dan Jenis Kelamin

Evaluasi sumatif terdiri dari 3 parameter yaitu persepsi (*perception*), pembelajaran (*learning*) dan kemampuan (*performance*) [14]. Persentase pencapaian persepsi, pembelajaran dan peningkatan pemahaman responden terhadap informasi yang disajikan pada media edukasi ditentukan berdasarkan formula statistik pada persamaan (1) [13].

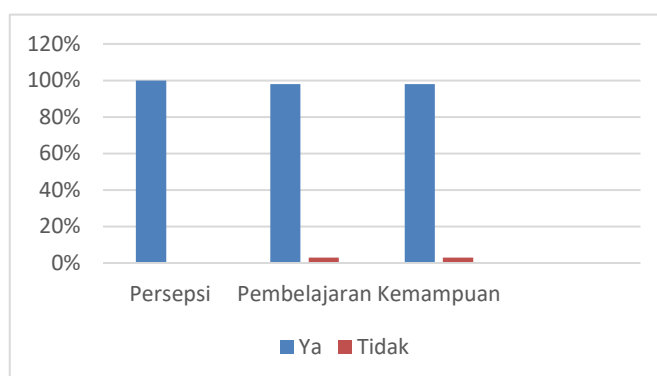
$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah}}{\text{Total}} \times 100\% \quad (1)$$

Persentase merupakan capaian persepsi, pembelajaran dan kemampuan responden setelah menonton produk. Jumlah adalah frekuensi tanggapan terhadap pernyataan, dan total adalah jumlah sampel atau banyaknya responden.

Tabel 3 menunjukkan hasil evaluasi sumatif dan divisualisasikan dalam bentuk grafik pada gambar 6.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Sumatif

Aspek/Parameter	Pertanyaan	Persentase	Rata-rata Persentase
Persepsi (<i>Perception</i>)	Video ini dapat membantu memberikan informasi tentang tata cara pembayaran PBB dalam penyampaian informasi tentang Pelayanan pembayaran PBB	100%	100%
	Video ini disukai sebagai media edukasi tentang tata cara pembayaran PBB	100%	
	Video ini menarik untuk ditonton	100%	
Pembelajaran (<i>learning</i>)	Video memberikan pengetahuan baru tentang tata cara pembayaran PBB dalam penyampaian informasi tentang pelayanan PBB dikantor BAPENDA Kota Batam dengan benar	100%	98,66%
	Alur Video jelas dalam menyampaikan informasi tentang tata cara pembayaran PBB	96%	
	Alur cerita tentang pelayanan pembayaran PBB mudah dipahami	100%	
Kemampuan (<i>Performance</i>)	Pesan yang disampaikan dapat diingat	98%	98%
	Mengetahui bagaimana cara membayar PBB dikantor BAPENDA Kota Batam, setelah menonton video	100%	
	Setelah menonton video, segera membayar pajak	96%	



Gambar 6. Grafik Persentase Evaluasi Sumatif

Berdasarkan pada Tabel 3, didapatkan rata-rata persentase pencapaian *perception*, *learning* dan *performance* sebesar 98,88%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa persepsi responden terhadap video sangat baik digunakan sebagai media edukasi. Hal ini juga dikuatkan dengan pembelajaran dan kemampuan responden meningkat setelah menggunakan video.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kontribusi penelitian melalui hasil yang diperoleh antara lain:

- Menghasilkan media edukasi *elektronik* tentang tata cara pembayaran pajak daerah Kota Batam dalam bentuk motion graphic dengan hasil berupa video format MP4 berdurasi 3 menit 6 detik dengan di lengkapi objek desain sebagai visualisasi informasi.

- b. Konten produk sesuai dengan peraturan yang berlaku tentang tata cara pembayaran pajak di Kota Batam. Berdasarkan hasil evaluasi formatif untuk validasi tata cara pembayaran PBB kota Batam menggunakan 3 group pengujian, diperoleh 100% setuju.
- c. Pengalaman belajar dan kemampuan untuk memahami pesan yang disampaikan dalam video motion graphic, dinilai berhasil. Hal ini dikuatkan dengan hasil evaluasi sumatif memperoleh 98,88% setuju produk digunakan sebagai media edukasi bagi masyarakat.

Sebagai rekomendasi dari penelitian ini adalah peningkatan pelayanan publik, khususnya menginternalisasi kegiatan secara daring (dalam hal ini adalah layanan yang dilakukan secara daring) perlu ditingkatkan. Oleh sebab itu, konten-konten kreatif sangat perlu diperbanyak mengingat perangkat mobile secara umum sudah dimiliki oleh masyarakat sehingga lebih mudah untuk dijangkau oleh seluruh kalangan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anastasia Diana; Lilis Setiawati, *Perpajakan Indonesia*. Yogyakarta: Andipublisher, 2010.
- [2] Bapenda Kota Batam, *Buku Company Profile Badan Pendapatan Daerah Kota Batam*. Indonesia, 2022.
- [3] R. Purwanti and N. R., "Video Animasi Stop Motion Sebagai Media Pembelajaran Pada Kampanye Pengenalan Tertib Berlalu Lintas Bagi Remaja Pengendara Sepeda Motor," *WIDYAKALA J.*, vol. 3, p. 1, Jun. 2016, doi: 10.36262/widyakala.v3i0.19.
- [4] E. B. Sembiring and G. V. Yusera, "E-PROMOSI SEKOLAH DALAM BENTUK MOTION GRAPHIC," *J. Digit. Educ. Commun. ARTS*, vol. 4, no. 01, pp. 37–50, Jun. 2021, doi: 10.30871/deca.v4i01.2850.
- [5] E. B. Sembiring and N. B.W., "Media Promosi OBC: Rancang Bangun dan Analisis Perbandingan Produksi Video Live Shoot dan Motion Graphics.," Nov. 2019.
- [6] R. A. Fauzi, L. R. Anuggilarso, A. R. Hardika, and D. I. S. Saputra, "Penggunaan Konsep Flat Design pada Markers Semaphore Augmented Reality," *InfoTekJar J. Nas. Inform. dan Teknol. Jar.*, vol. 4, no. 1, 2019.
- [7] A. Khairunnisa and M. Fani, "Implementasi Motion Graphic Tata Cara Umroh Pada Pt. Rhean Citra Oetama," *J. Appl. Multimed. Netw.*, vol. 5, no. 1, pp. 110–120, Jul. 2021, doi: 10.30871/jamn.v5i1.2859.
- [8] J. M. Savitri, N. D. Nugraha, F. I. Kreatif, U. Telkom, and P. Asuh, "PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI BULLYING ANAK UNTUK ORANGTUA MOTION GRAPHIC DESIGN AS CHILD BULLYING EDUCATIONAL MEDIA FOR Ilustrasi Warna Typografi 4 . Data Khalayak Sasaran," vol. 5, no. 1, pp. 322–329, 2018.
- [9] E. B. Sembiring *et al.*, "EDUKASI ADAPTASI KEBIASAAN BARU DI LINGKUNGAN KAMPUS," *J. Appl. Multimed. Netw.*, vol. 2, no. 2, pp. 62–70, Jul. 2020, doi: 10.30656/ps2pm.v2i1.2282.
- [10] A. Hidayati, E. Adi, and H. Praherdhiono, "Bangun Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang," *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. dalam Teknol. Pembelajaran*, vol. 6, no. 1, pp. 45–50, 2019, doi: 10.17977/um031v6i12019p045.
- [11] E. Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- [12] E. B. Sembiring and N. Nurrahmah, "Multimedia Interaktif: Media Belajar untuk Membuat Paspor RI melalui Simulasi," *J. Digit. Educ. Commun. ARTS*, vol. 2, no. 02, pp. 55–65, 2019.
- [13] S. Aceto, S. Borotis, J. Devine, and T. Fischer, *Results from a consultation Mapping and Analysing Prospective Technologies for Learning*. 2014.
- [14] ELearning infographics.com, "The ADDIE model infographic," *ELearning infographics.com*, 2017. <https://elearninginfographics.com/the-addie-model-infographic/>.