

KEMENTERIAN DALAM NEGERI
REPUBLIK INDONESIA

LAPORAN PELAKSANAAN AKTUALISASI PELATIHAN DASAR CALON PEGAWAI NEGERI SIPIL GOLONGAN III

OPTIMALISASI POTENSI PARIWISATA KABUPATEN SIAK MELALUI APLIKASI MOBILE TERINTEGRASI SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PANDUAN WISATA

DISUSUN OLEH :

NAMA	:	**JERI WANDANA, S.Kom**
NIP	:	**19930618 202503 1 001**
JABATAN	:	**PRANATA KOMPUTER AHLI PERTAMA**
INSTANSI	:	**BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI DAN PERSANDIAN DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA**
KELAS/KELOMPOK	:	**3**
NO. ABSEN	:	**28**
ANGKATAN	:	**XX**

PUSAT PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA
REGIONAL BUKITTINGGI
KEMENTERIAN DALAM NEGERI REPUBLIK INDONESIA
2025

LEMBAR PERSETUJUAN
AKTUALISASI

JUDUL	:	**Optimalisasi Potensi Pariwisata Kabupaten Siak Melalui Aplikasi Mobile Terintegrasi Sebagai Media Promosi dan Panduan Wisata**
NAMA	:	JERI WANDANA, S.Kom
NIP	:	19930618 202503 1 001
PANGKAT/GOL	:	PENATA MUDA/IIIa
JABATAN	:	PRANATA KOMPUTER AHLI PERTAMA
INSTANSI	:	BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI DAN PERSANDIAN DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
ANGKATAN/KEL	:	XX/3
NO. ABSEN	:	28

Disetujui untuk diimplementasIkan pada tahap Habituasi dan selanjutnya diujikan pada Seminar Aktualisasi Latsar CPNS Angkatan XX yang dilaksanakan pada tanggal 07 November 2025 di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Dalam Negeri Regional Bukittinggi.

Bukittinggi, 07 November 2025

COACH	MENTOR
JERRY MARANTIKA, S.Psi	**MOH. RIFA' FAUZIE, S.Kom**
NIP. 19890712 201503 1 003	NIP. 19891030 201504 1 001

BERITA ACARA
SEMINAR LAPORAN PELAKSANAAN AKTUALISASI

Pada Hari : Jum'at
Tanggal : 07 November 2025
Pukul : 08.00 – 17.00 WIB
Tempat : PPSDM Regional Bukittinggi

Telah Diseminarkan Laporan Pelaksanaan Aktualisasi Latsar CPNS Angkatan XX Tahun 2025.

JUDUL	:	Optimalisasi Potensi Pariwisata Kabupaten Siak Melalui Aplikasi Mobile Terintegrasi Sebagai Media Promosi dan Panduan Wisata
NAMA	:	JERI WANDANA, S.Kom
NIP	:	19930618 202503 1 001
PANGKAT/GOL	:	PENATA MUDA/IIIa
JABATAN	:	PRANATA KOMPUTER AHLI PERTAMA
INSTANSI	:	BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI DAN PERSANDIAN DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
ANGKATAN/KEL	:	XX/3
NO. ABSEN	:	28

Dan telah mendapatkan pengujian/komentar/masukan/saran dari Penguji, Mentor dan Coach.

COACH	PESERTA
JERRY MARANTIKA, S.Psi	**JERI WANDANA, S.Kom**
NIP. 19890712 201503 1 003	NIP. 19930618 202503 1 001
PENGUJI	**MENTOR**
BAMBANG SUPARTO, S.E., M.Si	**MOH. RIFA' FAUZIE, S.Kom**
NIP. 19690624 199303 1 001	NIP. 19891030 201504 1 001

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN PELAKSANAAN AKTUALISASI

JUDUL	:	Optimalisasi Potensi Pariwisata Kabupaten Siak Melalui Aplikasi Mobile Terintegrasi Sebagai Media Promosi Dan Panduan Wisata
NAMA	:	JERI WANDANA, S.Kom
NIP	:	19930618 202503 1 001
PANGKAT/GOL	:	PENATA MUDA / IIIa
JABATAN	:	PRANATA KOMPUTER AHLI PERTAMA
INSTANSI	:	BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI DAN PERSANDIAN DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
ANGKATAN/KEL	:	XX/3
NO. ABSEN	:	28

Disahkan berdasarkan seminar aktualisasi yang dilaksanakan pada tanggal 18 September Tahun 2025 di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Dalam Negeri Regional Bukittinggi.

Bukittinggi, 18 September 2024

COACH	PENGUJI
JERRY MARANTIKA, S.Psi	**BAMBANG SUPARTO, S.E., M.Si**
NIP. 19890712 201503 1 003	NIP. 19690624 199303 1 001

Mengetahui
Kepala Pusat
Pengembangan Sumber Daya Manusia
Kementerian Dalam Negeri
Regional Bukittinggi

SARJAYADI, SS, MAP
NIP. 19700304 199603 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya laporan Aktualisasi Latsar CPNS ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat dalam mengikuti dan menyelesaikan Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil CPNS.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis berusaha mengaktualisasikan nilai-nilai dasar Aparatur Sipil Negara (ASN) BerAKHLAK serta peran ASN sebagai pelaksana kebijakan publik, pelayan publik, dan perekat pemersatu bangsa. Selain itu, laporan ini juga merupakan wujud penerapan kompetensi yang diperoleh selama pelatihan, terutama terkait penguatan wawasan kebangsaan, pelayanan publik, serta transformasi digital dalam mendukung kinerja pemerintahan.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para pihak yang telah berjasa dan terlibat dengan segala bentuk dukungan. Tanpa mengurangi rasa hormat, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak H. Sarjayadi, S.S, MAP, selaku Kepala PPSDM Kemendagri Regional Bukittinggi berserta seluruh jajaran;
2. Bapak Romy Lesmana Dermawan, AP., M.Si., selaku Kepala Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak;
3. Bapak Bambang Suparto, S.E., M.Si, selaku evaluator yang memberikan masukan, kritik dan saran;

4. Bapak Jerry Marantika, S.Psi., selaku coach yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi;
5. Bapak Moh. Rifa' Fauzie, S.Kom., selaku mentor yang selalu memberikan motivasi, dukungan, saran dan arahan kepada penulis;
6. Orang tua yang selalu memberikan dukungan dan doa;
7. Istri (Ririn Trias Putri) dan anak-anak tercinta (Shafiyya Aida Indana dan Rumaisha Rania Indana) yang selalu menjadi penyemangat dan penyejuk hati;

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan dan saran demi kesempurnaan Aktualisasi. Besar harapan penulis agar Aktualisasi ini dapat diimplementasikan dengan sebaik-baiknya dan memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang membutuhkan.

Siak Sri Indrapura, 27 Oktober 2025

Jeri Wandana, S.Kom
NIP. 19930618 202503 1 001

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN AKTUALISASI i

BERITA ACARA ii

KATA PENGANTAR iv

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL ix

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Tujuan 2

C. Ruang Lingkup 3

BAB II PROFIL INSTANSI DAN PESERTA 4

A. Profil Instansi 4

B. Profil Peserta 16

BAB III RINGKASAN AKTUALISASI 18

A. Deskripsi *Core* Isu 18

B. Penetapan *Core* Isu 29

C. Analisis *Core* Isu 31

D. Gagasan Kreatif Penyelesaian *Core* Isu 32

BAB IV CAPAIAN PELAKSANAAN AKTUALISASI 35

A. Matriks Jadwal Kegiatan Aktualisasi 35

B. Matriks Pelaksanaan Aktualisasi 36

C. Matriks Rekapitulasi Realisasi Habituasi NND PNS 64

D. Capaian Penyelesaian *Core* Isu 64

E. Manfaat Terselesaikannya *Core* Isu 73

a. Pengembangan Kompetensi Teknis 73

b. Peningkatan Pemahaman Kontekstual 73

F. Rencana Tindak Lanjut Hasil Aktualisasi 75

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 76

A. Kesimpulan 76

B. Rekomendasi 80
DAFTAR PUSTAKA 82
DAFTAR LAMPIRAN..... 83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kantor Diskominfo Kabupaten Siak..... 5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Diskominfo Kabupaten Siak..... 8
Gambar 3.1 Website Dinas Pariwisata Kabupaten Siak..... 20
Gambar 3.2 Website Pesona Siak..... 20
Gambar 3.3 Tampilan aplikasi E-SMART..... 26
Gambar 3.4 Grafik penggunaan aplikasi E-SMART 27
Gambar 4.1 Total Download Aplikasi 67
Gambar 4.2 Analisis Jumlah Kunjungan Objek Potensi Wisata 68
Gambar 4.3 Tampilan Aplikasi Mobile Pesona Siak 70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data daya tarik wisata Kabupaten Siak..... 18
Tabel 3.2 Data kunjungan wisatawan domestik dan mancanegara ... 19
Tabel 3.3 Persentase tingkat penghunian kamar (TPK) hotel 20
Tabel 3.4 Wilayah blankspot Kabupaten Siak..... 23
Tabel 3.5 Data pengguna aplikasi E-SMART Diskominfo Kab. Siak .. 26
Table 3.6 Penetapan isu prioritas dengan metode APKL 29
Table 3.7 Penetapan penyebab isu utama dengan Teknik USG 31
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Aktualisasi..... 35
Tabel 4.2 Matriks Pelaksanaan Aktualisasi 37
Tabel 4.3 Matriks Rekap Habituasi 64
Tabel 4.4 Capaian Penyelesaian *Core* Isu 65
Tabel 4.5 Rencana Tindak Lanjut Hasil Aktualisasi 75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Peraturan Bupati (Perbup) Siak Nomor 127 Tahun 2024 tentang Strategi Pengembangan Paket Wisata Tematik yang bertujuan meningkatkan lama tinggal wisatawan dengan mengembangkan paket-paket wisata tematik yang berbasis budaya, sejarah, dan alam.

Berdasarkan Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 95 Tahun 2018 berisi tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE), yang mengatur penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas penyelenggaraan layanan publik oleh instansi pemerintah. Perpres ini menetapkan pedoman dan kerangka kerja untuk pengembangan dan penerapan SPBE, termasuk tata kelola, manajemen, arsitektur, infrastruktur, keamanan, dan pemantauan.

Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian Dinas Komunikasi Dan Informatika merupakan unit yang memiliki tugas dan fungsi salah satunya pengembangan aplikasi. Kabupaten Siak tercatat memiliki labih dari 300 potensi wisata dengan lebih dari 1 (satu) juta wisatawan tiap tahunnya. Objek wisata ini tentunya memiliki kontribusi yang cukup besar bagi pendapatan daerah dan pengembangan daerah, untuk itu perlu rasanya dilakukan pengembangan lebih lanjut

terkait promosi dan panduan wisata agar potensi objek wisata dapat lebih maksimal.

Sejalan dengan itu, Aparatur Sipil Negara (ASN) dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman melalui penerapan nilai-nilai dasar BerAKHLAK dan peran sebagai pelaksana kebijakan publik, pelayan publik, serta perekat pemersatu bangsa. Aktualisasi dalam bentuk pengembangan aplikasi mobile pariwisata terintegrasi menjadi wujud nyata penerapan kompetensi ASN, khususnya dalam mendukung transformasi digital dan peningkatan kualitas layanan publik.

Maka dari itu, untuk menerapkan nilai-nilai dasar profesi ASN sebagai pranata komputer, serta sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Pelatihan Dasar (Latsar) CPNS dengan ini dibuatlah Aktualisasi dengan judul “Optimalisasi Potensi Pariwisata Kabupaten Siak Melalui Aplikasi Mobile Terintegrasi Sebagai Media Promosi dan Panduan Wisata”.

B. Tujuan

1. Tujuan Umum

   Tujuan dari aktualisasi/habituasi ini adalah agar peserta Pelatihan Dasar CPNS mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari berbagai mata pelatihan, meliputi wawasan kebangsaan, sikap bela negara, nilai-nilai dasar ASN BerAKHLAK (Berorientasi Pelayanan, Akuntabel, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif),

serta peran profesi ASN dalam NKRI (Manajemen ASN dan Smart ASN), ke dalam pelaksanaan tugas sebagai Pranata Komputer di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak.

2. Tujuan Khusus
    a. Mampu merumuskan solusi atas permasalahan terkait belum optimalnya upaya promosi serta penyediaan informasi pariwisata di Kabupaten Siak.
    b. Mampu mengimplementasikan solusi atas permasalahan “Belum tersedianya media yang efektif dan efisien untuk promosi pariwisata Kabupaten Siak” dengan berlandaskan penerapan nilai-nilai dasar ASN BerAKHLAK.

C. Ruang Lingkup

Kegiatan Aktualisasi Pelatihan Dasar CPNS Tahun 2025 dilaksanakan di Bidang Teknologi Informasi Komunikasi dan Persandian pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak. Sasaran kegiatan ini mencakup seluruh elemen masyarakat Kabupaten Siak, baik pelaku usaha, pemerintah daerah, maupun wisatawan. Sebagai tindak lanjut, kegiatan aktualisasi difokuskan pada pengembangan aplikasi berbasis mobile yang berfungsi sebagai media promosi sekaligus panduan informasi wisata di Kabupaten Siak. Adapun pelaksanaan kegiatan ini berlangsung pada 22 September hingga 31 Oktober 2025.

BAB II

PROFIL INSTANSI DAN PESERTA

A. Profil Instansi

1. Gambaran Umum

Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak merupakan suatu lembaga pemerintah daerah yang melaksanakan tugas membantu Bupati melaksanakan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan daerah di bidang komunikasi dan informatika, bidang persandian dan bidang statistik yang dibentuk berdasarkan Peraturan Bupati Siak Nomor 103 Tahun 2021 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi, Serta Tata Kerja Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak.

Dalam melaksanakan tugas sebagaimana tersebut di atas, Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak menyelenggarakan fungsi sebagai berikut :

1) Perumusan dan penetapan kebijakan teknis penyelenggaraan urusan di bidang komunikasi dan informatika, bidang persandian dan bidang statistik sesuai dengan norma, standar, prosedur dan kriteria yang telah ditetapkan;
2) Perumusan, perencanaan, pembinaan dan pengendalian kebijakan teknis kesekretariatan Dinas Komunikasi dan Informatika;
3) Perumusan, perencanaan, pembinaan dan pengendalian kebijakan teknis di bidang Informasi Publik;

4) Perumusan, perencanaan, pembinaan dan pengendalian kebijakan teknis di bidang Komunikasi Publik;
5) Perumusan, perencanaan, pembinaan dan pengendalian kebijakan teknis di bidang Aplikasi dan Informatika;
6) Perumusan, perencanaan, pembinaan dan pengendalian kebijakan teknis di bidang Persandian dan E-Government;
7) Pembinaan terhadap Unit Pelaksana Teknis Dinas dan Kelompok Jabatan Fungsional;
8) Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan pelaksanaan urusan pemerintahan bidang komunikasi dan informatika, bidang persandian dan bidang statistik; dan
9) Pelaksanaan fungsi lain yang diberikan oleh pimpinan baik secara tertulis maupun lisan sesuai dengan kewenangan serta bidang tugas dan fungsinya dalam rangka kelancaran pelaksanaan tugas.



Gambar 2.1 Kantor Diskominfo Kabupaten Siak

Dalam menjalankan tugas dan fungsinya tersebut, Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak didukung oleh manajemen dengan perangkat-perangkat organisasi.

2. Visi dan Misi Organisasi

Visi Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak seiring dan sejalan dengan Peraturan Daerah Nomor 7 Tahun 2013 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang (RPJMD) Kabupaten Siak tahun 2005 – 2025, yaitu **"Kabupaten Siak Sebagai Pusat Budaya Melayu di Indonesia yang Maju dan Sejahtera Tahun 2025".** Visi jangka panjang tersebut didesain akan dicapai melalui empat periode pembangunan jangka menengah yang masing-masing tujuan dan arah kebijakan tersendiri. Memasuki era pembangunan lima tahun pada periode keempat RPJPD Kabupaten Siak Tahun 2005-2025, Visi, Misi dan Program Kepala Daerah dan Wakil Daerah terpilih dalam mewujudkan pembangunan Kabupaten Siak Tahun 2021-2026 sebagaimana yang telah ditetapkan dan tercantum dalam RPJMD Kabupaten Siak Tahun 2021-2026, yaitu:

Visi : "**Terwujudnya Kabupaten Siak yang Amanah, Sejahtera, dan Lestari dalam Lingkungan Masyarakat Yang Agamis dan Budaya Melayu**".

Adapun misi yang akan dilaksanakan untuk mewujudkan pencapaian visi dengan memperhatikan kondisi tantangan kedepan, serta memperhitungkan peluang yang dimiliki, maka ditetapkan 5 (lima)

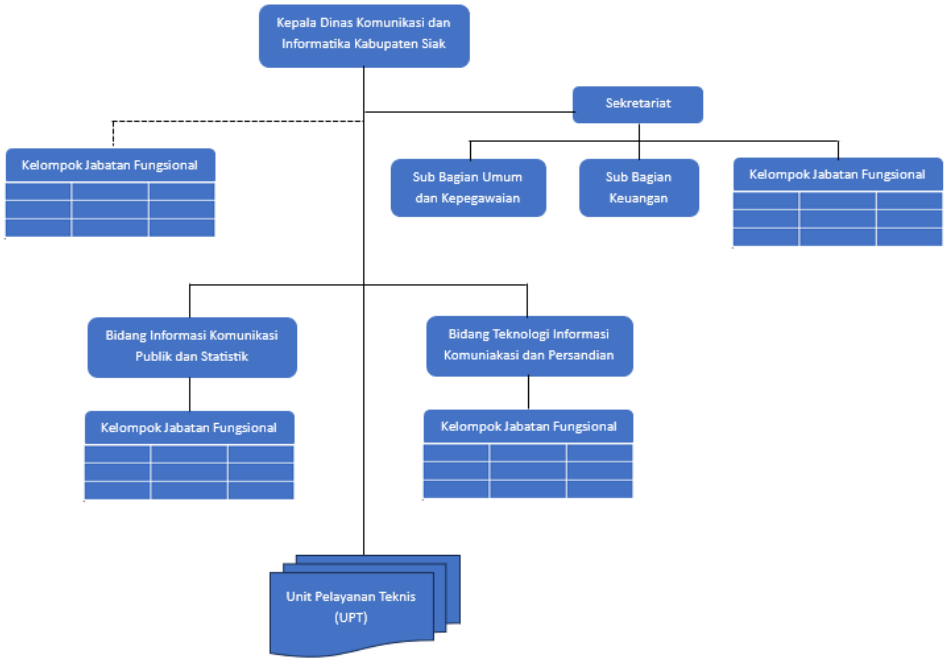
misi Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kabupaten Siak Tahun 2021-2026, sebagai berikut:

1) Mewujudkan Tata Kelola Pemerintahan yang Amanah Melalui Penerapan E-Government.
2) Mewujudkan Kualitas SDM yang Agamis, Unggul, Sehat dan Cerdas.
3) Meningkatkan Kualitas Infrastruktur Dasar yang Inklusif. Mewujudkan Perekonomian Yang Maju dan Berdaya Saing Melalui Pengembangan Sektor Pertanian, Industri, Umkm, Ekonomi Kreatif, Pariwisata dan Sektor Produktif Lainnya.
4) Mewujudkan Pembangunan yang Berkelanjutan dan Pemajuan Budaya Melayu.

Misi pembangunan Kabupaten Siak untuk 5 (lima) tahun kedepan, yang menjadi tugas dan tanggungjawab Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak adalah **Misi ke 1** (satu) Kabupaten Siak, yakni Mewujudkan Tata Kelola Pemerintahan Yang Amanah Melalui Penerapan E-Government**,** dengan **Tujuan,** Menguatkan Tata Kelola Pemerintah Daerah**,** sedangkan **Sasaran,** Meningkatnya Kualitas Pelayanan Publik**.**

3. Struktur Organisasi Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak

Struktur organisasi Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak, yakni:



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Diskominfo Kabupaten Siak

4. **Tugas Pokok dan Fungsi Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak**

Uraian tugas dan tata kerja Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak, sebagaimana diuraikan dalam Peraturan Bupati Siak Nomor 103 Tahun 2021 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi, Serta Tata Kerja Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak adalah sebagai berikut :

1. Kepala Dinas

Kepala Dinas Komunikasi dan Informatika mempunyai tugas membantu Bupati melaksanakan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan daerah di bidang Komunikasi dan Informatika, persandian dan statistik. Dalam menjalankan tugas tersebut, Kepala Dinas menyelenggarakan fungsi :

a. Perumusan dan penetapan kebijakan teknis penyelenggaraan urusan di bidang komunikasi dan informatika, persandian dan statistik sesuai dengan norma, standar, prosedur dan kriteria yang telah ditetapkan;
b. Perumusan, perencanaan, pembinaan dan pengendalian kebijakan teknis keseketariatan dinas;
c. Perumusan, perencanaan, pembinaan dan pengendalian kebijakan teknis di bidang Informasi Publik;
d. Perumusan, perencanaan, pembinaan dan pengendalian kebijakan teknis di bidang Komunikasi Publik;
e. Perumusan, perencanaan, pembinaan dan pengendalian kebijakan teknisdi bidang Aplikasi dan Informatika;
f. Perumusan, perencanaan, pembinaan dan pengendalian kebijakan teknis di bidang Persandian dan E-Government;
g. Pembinaan terhadap pelaksana Teknis Dinas dan Kelompok jabatan Fungsional;
h. Evaluasi dan pelaporan tatalaksana rumah tangga dinas; dan
i. Pelaksanaan fungsi lain yang diberikan oleh Bupati sesuai dengan tugas dang fungsinya.

2. Sekretariat

Sekretariat mempunyai tugas melaksanakan pelayanan administrasi, koordinasi, fasilitasi, pemantauan, evaluasi dan pelaporan terkait umum, kepegawaian, perencanaan, keuangan,

pengelolaan barang milk daerah, perlengkapan, ketatalaksanaan, kearsipan, kelembagaan, dan kehumasan di lingkungan Dinas Komunikasi dan Informatika. Untuk melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud, Sekretariat menyelenggarakan fungsi:

a. Pelaksanaan koordinasi dan fasilitasi penyusunan rencana, program, anggaran, evaluasi dan pelaporan dinas;
b. Pemberian dukungan administrasi yang meliputi kepegawaian, ketatusahaan, keuangan, kerumahtanggaan, kerjasama, hubungan masyarakat, kearsipan dan dokumentasi;
c. Penataan organisasi dan tatalaksana;
d. Koordinasi dan penyusunan peraturan perundang-undangan;
e. Pengelolaan barang/kekayaan milik daerah; dan
f. Pelaksanaan fungsi lain yang diberikan oleh pimpinan baik secara tertulis maupun lisan sesuai dengan kewenangan serta bidang tugas dan fungsinya dalam rangka kelancaran pelaksanaan tugas.

3. Bidang Informasi Komunikasi Publik dan Statistik

Bidang Informasi Komunikasi Publik dan Statistik mempunyai tugas membantu Kepala Dinas menyusun kebijakan dan perencanaan operasional serta melaksanakan pengelolaan urusan di bidang pengelolaan opini dan aspirasi publik di lingkup pemerintah daerah, pengelolaan informasi untuk mendukung kebijakan nasional dan

pemerintah daerah serta pelayanan informasi publik di kabupaten. Untuk melaksanakan tugas tersebut, Bidang Informasi Komunikasi Pablik dan Statistik menyelenggarakan fungsi:

a. Penyiapan bahan rumusan kebijakan di bidang pengelolaan opini dan aspirasi publik di lingkup pemerintah daerah, pengelolaan informasi untuk mendukung kebijakan nasional dan pemerintah daerah, serta pelayanan informasi publik di kabupaten;
b. Penyiapan bahan pelaksanaan kebijakan di bidang pengelolaan opini dan aspirasi publik di lingkup pemerintah daerah, pengelolaan informasi untuk mendukung kebijakan nasional dan pemerintah daerah, serta pelayanan informasi publik di kabupaten;
c. Penyiapan bahan penyusunan norma, standar, prosedur, dan kriteria penyelenggaraan di bidang pengelolaan opini dan aspirasi publik di lingkup pemerintah daerah, pengelolaan informasi untuk mendukung kebijakan nasional dan pemerintah daerah, serta pelayanan informasi publik di kabupaten;
d. Penyiapan bahan pemberian bimbingan teknis dan supervisi dibidang pengelolaan opini dan aspirasi publik di lingkup pemerintah daerah, pengelolaan informasi untuk mendukung

kebijakan nasional dan pemerintah daerah, serta pelayanan informasi public di kabupaten;

e. Pemantauan, evaluasi, dan pelaporan di bidang pengelolaan opini dan aspirasi publik di lingkup pemerintah daerah, pengelolaan informasi untuk mendukung kebijakan nasional dan pemerintah daerah, serta pelayanan informasi publik di Kabupaten/Kota; dan

f. Pelaksanaan fungsi lain yang diberikan oleh pimpinan baik secara tertulis maupun lisan sesuai dengan kewenangan dan bidang tugas dan fungsinya dalam rangka kelancaran pelaksanaan tugas.

4. Bidang Teknologi Informasi Komunikasi dan Persandian

Bidang Teknologi Informasi Komunikasi dan Persandian mempunyai tugas membantu Kepala Dinas menyusun kebijakan dan perencanaan operasional serta melaksanakan pengelolaan urusan di bidang penyediaan konten lintas sektoral dan pengelolaan media komunikasi publik, layanan hubungan media dan penguatan kapasitas sumber daya komunikasi publik dan penyediaan akses infomasi dan Persandian di Kabupaten. Untuk melaksanakan tugas tersebut, Bidang Teknologi Informasi Komunikasi dan Persandian meleksanakan fungsi sebagai berikut:

a. Penyiapan bahan perumusan kebijakan di bidang penyediaan konten lintas sektoral dan pengelolaan media komunikasi

publik, layanan hubungan media dan penguatan kapasitas sumber daya komunikasi publik dan penyediaan akses informasi di Kabupaten;

b. Penyiapan bahan pelaksanaan kebijakan di bidang penyediaan konten lintas sektoral dan pengelolaan media komunikasi publik, layanan hubungan media dan penguatan kapasitas sumber daya komunikasi publik dan penyediaan akses informasi di Kabupaten;
c. Penyiapan bahan penyusunan norma, standar, prosedur dan kriteria penyelenggaran di bidang penyediaan konten lintas sektoral dan pengelolaan media komunikasi publik, layanan hubungan media dan penguatan kapasitas sumber daya komunikasi publik dan penyediaan akses informasi di Kabupaten;
d. Penyiapan bahan bimbingan teknis dan supervisi di bidang penyediaan konten lintas sektoral dan pegelolaan media komunikasi publik, layanan hubungan media dan penguatan kapasitas sumber daya komunikasi publik dan penyediaan akses informasi di Kabupaten;
e. Penyiapan bahan perumusan kebijakan di bidang layanan infrastruktur dasar *Data Center*, *Disaster Recovery Center* dan TIK, layanan pengembangan intranet dan penggunaan akses internet, layanan manajemen data dan informasi

E-*Government*, integrasi layanan publik dan pemerintahan, pengembangan dan pengelolaan aplikasi generik, spesifik dan suplemen yang terintegrasi, layanan sistem komunikasi intra pemerintah kabupaten;

f. Penyiapan bahan pelaksanaan kebijakan di bidang layanan *infrastruktur* dasar *Data Center*, *Disaster Recovery Center* dan TIK, layanan pengembangan intranet dan penggunaan akses internet, layanan manajemen data dan informasi

   E-Government, integrasi layanan publik dan pemerintahan, pengembangan dan pengelolaan aplikasi generik, spesifik dan suplemen yang terintegrasi, layanan system komunikasi intra pemerintah kabupaten;

g. Penyiapan bahan penyususnan norma, standar, prosedur, dan kriteria penyelenggaraan di bidang layanan infrastruktur dasar *Data Center*, *Disaster Recovery Center* dan TIK, layanan pengembangan intranet dan penggunaan akses internet, layanan manajemen data informasi E-Government, integrasi layanan publik dan pemerintahan, pengembangan dan pengelolaan aplikasi generik, spesifik, dan suplemen yang terintegrasi, layanan system komunikasi intra pemerintah kabupaten;

h. Penyiapan bahan pemberian bimbingan teknis dan supervisi di bidang layanan infrastruktur dasar *Data Center*, *Disaster*

Recovery Center & TIK, layanan pengembangan internet dan pengunaan akses internet, layanan manajemen data dan informasi E-Government, integrasi layanan pablik dan pemerintahan, pengembangan dan pengelolaan aplikasi generik, spesifik dan suplemen yang terintegrasi, layanan sistem komunikasi intra pemerintah kabupaten;

i. Pemantauan, evaluasi, dan pelaporan di bidang layanan infrastruktur dasar Data Center, *Disaster Recovery Center & TIK,* layanan pengembangan internet dan pengunaan akses internet, layanan manejemen data informasi E-Government, integrasi layanan publik dan pemerintahan, pengembangan dan pengelolaan aplikasi generik, spesifik dan suplemen yang terintegritas, layanan sistim komunikasi intra pemerintah Kabupaten;
j. Pemantauan, evaluasi, dan pelaporan di bidang penyediaan konten lintas sektoral dan pengelolaan media komunikasi publik, layanan hubungan media dan penguatan kapasitas sumber daya komunikasi publik dan penyediaan akses informasi kabupaten; dan
k. Pelaksanakan fungsi lain yang diberikan oleh pimpinan baik secara tertulis maupun secara lisan sesuai dengan kewenangan dan bidang tugas dan fungsinya dalam rangka kelancaran pelaksanaan tugas.

B. Profil Peserta

Berdasarkan Surat Keputausan Bupati Siak Nomor: 100.3.3.2/576/HK/KPTS/2025 Tahun 2025 Tentang Pengangkatan Calon Pegawai Negeri Sipil Dilingkungan Pemerintah Kabupaten Siak Formasi Pranata Komputer Ahli Pertama Bidang Teknologi Informasi dan Persandian – Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak Tahun 2024. Berikut profil singkat peserta diklat Calon Pegawai Negeri Sipil tersebut, sehubungan dengan tugas pokok dan fungsi jabatan:

NAMA	**:**	**JERI WANDANA, S.Kom**
NIP	**:**	**19930618 202503 1 001**
JABATAN	**:**	**PRANATA KOMPUTER AHLI PERTAMA**
UNIT KERJA	**:**	**BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI DAN PERSANDIAN – DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA**
INSTANSI	**:**	**PEMERINTAH KABUPTEN SIAK**

Adapun tugas pokok penulis sebagai pranata komputer adalah melaksanakan kegiatan teknologi informasi berbasis komputer yang meliputi tata kelola dan tata laksana TI, infrastruktur TI, dan sistem informasi serta multimedia.

1. Tata Kelola dan Tata Laksana Teknologi Informasi:
    - Melakukan audit teknologi informasi.
    - Mengelola data (data managemen).
    - Mengelola manajemen layanan teknologi informasi.
    - Menganalisis dan mengelola risiko teknologi informasi.

2. Infrastruktur Teknologi Informasi:

- Melakukan instalasi dan pemeliharaan perangkat keras dan perangkat lunak komputer.
- Mengelola dan memantau sistem jaringan komputer lokal (LAN).
- Memasang dan melakukan konfigurasi peralatan teknologi informasi.

3. Sistem Informasi dan Multimedia:

- Merencanakan, menganalisis, merancang, dan mengimplementasikan sistem informasi berbasis komputer.
- Mengembangkan dan/atau mengoperasikan program aplikasi dan sistem informasi.
- Melakukan pengolahan data dan penyusunan laporan.
- Membuat rancangan visualisasi informasi.

BAB III

RINGKASAN AKTUALISASI

A. Deskripsi *Core* Isu

Dalam rangka pelaksanaan Latsar CPNS, peserta dituntut untuk mampu mengidentifikasi permasalahan aktual di lingkungan kerja yang relevan dengan tugas dan fungsi instansi. Identifikasi isu ini menjadi dasar dalam penyusunan aktualisasi, dengan tujuan memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pelayanan publik serta penerapan nilai-nilai dasar ASN BerAKHLAK. Adapun isu yang diangkat oleh penulis antara lain:

1. Belum tersedianya media yang efektif dan efisien untuk promosi pariwisata Kabupaten Siak

Kabupaten Siak memiliki potensi wisata sejarah, budaya, dan alam yang besar. Namun, promosi dan penyediaan informasi masih berjalan terpisah dan belum terintegrasi. Kondisi ini membuat wisatawan kesulitan memperoleh informasi lengkap tentang destinasi, fasilitas, maupun agenda wisata, sehingga promosi pariwisata belum optimal.

a. Data dan Fakta

Tabel 3.1 Data daya tarik wisata Kabupaten Siak

No	Daya Tarik Wisata			Jumlah
1	**Daya Tarik Wisata**			
		Daya Tarik Wisata Budaya yang bersifat berwujud (Tangiable)		
			Wisata Sejarah (Heritage Toursim)	19
			Perkampungan Tradisional	3

			Museum	2
			Wisata Ziarah (Pilgrimage Tourism)	18
			Wisata Religi (Religious Tourism)	3
		Daya Tarik Wisata Budaya bersifat tidak berwujud (Intangiable)		16
2	**Daya Tarik Wisata Alam**			
		Ekowisata (Ecotourism)		11
		Wisata Alam (Nature Based Tourism)		10
		Wisata Bahari (Marine Tourism)		2
		Agrowisata (Agrotourism)		11
3	**Daya Tarik Wisata Buatan**			
		Daya Tarik Wisata Hasil Buatan Manusia Fasilitas Rekreasi dan Olahraga		32
		Wisata Kota (Urban Tourism)		12
		Wisata Edukasi (Education Tourism)		6
		Wisata MICE (Meeting, Incentives, Conferences, Exhibitions)		4
		Event (Event Tourism)		40
		Wisata Kuliner (Cullinary Tourism)		291
Total Potensi Wisata				**480**

Sumber : Dinas Pariwisata & BPS Kabupaten Siak

Tabel 3.2 Data kunjungan wisatawan domestik dan mancanegara

No	Bulan	Domestik	Mancanegara
		2024	2024
1	Januari	61.761	21
2	Februari	46.263	325
3	Maret	31.128	60
4	April	68.948	26
5	Mei	45.847	35
6	Juni	222.841	0
7	Juli	42.267	231
8	Agustus	47.535	132
9	September	144.291	1.216
10	Oktober	64.087	200
11	November	50.562	166
12	Desember	176.395	163
Jumlah		**1.001.925**	**2.575**

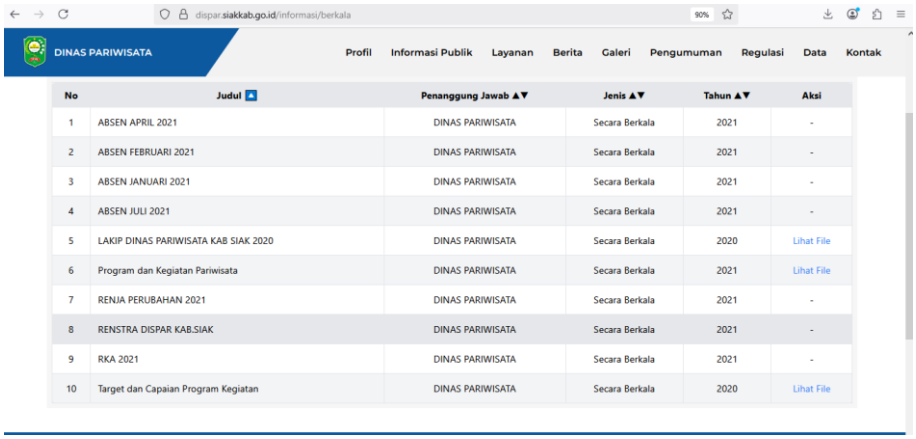
Sumber : BPS Kabupaten Siak

Tabel 3.3 Persentase tingkat penghunian kamar (TPK) hotel

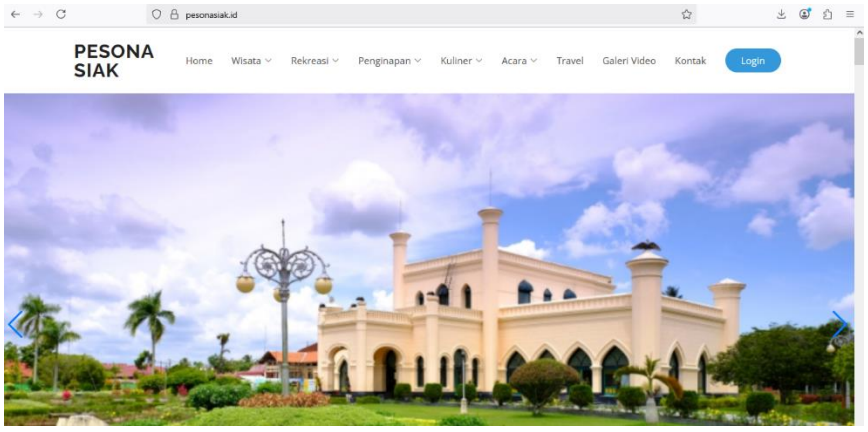
No	Jenis	Persentase Kunjungan
1	Bintang	5.97
2	Non-Bintang	18.72

Sumber : BPS Kabupaten Siak

Berdasarkan data yang disajikan terlihat bahwa dari 480 potensi objek yang dapat menjadi tempat kunjungan memiliki potensi 1.004.500 wisatawan.



Gambar 3.1 Website Dinas Pariwisata Kabupaten Siak



Gambar 3.2 Website Pesona Siak

Jika ditelaah dari website Dinas Pariwisata Kabupaten Siak, belum menampilkan informasi potensi pariwisata di Kabupaten

Siak, sedangkan dari website Pesona Siak, pemanfaatannya belum maksimal karena bersifat pasif, hanya dapat diakses melalui peramban, dan kurang interaktif bagi pengguna. Wisatawan pada umumnya membutuhkan akses cepat dan praktis melalui perangkat mobile, dengan fitur yang dapat digunakan langsung saat berkunjung ke lokasi wisata. Website cenderung terbatas dalam hal personalisasi, notifikasi *realtime*, serta integrasi layanan tambahan seperti navigasi, kalender acara, atau direktori UMKM lokal.

b. Dampak dan pihak yang terkena dampak jika isu tidak diselesaikan

Penyebaran promosi dan informasi wisata di Kabupaten Siak yang bersifat parsial dirasa kurang efektif dan optimal. Wisatawan, baik dari dalam maupun luar daerah, akan mengalami kesulitan dalam memperoleh data yang lengkap, akurat, dan terkini mengenai destinasi, fasilitas, rute, maupun agenda kegiatan wisata. Kondisi ini dapat menurunkan minat berkunjung karena wisatawan cenderung memilih daerah yang memiliki akses informasi lebih mudah dan praktis.

Bagi pemerintah daerah, kurang optimalnya upaya promosi pariwisata secara modern dan kompetitif menyebabkan potensi wisata unggulan Kabupaten Siak menjadi kurang terekspos secara luas, sehingga peluang peningkatan kunjungan

wisatawan dan pertumbuhan ekonomi lokal tidak dapat dimaksimalkan. Selain itu, masyarakat pelaku usaha di sektor pariwisata juga akan kehilangan kesempatan untuk lebih dikenal dan berkembang.

c. Hubungan dengan Manajemen ASN dan Smart ASN

Bagi aparatur pemerintah, khususnya ASN, hal ini tidak sejalan dengan tuntutan mewujudkan **Smart ASN** yang adaptif, kompeten, dan responsif terhadap perubahan zaman. Smart ASN dituntunt untuk dapat melakukan inovasi dalam upaya memperluas jangkauan informasi kepada masyarakat. Tanpa adanya inovasi, aparatur berisiko dianggap tidak mampu memenuhi kebutuhan publik secara cepat, modern, dan profesional.

2. Belum maksimalnya pengelolaan infrastruktur IT di daerah terpencil dalam lingkungan Pemerintah Kabupaten Siak

Belum maksimalnya pengelolaan infrastruktur IT di daerah terpencil dalam lingkungan Pemerintah Kabupaten Siak menjadi salah satu kendala dalam pemerataan layanan publik berbasis digital. Keterbatasan jaringan internet, perangkat pendukung, serta sumber daya manusia yang mengelola teknologi informasi menyebabkan pelayanan masyarakat di wilayah terpencil belum optimal. Kondisi ini berpotensi menimbulkan kesenjangan akses informasi, lambatnya komunikasi pemerintahan, serta

terhambatnya implementasi program digitalisasi daerah secara menyeluruh.

a. Data dan Fakta

Tabel 3.4 Wilayah blankspot Kabupaten Siak

No	Wilayah	Kordinat	Kategori Unit	Status
1	Sri Gemilang	N.0.8975068.E101.545124	1. SD 2. SMP 3. PUSKESMAS 4. DESA	*Blankspot*
2	Sungai Gondang	N.0.91443E.101.41875	1. SD 2. SMP 3. PUSKESMAS 4. DESA	Lemah Sinyal
3	Tasik Betung	N.1.03972E.101.644901	1. SD 2. PUSKESMAS 3. DESA	*Blankspot*
4	Sungai Berbari	N.0.8975068E.101.545124	1. SD 2. SMP 3. PUSKESMAS 4. DESA	Lemah Sinyal
5	Bencah Umbai	N.0980624E.101.648825	1. SD 2. SMP 3. PUSKESMAS 4. DESA	*Blankspot*
6	Seminai	N.0^{O}33`00.8”N101$^{O}$50`19.2”E	1. SD 2. SMP 3. PUSKESMAS 4. DESA	*Blankspot*

Sumber : Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak

Berdasarkan data pada Tabel 3.4 terlihat bahwa ada 6 titik lokasi yang saat ini masih dalam kategori Blankspot dan Lemah sinyal.

b. Dampak dan pihak yang terkena dampak jika isu tidak diselesaikan

Apabila permasalahan pengelolaan infrastruktur IT di daerah terpencil tidak segera ditangani, maka pelayanan publik di wilayah tersebut akan terus terhambat. Masyarakat akan kesulitan memperoleh akses informasi dan layanan

pemerintahan secara cepat dan merata, sehingga berpotensi menimbulkan kesenjangan pelayanan antara daerah perkotaan dan pedesaan. Pemerintah daerah juga akan mengalami kendala dalam melakukan komunikasi, koordinasi, serta implementasi program berbasis digital yang seharusnya mendukung tata kelola pemerintahan yang efektif.

Pihak yang paling terdampak dari isu ini adalah masyarakat di daerah terpencil sebagai penerima layanan, aparatur pemerintah daerah yang bertugas memberikan pelayanan, serta instansi pemerintah secara keseluruhan karena kinerja dan citra pelayanan publik menjadi kurang optimal.

c. Hubungan dengan Manajemen ASN dan Smart ASN

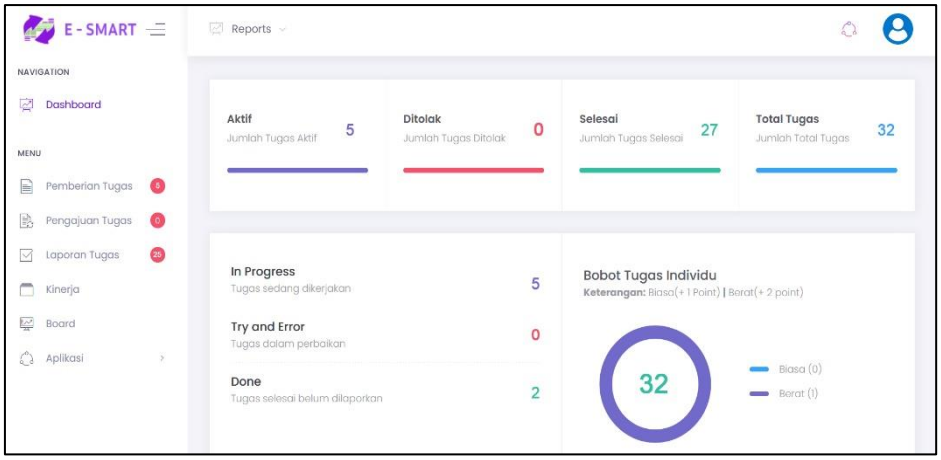
Belum maksimalnya pengelolaan infrastruktur IT di daerah terpencil dalam lingkungan Pemerintah Kabupaten Siak mencerminkan tantangan serius dalam manajemen pelayanan publik berbasis digital. Dari sisi manajemen, lemahnya perencanaan, pengawasan, serta pemerataan pembangunan infrastruktur teknologi informasi mengakibatkan akses layanan tidak merata dan memperlambat implementasi kebijakan digitalisasi pemerintahan. Hal ini berpotensi menurunkan efektivitas koordinasi antar-perangkat daerah serta menimbulkan kesenjangan pelayanan antara wilayah perkotaan dan terpencil.

Bagi aparatur, kondisi ini tidak sejalan dengan tuntutan mewujudkan **Smart ASN** yang kompeten, adaptif, dan berorientasi pada pelayanan. Smart ASN dituntut mampu memanfaatkan teknologi informasi untuk menghadirkan pelayanan publik yang cepat, transparan, dan inklusif. Tanpa dukungan infrastruktur IT yang memadai, ASN di daerah terpencil kesulitan melaksanakan peran tersebut, sehingga kualitas pelayanan publik menurun dan kepercayaan masyarakat berpotensi melemah.

3. **Belum meratanya pemanfaatan E-SMART di lingkungan Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupten Siak**

   Belum meratanya pemanfaatan aplikasi **Elektronik Sistem Monitoring Aktivitas Realisasi Tugas (E-SMART)** di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak menunjukkan bahwa penerapan teknologi informasi dalam mendukung tata kelola kinerja aparatur belum optimal. Sebagian pegawai masih belum memanfaatkan aplikasi ini secara konsisten, sehingga proses pemantauan dan evaluasi kinerja menjadi kurang efektif. Kondisi ini berpotensi menimbulkan ketidakteraturan dalam pelaporan tugas, serta berkurangnya akuntabilitas dan transparansi kinerja di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak.

a. Data dan Fakta



Gambar 3.3 Tampilan aplikasi E-SMART

Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak memiliki pegawai sebanyak 191 orang dengan rincian, PNS sebanyak 30 orang, PPPK sebanyak 17 orang, dan Honorer sebanyak 144 orang.

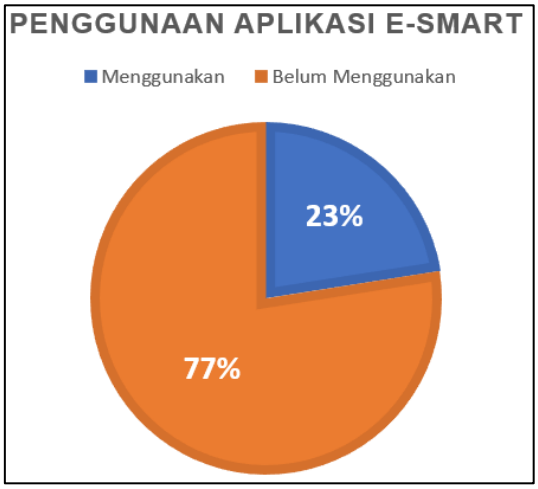
Tabel 3.5 Data pengguna aplikasi E-SMART Diskominfo Kab. Siak

No	Bulan	Jumlah Pengguna (Orang)	Nilai Tertinggi (Persentase)
1	Januari	25	64.93%
2	Februari	23	84.97%
3	Maret	47	93.94%
4	April	49	89.88%
5	Mei	56	96.43%
6	Juni	47	79.64%
7	Juli	45	90.75%
8	Agustus	56	71.77%
9	September	42	62.40%
Rata-rata		**43.33**	

Sumber: Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak

Dari tabel 3.5 terlihat pengguna rata-rata dari bulan Januari sampai dengan September 2025 sebanyak 43 orang, hal ini

menunjukkan hanya 22.51% dari total pegawai Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak yang aktif menggunakan aplikasi E-SMART.



Gambar 3.4 Grafik penggunaan aplikasi E-SMART

b. Dampak dan pihak yang terkena dampak jika isu tidak diselesaikan

Aplikasi E-SMART jika tidak segera dimaksimalkan, maka efektivitas pengawasan dan evaluasi kinerja akan terus terhambat. Data kinerja sulit dipantau secara real time, serta akurasi informasi berpotensi menurun. Hal ini berdampak pada menurunnya akuntabilitas dan transparansi kinerja, yang pada akhirnya memengaruhi kualitas pelayanan publik di lingkungan Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak.

Pihak yang paling terdampak adalah pegawai sebagai pelaksana tugas yang tidak mendapatkan sistem monitoring yang optimal, pimpinan dinas yang kesulitan memperoleh data

kinerja akurat sebagai bahan pengambilan keputusan, serta masyarakat yang berhak menerima pelayanan publik secara cepat dan berkualitas.

c. Hubungan dengan Manajemen ASN dan Smart ASN

Belum optimalnya pemanfaatan aplikasi E-SMART mencerminkan lemahnya manajemen kinerja di lingkungan Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak. Dalam perspektif manajemen, hal ini menunjukkan kurangnya konsistensi dalam penerapan sistem pengawasan berbasis teknologi, sehingga pencatatan, pemantauan, dan evaluasi kinerja pegawai tidak berjalan maksimal. Akibatnya, proses pengambilan keputusan oleh pimpinan menjadi kurang berbasis data yang valid dan terkini.

Dari sisi aparatur, kondisi ini tidak sejalan dengan tuntutan mewujudkan **Smart ASN** yang profesional, akuntabel, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Smart ASN dituntut mampu memanfaatkan aplikasi digital untuk meningkatkan transparansi, efektivitas, dan akuntabilitas kinerja. Tanpa pemanfaatan E-SMART secara menyeluruh, ASN berisiko dianggap kurang responsif dalam mengoptimalkan teknologi informasi untuk pelayanan publik dan tata kelola pemerintahan modern.

B. Penetapan *Core* Isu

Dari tiga isu yang telah diidentifikasi, maka tahapan selanjutnya adalah menetapkan *core* isu. Pada penyusunan laporan Aktualisasi Latsar CPNS ini Proses penetapan isu prioritas menggunakan metode APKL (Aktual, Problematik, Kekhalayakan, dan kelayakan). Aktual yakni isu yang dipilih harus nyata terjadi di lingkungan kerja. Problematik yakni isu tersebut menimbulkan permasalahan yang cukup serius dan perlu ditemukan solusinya. Kekhalayakan yakni isu tersebut menyangkut kepentingan orang banyak. Kelayakan yakni isu dapat ditangani sesuai kewenangan, sumber daya dan relevansi dengan tugas.

Hasil penetapan isu yang digunakan pada laporan Aktualisasi ini disajikan pada tabel sebagai berikut:

Table 3.6 Penetapan isu prioritas dengan metode APKL

No	Isu	Metode				Total
		A	P	K	L	
1	Belum tersedianya media yang efektif dan efisien untuk promosi pariwisata Kabupaten Siak	5	5	5	4	19
2	Belum maksimalnya pengelolaan infrastruktur IT di daerah terpencil dalam lingkungan Pemerintah Kabupaten Siak	4	3	4	4	15
3	Belum meratanya pemanfaatan E-SMART di lingkungan Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak	4	4	4	5	17

Keterangan :

A (Aktual)	: Sangat Hangat	Nilai 1	: Tidak Penting
P (Problematik)	: Mendesak	Nilai 2	: Kurang Penting
K (Kekhalayakan)	: Menyangkut Orang Banyak	Nilai 3	: Cukup Penting
		Nilai 4	: Penting
L (Layak)	: Realistis	Nilai 5	: Sangat Penting

Dengan metode APKL maka dapat ditetapkan isu utama yang akan digunakan sebagai bahan laporan Aktualisasi. Berdasarkan tabel 3.6 terlihat isu yang paling krusial dan harus mendapatkan perhatian adalah isu pada poin 1 (satu) “Belum tersedianya media yang efektif dan efisien untuk promosi pariwisata Kabupaten Siak”.

Pada isu pertama nilai Aktual mendapatkan nilai 5, berarti pokok persoalan sangat nyata terjadi saat ini. Di tengah perkembangan teknologi digital, promosi wisata Siak masih dilakukan secara parsial dan belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Problematik, dengan kurang maksimalnya promosi dan mengakibatkan daya tarik wisata Kabupaten Siak belum terkekspos maksimal dan peluang peningkatan kunjungan wisatawan menjadi terhambat, untuk itu mendapatkan nilai 5. Kekhalayakan, permasalahan ini jika tidak mendapatkan solusi maka akan berdampak pada banyak pihak, mulai dari wisatawan, pelaku usaha, hingga pemerintah. Dengan demikian isu ini menyangkut kepentingan publik dan mendapatkan nilai 5. Layak, isu ini layak ditindaklanjuti karena promosi dan penyediaan informasi sesuai dengan tugas dan fungsi Dinas Komunikasi dan Informatika dalam mendukung digitalisasi pelayanan publik. Selain itu, dengan

pemanfaatan teknologi digital ini dapat dilakukan secara bertahap dengan sumber daya yang ada serta sejalan dengan kebijakan pemerintah dalam mendorong peningkatan wisata.

C. Analisis *Core* Isu

Berdasarkan analisis isu dengan menggunakan metode APKL, maka isu utama yang terpilih untuk diselesaikan adalah isu nomor 1 (satu), “Belum tersedianya media yang efektif dan efisien untuk promosi pariwisata Kabupaten Siak”. Isu tersebut diuraikan lebih dalam dan menghasilkan 3 (tiga) pokok penyebab yang mendasarinya, yakni:

1. Belum tersedianya platform terintegrasi berbasis mobile untuk promosi dan panduan wisata.
2. Keterbatasan sumber daya manusia dan teknologi.
3. Kurangnya koordinasi lintas sektor antar dinas terkait.

Dalam menentukan penyebab dari isu utama, maka USG adalah teknik yang dapat digunakan. USG adalah akronim dari *Urgency, Seriousness* dan *Growth. Urgency* artinya seberapa mendesak suatu isu harus dibahas, dianalisis dan ditindaklanjuti.

Table 3.7 Penetapan penyebab isu utama dengan Teknik USG

No	Penyebab Isu	Metode			Jumlah	Ranking
		U	S	G		
1	Belum tersedianya platform terintegrasi berbasis mobile untuk promosi dan panduan wisata	5	5	4	14	I
2	Keterbatasan sumber daya manusia dan teknologi	5	4	4	13	II
3	Kurangnya koordinasi lintas sektor antar dinas terkait	4	4	3	11	III

Keterangan :

U (*Urgency*)	Nilai 5 : Sangat cepat memburuk
S (*Seriousness*)	Nilai 4 : Cepat memburuk
G (*Growth*)	Nilai 3 : Cukup cepat memburuk
	Nilai 2 : Kurang cepat memburuk
	Nilai 1 : Tidak cepat memburuk

Pada tabel 3.7 penyebab utama dari isu adalah poin pertama, dari segi *Urgency* mendapatkan nilai 5 dikarenakan belum adanya aplikasi mobile pariwisata sebagai pusat informasi.

Sedangkan dari segi *Seriousness* mendapatkan nilai 5 dikarenakan hal ini harus menjadi perhatian khusus mengingat pariwisata merupakan salah satu potensi sumber penghasilan daerah. Tanpa arah kebijakan dan roadmap yang terstruktur serta pemanfaatan teknologi, potensi wisata daerah tidak dapat dipromosikan secara maksimal. Serta dari segi *Growth* mendapatkan nilai 4, memperlihatkan kemungkinan terhambatnya pertumbuhan sektor pariwisata dan Kabupaten Siak akan tertinggal dari daerah lain yang lebih cepat beradaptasi dengan teknologi digital.

Isu “Belum tersedianya media yang efektif dan efisien untuk promosi pariwisata Kabupaten Siak” telah diketahui akar penyebabnya, yakni “Belum tersedianya platform terintegrasi berbasis mobile untuk promosi dan panduan wisata”.

D. Gagasan Kreatif Penyelesaian *Core* Isu

Berdasarkan isu prioritas yang sudah ditentukan sebelumnya, yakni “Belum tersedianya media yang efektif dan efisien untuk promosi

pariwisata Kabupaten Siak", selanjutnya penulis perlu menentukan gagasan untuk penyelesaian isu tersebut. Adapun gagasan yang dapat menjadi solusi dari isu utama, yakni "Optimalisasi Potensi Pariwisata Kabupaten Siak Melalui Aplikasi Mobile Terintegrasi Sebagai Media Promosi dan Panduan Wisata**".**

Aplikasi mobile terintegrasi merupakan bentuk transformasi digital promosi dan panduan wisata yang ada di Kabupaten Siak. Aplikasi ini nantinya dapat dimanfaatkan oleh wisatawan untuk mencari informasi dan panduan wisata yang ada di Kabupaten Siak.

Platform aplikasi mobile adalah lingkungan atau ekosistem berbasis teknologi yang menyediakan fondasi untuk menjalankan aplikasi, layanan, atau sistem lain. Contoh platfom aplikasi mobile adalah Android dan iOS. Platform ini dipilih karena mampu menyajikan informasi wisata secara terpadu, mudah diakses kapan saja, interaktif, mendukung promosi daerah secara modern, sekaligus meningkatkan kualitas pelayanan publik dan daya saing pariwisata Kabupaten Siak.

Adapun aplikasi mobile yang dirancang akan diberi nama "**PESONA SIAK**". Nama Pesona Siak dipilih karena mencerminkan daya tarik dan keindahan Kabupaten Siak yang ingin ditonjolkan melalui aplikasi ini. Kata **Pesona** menggambarkan keunikan budaya, sejarah, dan alam yang dimiliki, sementara kata **Siak** menegaskan identitas daerah agar mudah dikenali oleh masyarakat maupun wisatawan. Dengan penamaan ini, aplikasi diharapkan menjadi media promosi

yang kuat sekaligus simbol transformasi digital pariwisata Kabupaten Siak.

Ide kreatif dalam menyelesaikan *core* isu ini mencerminkan implementasi peran ASN sebagai pelaksana kebijakan publik, penyedia layanan masyarakat, sekaligus perekat dan pemersatu bangsa. Lebih lanjut, gagasan ini dapat dipandang sebagai upaya adaptif dalam transformasi digital, yang bertujuan mengoptimalkan penyampaian informasi serta memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam memperoleh layanan pariwisata.

Gagasan ini juga selaras dengan materi pembelajaran Smart ASN, yang menekankan pelaksanaan tugas secara spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, serta tepat waktu. Untuk merealisasikan gagasan kreatif tersebut, kegiatan yang akan dilaksanakan selama masa habituasi adalah sebagai berikut:

1. Melakukan koordinasi dan konsultasi serta rekomendasi kepada mentor terkait agenda kegiatan aktualisasi.
2. Melakukan pengumpulan data terkait informasi wisata serta data lain yang relevan terhadap pariwisata di Kabupaten Siak.
3. Melakukan proses development aplikasi mobile Pesona Siak.
4. Melakukan uji coba program aplikasi mobile Pesona Siak.
5. Melakukan proses production aplikasi mobile Pesona Siak.
6. Melakukan evaluasi dan melaporkan hasil penerapan aktualisasi.

BAB IV

CAPAIAN PELAKSANAAN AKTUALISASI

A. Matriks Jadwal Kegiatan Aktualisasi

Berikut ini merupakan jadwal kegiatan pelaksanaan aktualisasi yang telah terlaksana.

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Aktualisasi

No	Kegiatan	September		Oktober			
		IV	V	I	II	III	IV
1	Melakukan koordinasi dan konsultasi serta rekomendasi kepada mentor terkait agenda kegiatan aktualisasi (22 s.d 26 September 2025)						
2	Melakukan pengumpulan data terkait informasi wisata serta data lain yang relevan terhadap pariwisata di Kabupaten Siak (29 September s.d 03 Oktober 2025)						
3	Melakukan *development* aplikasi mobile Pesona Siak (13 s.d 17 Oktober 2025)						
4	Melakukan uji coba program aplikasi mobile Pesona Siak (13 s.d 17 Oktober 2025)						
5	Melakukan proses production aplikasi mobile Pesona Siak (20 s.d 24 Oktober 2025)						
6	Melakukan evaluasi dan melaporkan hasil penerapan aktualisasi (27 s.d 31 Oktober 2025)						

B. Matriks Pelaksanaan Aktualisasi

Unit Kerja	:	BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI DAN PERSANDIAN DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KABUPATEN SIAK
Identifikasi Isu	:	1. Belum tersedianya media yang efektif dan efisien untuk promosi pariwisata Kabupaten Siak 2. Belum maksimalnya pengelolaan infrastruktur IT di daerah terpencil dalam lingkungan Pemerintah Kabupaten Siak 3. Belum meratanya pemanfaatan E-SMART di lingkungan Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupten Siak
Isu yang Diangkat	:	Belum Tersedianya Media Yang Efektif dan Efisien Untuk Promosi Pariwisata Kabupaten Siak
Gagasan Pemecahan Isu	:	Optimalisasi Potensi Pariwisata Kabupaten Siak Melalui Aplikasi Mobile Terintegrasi Sebagai Media Promosi dan Panduan Wisata

Tabel 4.2 Matriks Pelaksanaan Aktualisasi

No	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil	Keterkaitan substansi mata pelatihan BerAKHLAK	Kontribusi terhadap Visi/Misi Organisasi	Penguatan Nilai BerAKHLAK di Organisasi
1	Mempersiapkan materi konsultasi untuk disampaikan kepada mentor dengan terstruktur dan lengkap	1. Mempersiapkan bahan konsultasi kepada mentor secara tertib dan menyeluruh	1. Tersedianya bahan konsultasi yang disampaikan kepada mentor	• **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif)**, Saya akan menyiapkan bahan konsultasi secara lengkap menunjukkan kesungguhan dalam memberikan pelayanan tarbaik. Dilain itu akan memudahkan mentor dalam memberikan arahan. • **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya akan menyiapkan bahan secara terstruktur sebagai bentuk tanggungjawab dan komitmen dalam proses mentoring. • **Kompeten (Berkualitas, Profesional),** Saya akan melakukan persiapan yang maksimal menunjukkan kompetensi dalam bekerja.	Kegiatan ini sesuai dengan visi kepala daerah yakni "Terwujudnya Kabupaten Siak yang Amanah, Sejahtera, dan Lestari dalam Lingkungan Masyarakat Yang Agamis dan Budaya Melayu". Dan sesuai dengan misi pada poin 5(lima) yakni "Mewujudkan Tata Kelola Pemerintahan yang Amanah Melalui Penerapan E-Government".	**1. Nilai Berorientasi Pelayanan** • Akses mudah ke layanan: Dengan tersedianya aplikasi Pesona Siak, Masyarakat dapat dengan mudah mengakses layanan panduan wisata yang ada di Kabupaten Siak • Penyampaian informasi: Informasi terbaru terkait destinasi wisata yang ada di Kabupaten Siak dapat langsung diakses melalui aplikasi Pesona Siak **2. Nilai Akuntabel** • Transparansi Proses: dimulai dari perencanaan hingga distribusi, sehingga seluruh proses dapat dipantau, dievaluasi, dan dipertanggungjawabkan secara terbuka

				• **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya akan mengatur bahan dengan terstruktur dan lengkap agar dapat menciptakan komunikasi yang efektif dan terhindar dari terjadinya konflik akibat dari salah pemahaman. • **Loyal (Patuh),** Saya akan menyiapkan bahan dengan teliti dan seksama mencerminkan kesungguhan dalam mencapai tujuan. • **Adaptif (Inovasi, Proaktif),** Saya akan menggunakan teknologi yang mutakhir dalam membuat kegiatan aktualisasi ini. • **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya akan menyiapkan bahan terstruktur dan lengkap agar dapat memperlancar proses kolaborasi antara saya dan mentor. Hal ini		• Pengaduan dan *Feedback*: informasi terkait pengaduan dan *feedback* dapat dilakukan oleh pengguna aplikasi dengan mudah dan kemudian bisa segera diproses **3. Nilai Kompeten** • Edukasi dan Informasi Teknis: aplikasi Pesona Siak memberikan informasi yang dapat menjadi edukasi dan sumber informasi terkait destinasi wisata di Kabupaten Siak bagi pengguna **4. Nilai Harmonis** • Keterhubungan dengan Masyarakat: melalui aplikasi *Pesona Siak* yang menghubungkan pemerintah dan masyarakat secara lebih dekat dengan menyediakan informasi wisata secara terbuka, mudah diakses, serta membangun hubungan yang saling menghargai.

				tentunya agar pemahaman dapat sejalan dan bekerja lebih efektif.		• Komunikasi Efektif: Aplikasi *Pesona Siak* mencerminkan nilai Harmonis melalui komunikasi efektif, dengan menyajikan informasi wisata yang jelas dan mudah dipahami sehingga tercipta hubungan saling menghargai antara pemerintah dan masyarakat **5. Nilai Loyal** • Tanggungjawab: kepastian informasi wisata pada aplikasi *Pesona Siak* selalu akurat dan mutakhir, sehingga mendukung citra positif serta kepercayaan masyarakat terhadap pemerintah daerah. **6. Nilai Adaptif** • Penyesuaian Cepat terhadap Perubahan: kemampuan aplikasi *Pesona Siak* menyesuaikan diri dengan cepat terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat, sehingga

						layanan informasi wisata tetap relevan dan responsive • Inovasi Digital: melalui aplikasi *Pesona Siak* yang mendukung transformasi digital pariwisata dengan menghadirkan layanan informasi wisata berbasis teknologi, sehingga lebih modern, efektif, dan sesuai tuntutan era digital. **7. Nilai Kolaboratif** • Keterkaitan Pihak Lain: melalui pengembangan aplikasi *Pesona Siak* yang melibatkan pemerintah, pelaku usaha, dan masyarakat, sehingga informasi wisata lebih akurat, lengkap, serta bermanfaat bagi semua pihak
		2. Melakukan konsultasi rencana kegiatan aktualisasi	1. Tersedianya dokumentasi arahan pelaksanaan aktualisasi	• **Akuntabel (Cermat, Tanggungjawab),** Saya akan melakukan komunikasi rencana pelaksanaan dengan rinci dan lengkap menunjukkan		

				tanggungjawab dalam keberhasilan aktualisasi ini • **Kompeten (Berkualitas, Profesional),** Saya akan membuat aplikasi berbasis mobile yang terbaik dan pemahaman penggunaannya dengan benar • **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya akan membangun komunikasi dengan pendekatan yang kooperatif agar tercipta suasana kerja yang baik • **Loyal (Patuh),** Saya akan menindaklanjuti dengan sungguh-sungguh arahan dari mentor • **Adaptif (Inovasi, Proaktif),** Saya akan menggunakan teknologi berbasis mobile dalam membuat kegiatan aktualisasi • **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya akan melakukan konsultasi		

				melibatkan mentor serta koordinasi dengan pihak lain		
		3. Meminta persetujuan mentor atas rencana pelaksanaan aktualisasi hasil penyusunan mandiri peserta	1. Tersedianya dokumen berisi arahan dan persetujuan pelaksanaan aktualisasi	• **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya akan menyiapkan rencana aktualisasi secara rapi dan jelas agar mentor mudah memahami, sehingga proses persetujuan dan bimbingan dapat berjalan lebih efektif. • **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya akan menyampaikan rencana aktualisasi dengan jelas, terbuka dan dapat dipertanggungjawabkan dihadapan mentor • **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya akan meminta persetujuan yang dilakukan dengan sopan, menghargai serta menjaga hubungan baik dengan mentor		

				• **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya akan memastikan rencana aktualisasi tepat sasaran		
2	Melakukan pengumpulan data terkait informasi wisata serta data lain yang relevan terhadap pariwisata di Kabupaten Siak	1. Menentukan data dan informasi yang dibutuhkan guna keperluan pembuatan apliakasi	1. Tersedianya data dan informasi yang dibutuhkan guna keperluan pembuatan aplikasi	• **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya akan memahami dan menentukan data dan informasi yang dibutuhkan sesuai dengan yang diinginkan pengguna. • **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya akan memastikan data dan informasi yang dipilih dapat dipertanggungjawabkan, valid, dan sesuai dengan tujuan aplikasi. • **Kompeten (Berkualitas, Profesional),** Saya akan mengidentifikasi data dan informasi yang relevan sesuai kebutuhan aplikasi dengan pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki.		

				• **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya akan menjaga komunikasi baik dengan pihak penyedia data, serta menghargai pendapat rekan kerja saat menentukan kebutuhan informasi. • **Loyal (Patuh),** Saya akan menempatkan kepentingan instansi sebagai prioritas dengan hanya menggunakan data yang sesuai dengan aturan dan tujuan organisasi • **Adaptif (Inovasi, Proaktif),** Saya akan menentukan data dan informasi yang fleksibilitasnya menyesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lapangan. • **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya akan melakukan kerja sama dengan mentor, rekan kerja, dan pihak terkait demi memastikan data dan informasi yang diperoleh lengkap dan akurat.		

		2. Menyusun dan mengolah data	1. Tersedianya data yang telah disusun dan diolah serta terintegrasi	• **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya akan memastikan data dan informasi yang telah disusun dapat dipertanggungjawabkan kebenaran, keaslian dan keakuratannya. • **Kompeten (Berkualitas),** Saya akan menunjukkan kompetensi dalam mengeolah dan mengintegrasikan data secara tepat sehingga siap digunakan. • **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya menyusun dan mengintegrasikan data dan informasi dengan memperhatikan arahan dari mentor dan rekan kerja agar hasil dapat lebih optimal.		
		3. Melakukan konsultasi dengan mentor terkait	1. Tersedianya dokumen arahan dari mentor terkait	• **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya akan menyampaikan rancangan aplikasi secara jelas dan terstruktur agar mentor dapat memberikan arahan		

		rancangan aplikasi	rancangan aplikasi	dengan mudah, sehingga bimbingan berlangsung efektif. • **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya akan melakukan dokumentasi terhadap arahan secara jelas, rapi, dan dapat dipertanggungjawabkan. • **Kompeten (Berkualitas),** Saya akan memahami serta menerjemahkan arahan mentor menjadi rancangan aplikasi yang tepat. • **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya akan menghargai dan menjaga komunikasi dengan mentor dalam menerima arahan. • **Loyal (Patuh),** Saya akan menunjukkan kesetian dengan mengikuti arahan mentor sebagai bentuk kepatuhan terhadap pembibingan dan instansi.		

				• **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** saya akan melakukan kerja sama dengan mentor agar rancangan aplikasi yang dihasilkan sesuai tujuan.		
3	Melakukan proses *development* aplikasi mobile Pesona Siak	1. Mencari referensi kebutuhan dalam pembangunan aplikasi	1. Tersedianya dokumen referensi kebutuhan Pembangunan aplikasi	• **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya akan membangun aplikasi secara cermat agar hasil pembangunan aplikasi mampu menjawab kebutuhan pengguna dan memberikan manfaat optimal • **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya akan memastikan isi referensi sesuai, jelas, valid dan dapat dipergunakan dengan baik • **Kompeten (Berkualitas),** Saya akan menyusun dokumen referensi yang sesuai standar dan kebutuhan teknis pembangunan aplikasi		

				• **Loyal (Patuh),** Saya akan mendasarkan dokumen referensi pada kepentingan organisasi, bukan pribadi • **Adaptif (Inovasi, Proaktif),** Saya akan menyesuaikan referensi dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan instansi yang dinamis • **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya akan menyusun dokumen referensi bersama pihak terkait agar kebutuhan aplikasi lebih komprehensif		
		2. Membuat aplikasi berbasis mobile	1. Tersedianya material penunjang dalam pembangunan aplikasi	• **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya akan membangun aplikasi Pesona Siak dengan memberhatikan aspek kemudahan pengguna • **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya akan memastikan aplikasi yang dibuat		

			2. Tersedianya aplikasi Pesona Siak 3. Tersedianya dokumen konsultasi dengan mentor terkait aplikasi	dapat dipertanggungjawabkan kualitasnya, bebas dari kesalahan fatal, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna • **Kompeten (Berkualitas),** Saya akan menunjukkan kemampuan teknis dalam merancang, menulis kode program, dan membangun aplikasi mobile sesuai standar • **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya akan melakukan komunikasi dengan memberhatikan sopaan santun bersama mentor dan rekan kerja terkait • **Loyal (Patuh),** Saya akan mengutamakan kepentingan organisasi dengan membuat aplikasi yang mendukung misi dan tujuan instasnsi • **Adaptif (Inovasi, Proaktif),** Saya akan menyesuaikan desain dan fitur		

				aplikasi dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan pengguna • **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya akan melakukan kerja sama dengan mentor, rekan kerja terkait agar aplikasi yang dihasilkan optimal dan bermanfaat		
		3. Melakukan konsultasi bersama mentor terkait aplikasi Pesona Siak	1. Tersedianya dokumen arahan dan masukan dari mentor terkait aplikasi Pesona Siak	• **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya akan menyampaikan perkembangan aplikasi secara jujur dan dapat dipertanggungjawabkan • **Kompeten (Berkualitas),** Saya akan menunjukkan pemeham teknis dalam menjelaskan fitur aplikasi kepad mentor • **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya akan menjaga komunikasi yang baik dengan mentor melalui sikap sopan, menghargai, dan terbuka dalam diskusi		

				• **Loyal (Patuh),** Saya akan mengikuti arahan dan masukan mentor demi keberhasilan aplikasi yang mendukung tujuan organisasi • **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya akan melakukan kerja sama dengan mentor untuk menyempurnakan aplikasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan organisasi		
4	Melakukan uji coba program aplikasi mobile Pesona Siak	1. Melakukan konsultasi dengan mentor terkait uji coba aplikasi	1. Tersedia dokumen arahan dari mentor terkait uji coba aplikasi	• **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya akan memastikan fitur berjalan dengan baik sehingga masyarakat mendapatkan layanan informasi wisata yang optimal dan mudah diakses • **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya akan melaporkan hasil uji coba secara transparan dan dapat dipertanggungjawabkan		

				• **Kompeten (Berkualitas),** Saya akan memahami aspek teknis uji coba aplikasi serta mampu menjelaskan permasalahan atau kendala yang muncul • **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya akan menjaga etika komunikasi, mendengarkan arahan mentor dengan penuh rasa hormat • **Loyal (Patuh),** Saya akan mengikuti masukan mentor dengan kesetiaan demi penyempurnaan aplikasi untuk kepentingan instansi • **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya akan melakukan kerja sama dengan mentor untuk memastikan proses uji coba berjalan optimal		
		2. Melakukan sosialisasi ujcoba aplikasi kepada	1. Tersedianya dokumen sosialiasi uji coba aplikasi	• **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya akan memberikan pemahaman kepada masyarakat dan pegawai agar		

		masyarakat dan pegawai kantor		aplikasi dapat dimanfaatkan dengan baik • **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya akan menyajikan informasi secara jelas, benar, dan dapat dipertanggungjawabkan • **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya akan menyampaikan sosialisasi dengan bahasa yang sopan, mudah dipahami, serta menjaga hubungan baik dengan peserta sosialisasi • **Loyal (Patuh),** Saya akan mendukung kepentingan organisasi dengan menyebarluaskan manfaat aplikasi demi pelayanan publik yang lebih baik • **Adaptif (Inovasi, Proaktif),** Saya akan menyesuaikan metode sosialisasi dengan audiens		

				(masyarakat umum maupun pegawai kantor) • **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya akan melakukan kerja sama dengan rekan kerja dan pihak terkait agar sosialisasi berjalan efektif		
		3. Melaporkan hasil sosialisasi uji coba aplikasi kepada mentor	1. Tersedianya dokumen arahan dari mentor terkait sosialisasi uji coba aplikasi	• **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya akan menyampaikan laporan hasil sosialisasi secara jujur, jelas, dan dapat dipertanggungjawabkan • **Kompeten (Berkualitas),** Saya akan menyusun laporan dengan sistematis dan menyajikan data yang relevan • **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya akan menyampaikan laporan dengan sikap sopan dan penuh rasa hormat kepada mentor • **Loyal (Patuh),** Saya akan menunjukkan kesetiaan dengan		

				menindaklanjuti arahan mentor demi kepentingan instansi • **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya akan membangun kerja sama dengan mentor untuk mengevaluasi hasil sosialisasi dan menyempurnakan aplikasi		
5	Melakukan proses *production* aplikasi mobile Pesona Siak	1. Melakukan konsultasi terkait *production* aplikasi mobile Pesona Siak	1. Tersedianya dokumen *production* aplikasi Pesona Siak	• **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya akan memastikan aplikasi siap digunakan secara optimal, sehingga masyarakat memperoleh layanan informasi wisata yang cepat, mudah, dan bermanfaat. • **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya akan menyampaikan perkembangan aplikasi secara transparan dan dapat dipertanggungjawabkan kepada mentor • **Kompeten (Berkualitas),** Saya akan menunjukkan kemampuan		

				dalam memahami proses *production* aplikasi serta siap menerima masukan teknis • **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya akan menjaga komunikasi yang baik, sopan, dan terbuka saat berkonsultasi dengan mentor dan rekan kerja • **Loyal (Patuh),** Saya akan memprioritaskan kepentingan instansi dengan mengikuti arahan mentor agar aplikasi dapat memberikan manfaat maksimal bagi Masyarakat • **Adaptif (Inovasi, Proaktif),** Saya akan menyesuaikan aplikasi dengan saran atau koreksi yang diberikan dalam tahap *production* • **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya akan melakukan kerja sama dengan mentor untuk memastikan		

				aplikasi siap dipublikasikan dan digunakan		
		2. Melakukan distribusi aplikasi Pesona Siak	1. Tersedianya dokumen bukti realisasi kebutuhan publik terkait informasi panduan wisata di Siak	• **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya akan memastikan distribusi aplikasi dilakukan untuk memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi dan layanan wisata • **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya akan mendistribusikan aplikasi secara transparan, dan dapat dipertanggungjawabkan • **Kompeten (Berkualitas),** Saya akan menggunakan keterampilan teknis dalam mendistribusikan aplikasi ke berbagai platform dengan benar • **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya akan menjaga komunikasi yang baik dengan rekan		

				kerja dan pihak terkait saat proses distribusi • **Loyal (Patuh),** Saya akan mendukung kepentingan instansi dengan memastikan aplikasi dapat diakses masyarakat luas sebagai bagian dari promosi daerah • **Adaptif (Inovasi, Proaktif),** Saya akan menyesuaikan metode distribusi aplikasi dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan pengguna • **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya akan melakukan kerja sama dengan tim teknis dan unit lain agar distribusi berjalan lancar dan optimal		
		3. Melaporkan hasil *production* aplikasi Pesona Siak kepada mentor	1. Tersedianya dokumen arahan mentor terkait *production*	• **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya akan menyampaikan laporan hasil *production* dengan data yang valid, transparan, dan dapat dipertanggungjawabkan		

			aplikasi Pesona Siak	• **Kompeten (Berkualitas),** Saya akan menunjukkan kemampuan dalam menjelaskan aspek teknis, proses, serta hasil yang dicapai dalam tahap *production* • **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya akan menyampaikan laporan dengan sikap sopan, menghargai mentor, dan menjaga komunikasi yang baik • **Loyal (Patuh),** Saya akan menegaskan kesetiaan dengan menindaklanjuti arahan mentor demi kepentingan instansi dan keberhasilan aplikasi • **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya akan melakukan kerja sama dengan mentor untuk mengevaluasi hasil *production* serta memperbaiki hal-hal yang masih perlu disempurnakan		

6	Melakukan evaluasi dan melaporkan hasil penerapan aktualisasi	1. Melakukan evaluasi terhadap kegiatan penggunaan aplikasi Pesona Siak	1. Tersedia media sebagai bahan evaluasi aplikasi Pesona Siak	• **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya akan menjadikan hasil evaluasi sebagai dasar perbaikan agar aplikasi lebih mudah diakses dan memberikan manfaat maksimal bagi pengguna • **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya akan menyusun hasil evaluasi secara transparan, jujur, dan dapat dipertanggungjawabkan • **Kompeten (Berkualitas),** Saya akan menggunakan pengetahuan dan keterampilan analisis untuk menilai efektivitas penggunaan aplikasi • **Loyal (Patuh),** Saya akan memastikan evaluasi berorientasi pada kepentingan instansi dan keberhasilan aplikasi • **Adaptif (Inovasi, Proaktif),** Saya akan menyesuaikan strategi		

				distribusi sesuai hasil evaluasi dan perkembangan kebutuhan pengguna • **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya akan melibatkan mentor, rekan kerja, dan pihak terkait dalam proses evaluasi agar lebih komprehensif		
		2. Melakukan konsultasi bersama mentor terkait hasil evaluasi penggunaan aplikasi Pesona Siak	1. Tersedianya dokumen arahan dari mentor terkait hasil evaluasi penggunaan aplikasi Pesona Siak	• **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya akan menyampaikan hasil evaluasi secara jujur, transparan, dan dapat dipertanggungjawabkan • **Kompeten (Berkualitas),** Saya akan menunjukkan kemampuan dalam memahami serta menjelaskan data evaluasi yang telah dikumpulkan • **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya akan menjaga sikap sopan, saling menghargai, dan terbuka dalam berdiskusi dengan mentor		

				• **Loyal (Patuh),** Saya akan melaksanakan arahan mentor sebagai wujud kesetiaan terhadap instansi demi penyempurnaan aplikasi • **Adaptif (Inovasi, Proaktif),** Saya akan menerima masukan dari mentor dan menyesuaikan rencana tindak lanjut sesuai arahan • **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya akan melakukan kerja sama dengan mentor untuk menelaah hasil evaluasi dan mencari solusi perbaikan		
		3. Melakukan perbaikan terkait masukan dan arahan yang didapatkan dengan segera	1. Tersedianya perbaikan hasil evaluasi sesuai arahan yang telah diterima	• **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya akan menjadikan perbaikan sebagai langkah meningkatkan kualitas aplikasi untuk Masyarakat • **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya akan melaksanakan perbaikan sesuai		

				arahan dengan hasil yang dapat dipertanggungjawabkan • **Kompeten (Berkualitas),** Saya akan menggunakan keterampilan dan pengetahuan teknis untuk memperbaiki aplikasi secara tepat • **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya akan menerima masukan dengan sikap terbuka, rendah hati, dan penuh rasa hormat • **Loyal (Patuh),** Saya akan menunjukkan kesetiaan dengan menindaklanjuti arahan demi kepentingan instansi • **Adaptif (Inovasi, Proaktif),** Saya akan menyesuaikan diri dengan masukan baru serta siap melakukan perubahan yang dibutuhkan • **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya akan melibatkan mentor maupun rekan kerja dalam proses perbaikan agar hasil lebih optimal		

C. Matriks Rekapitulasi Realisasi Habituasi NND PNS (BerAKHLAK)

Tabel 4.3 Matriks Rekap Habituasi

No	Mata Pelatihan	Kegiatan												Jumlah Aktualisasi per MP	
		Ke-1		Ke-2		Ke-3		Ke-4		Ke-5		Ke-6			
		Rancangan	Realisasi	Rancangan	Realisasi	Rancangan	Realisasi	Rancangan	Realisasi	Rancangan	Realisasi	Rancangan	Realisasi	Rancangan	Realisasi
1	Berorientasi Pelayanan	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	**10**	**12**
2	Akuntabel	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	**17**	**18**
3	Kompeten	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	**16**	**16**
4	Harmonis	2	3	1	2	1	2	2	3	2	3	2	2	**10**	**15**
5	Loyal	2	2	1	2	2	3	2	3	2	3	3	3	**12**	**16**
6	Adaptif	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	3	**9**	**11**
7	Kolaboratif	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	**17**	**17**
Jumlah MP yang Diaktualisasikan per Kegiatan		7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	**91**	**105**

Aktualisasi yang didasarkan pada Nilai Dasar ASN BerAKHLAK (Berorientasi Pelayanan, Akuntabel, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif) memiliki peningkatan pada saat direncanakan dengan direalisasikan.

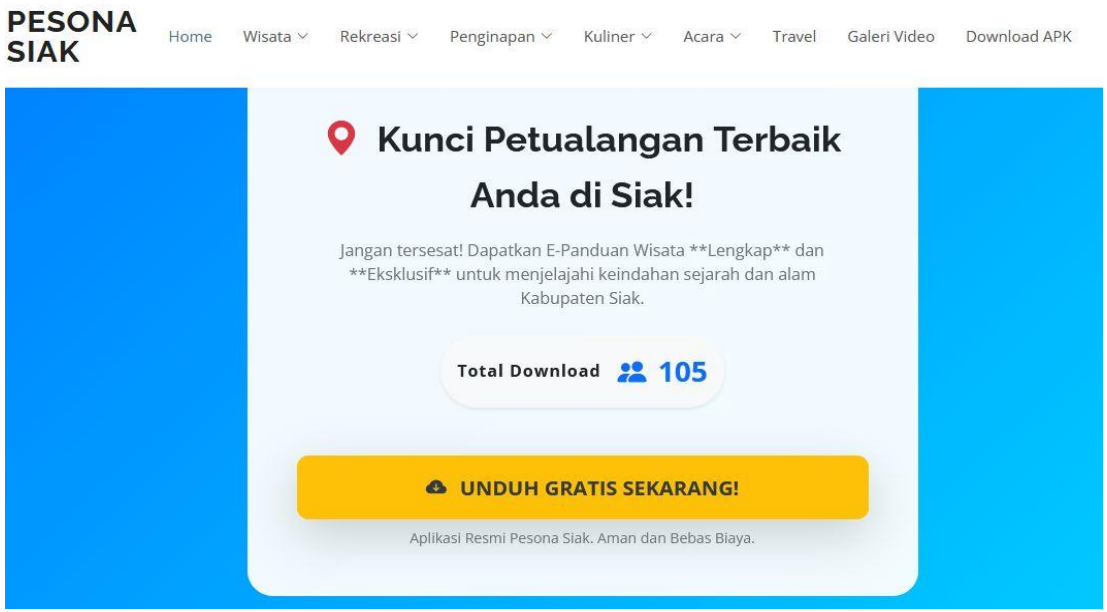
D. Capaian Penyelesaian *Core* Isu

Perbandingan sebelum dan sesudah dilakukannya aktualisasi optimalisasi potensi pariwisata Kabupaten Siak melalui aplikasi mobile terintegrasi sebagai media promosi dan panduan wisata dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Capaian Penyelesaian *Core* Isu

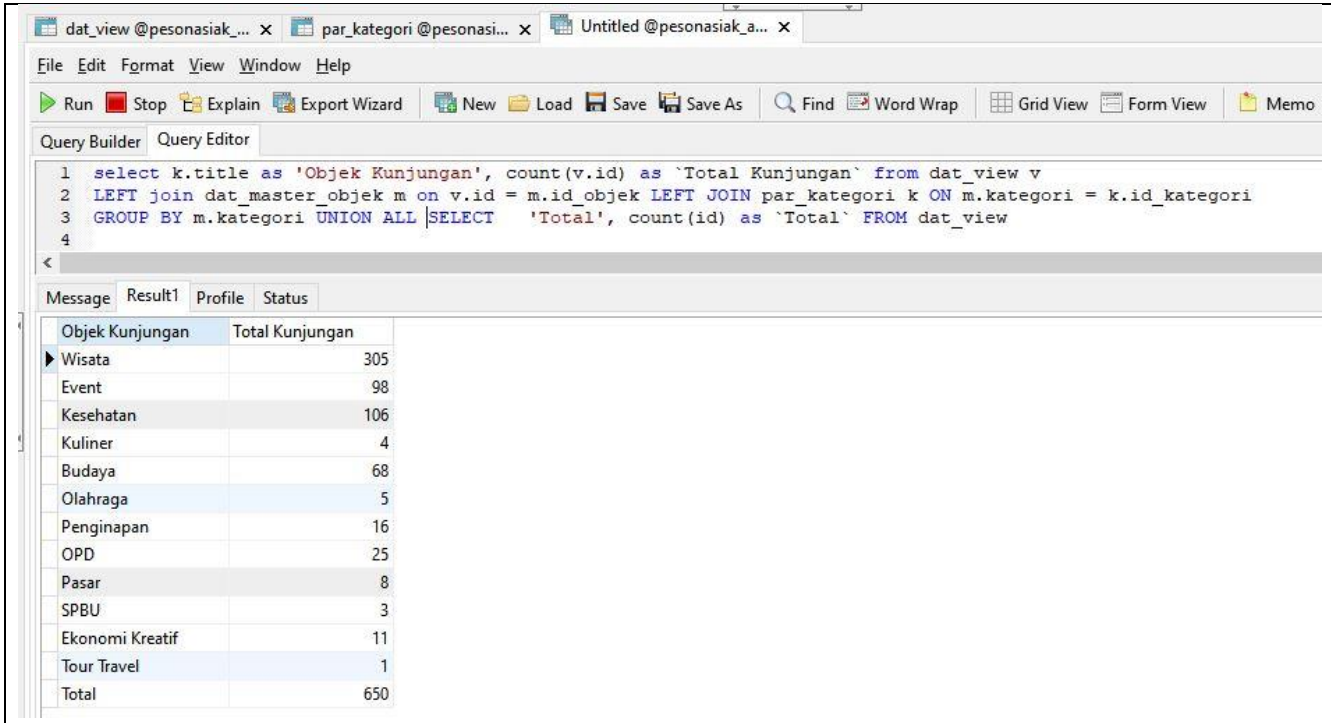
Kondisi *Core* Isu	
Sebelum Aktualisasi	**Sesudah Aktualisasi**
1. Aspek Informasi Pelayanan	
• Aksesibilitas Informasi Informasi wisata hanya dapat diakses melalui website atau media sosial yang memerlukan koneksi stabil dan tidak selalu ramah pengguna.	• Aksesibilitas Informasi Informasi wisata dapat diakses secara cepat dan praktis melalui aplikasi mobile yang dirancang dengan antarmuka ramah pengguna dan dapat digunakan kapan pun.
• Ketersediaan Informasi Beberapa destinasi belum memiliki data lengkap seperti lokasi, fasilitas, dan jadwal kegiatan.	• Ketersediaan Informasi Setiap objek wisata ditampilkan secara terperinci, dilengkapi deskripsi, galeri foto, peta lokasi, dan pembaruan event wisata secara real-time.
• Kemudahan Pelayanan Publik Masyarakat atau wisatawan harus mencari informasi secara manual di berbagai sumber	• Kemudahan Pelayanan Publik Informasi terpusat dalam satu platform terintegrasi,

(website, media sosial, atau kontak langsung ke dinas).	sehingga pelayanan publik menjadi lebih cepat, efisien, dan transparan.
• Interaktivitas dan Responsivitas Tidak ada fitur interaktif seperti peta digital atau navigasi langsung menuju lokasi wisata.	• Interaktivitas dan Responsivitas Aplikasi menyediakan fitur interaktif seperti navigasi peta, rekomendasi destinasi, dan kemungkinan integrasi umpan balik pengguna.
• Efektivitas Promosi Wisata Promosi wisata bersifat pasif dan bergantung pada posting media sosial yang tidak menjangkau semua target audiens.	• Efektivitas Promosi Wisata Promosi menjadi aktif dan terarah melalui aplikasi yang dapat diunduh publik, meningkatkan visibilitas dan ketertarikan wisatawan terhadap potensi wisata Siak.



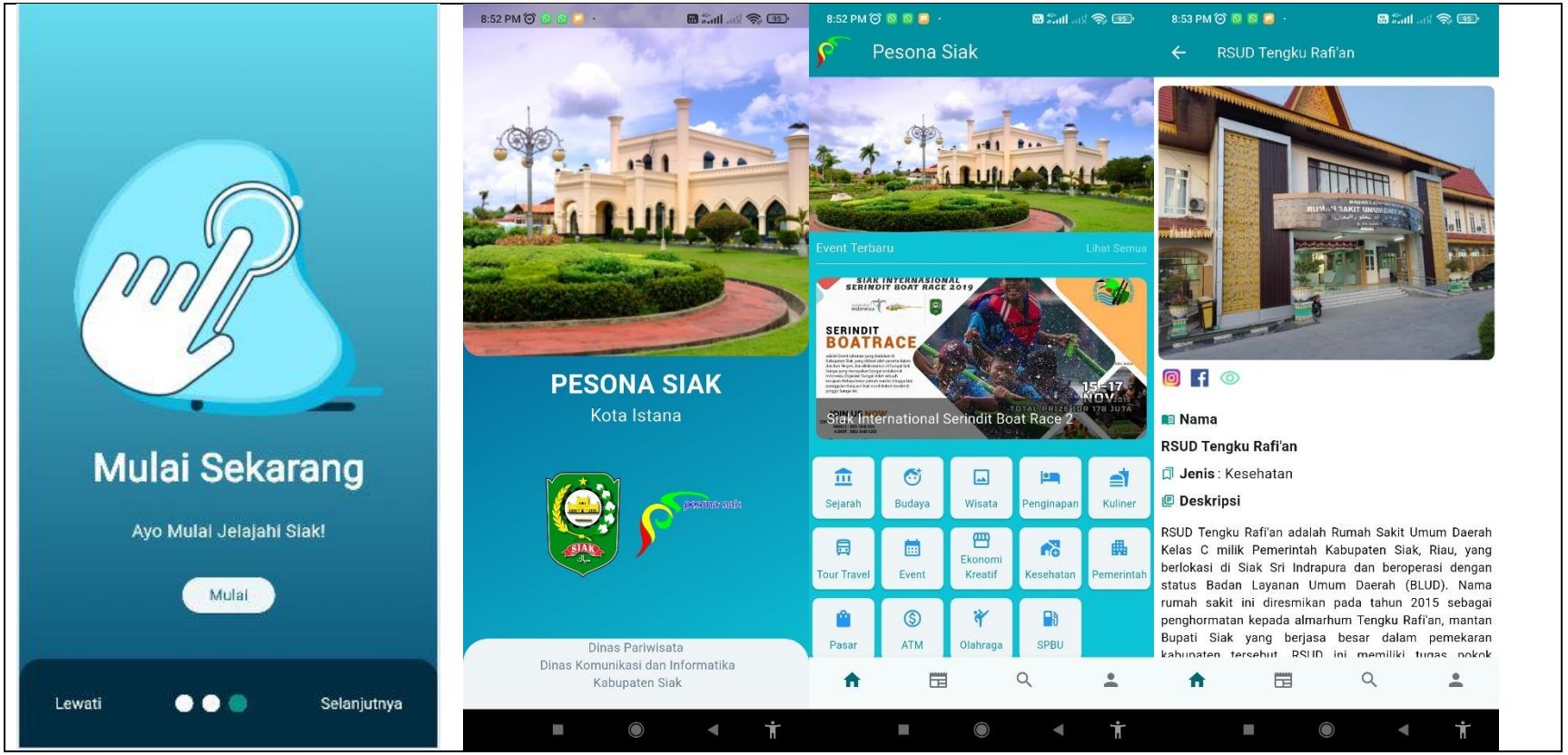
Gambar 4.1 Total Download Aplikasi

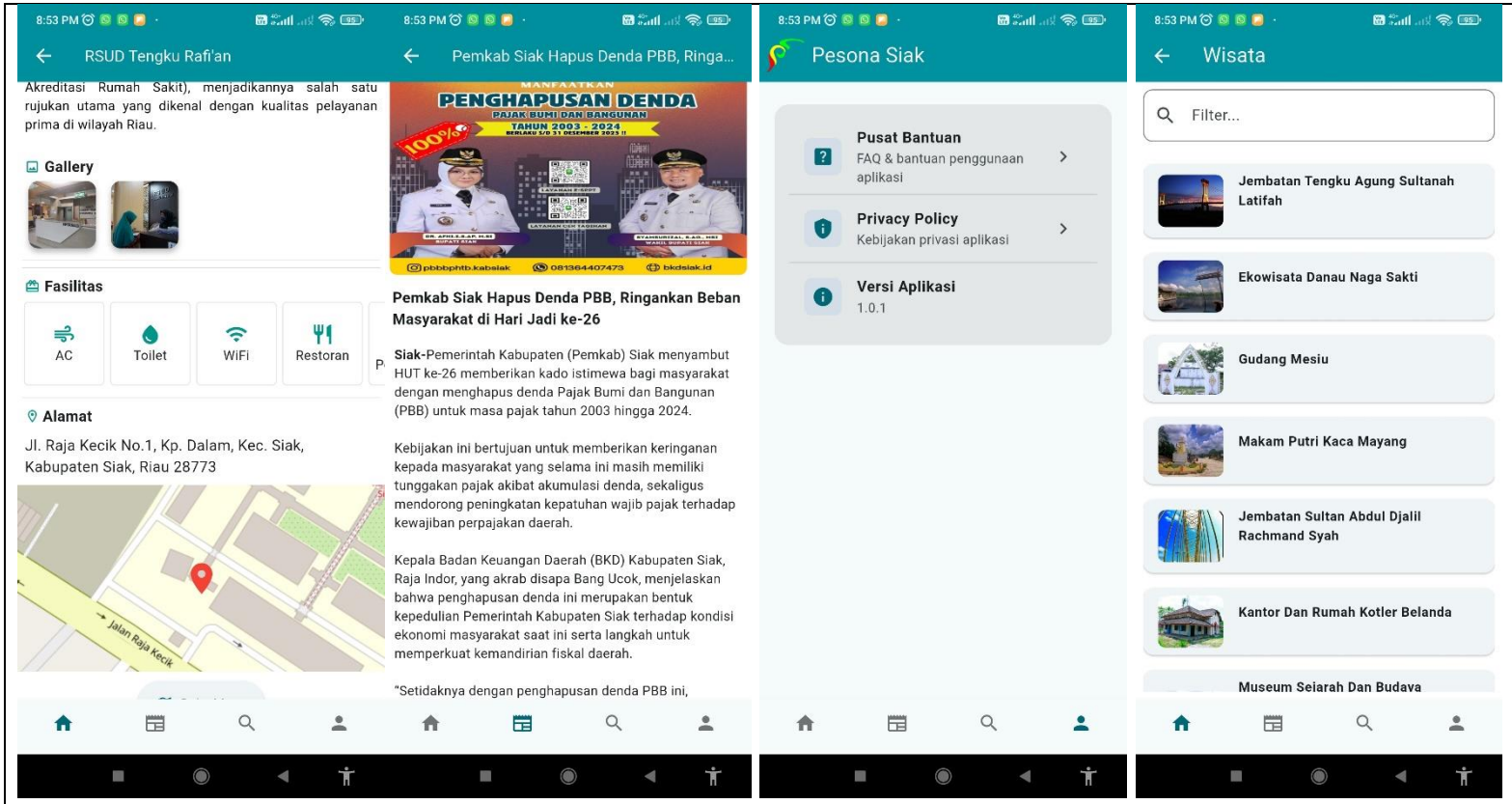
Aplikasi telah didownload dan digunakan oleh user sebanyak lebih dari 100 kali. User dapat mendownload aplikasi Pesona Siak melalui portal yang telah disediakan, yaitu : (https://pesonasiak.id/downloadapp)



Gambar 4.2 Analisis Jumlah Kunjungan Objek Potensi Wisata

Dari hasil query yang dijalankan, terlihat bahwa terdapat 650 kunjungan dengan berbagai kategori objek potensi wisata.


Mulai Sekarang
Ayo Mulai Jelajahi Siak!
Mulai
Lewati
Selanjutnya
PESONA SIAK
Kota Istana
Dinas Pariwisata
Dinas Komunikasi dan Informatika
Kabupaten Siak
Pesona Siak
Event Terbaru
Lihat Semua
SIAK INTERNASIONAL
SERINDIT BOAT RACE 2019
SERINDIT
BOATRACE
15-17
NOV
Siak International Serindit Boat Race 2
Sejarah
Budaya
Wisata
Penginapan
Kuliner
Tour Travel
Event
Ekonomi Kreatif
Kesehatan
Pemerintah
Pasar
ATM
Olahraga
SPBU
RSUD Tengku Rafi'an
Nama
RSUD Tengku Rafi'an
Jenis : Kesehatan
Deskripsi
RSUD Tengku Rafi'an adalah Rumah Sakit Umum Daerah Kelas C milik Pemerintah Kabupaten Siak, Riau, yang berlokasi di Siak Sri Indrapura dan beroperasi dengan status Badan Layanan Umum Daerah (BLUD). Nama rumah sakit ini diresmikan pada tahun 2015 sebagai penghormatan kepada almarhum Tengku Rafi'an, mantan Bupati Siak yang berjasa besar dalam pemekaran



Gambar 4.3 Tampilan Aplikasi Mobile Pesona Siak

Aplikasi telah dilengkapi dengan tombol navigasi dan pencarian yang memudahkan pengguna, menampilkan even dan wisata terbaru, serta menampilkan data lengkap mengenai info objek wista yang dipilih oleh pengguna. Selain itu pada aplikasi disertakan juga info terbaru seputar Kabupaten Siak, yang terintegrasi dengan sistem portal pemerintah.

2. Efisiensi Operasional Pemerintah Kab. Siak	
• Efisiensi Waktu dan Biaya Operasional Pemerintah memerlukan biaya dan waktu tambahan untuk publikasi manual seperti pembuatan brosur, banner, dan kegiatan promosi lapangan.	• Efisiensi Waktu dan Biaya Operasional Promosi dan penyebaran informasi dilakukan secara digital melalui aplikasi, menghemat biaya cetak dan mempercepat penyebaran informasi.
• Pemantauan dan Evaluasi Evaluasi terhadap kunjungan wisata sulit dilakukan karena data kunjungan tidak terintegrasi dan harus dikumpulkan secara manual.	• Pemantauan dan Evaluasi Aplikasi menyediakan data digital yang membantu pemerintah memantau tren wisatawan dan mengevaluasi efektivitas program pariwisata.
• Pelayanan Publik Berbasis Teknologi Belum maksimalnya sistem pelayanan publik digital yang fokus pada sektor pariwisata, sehingga pelayanan masih bersifat reaktif.	• Pelayanan Publik Berbasis Teknologi Pemerintah dapat memberikan pelayanan proaktif berbasis digital dengan pendekatan *e-government*, mendukung tata kelola yang modern dan responsif. Data: Berikut hasil analisis evaluasi menggunakan google form 1. Kemudahan dalam menggunakan aplikasi Pesona Siak (navigasi, menu, dan tampilan) Responden menjawab 69% Sangat baik, dan 31% Baik 2. Kecepatan aplikasi saat dijalankan (loading halaman, respon tombol, dsb). Responden menjawab 44.8% Sangat baik, 44.8% Baik, dan 10.3% Cukup 3. Kelengkapan informasi objek wisata yang ditampilkan dalam aplikasi. Responden menjawab 44.8% Sangat baik, 51.7% Baik, dan 3.4% Cukup

	4. Kejelasan dan keakuratan informasi wisata, event, dan berita yang ditampilkan. Responden menjawab 51.7% Sangat baik, 44.8% Baik, dan 3.4% Cukup 5. Tampilan desain aplikasi (warna, ikon, tata letak, dan estetika). Responden menjawab 51.7% Sangat baik, 31% Baik, dan 17.2% Cukup 6. Keterbacaan teks dan kemudahan memahami konten yang ditampilkan. Responden menjawab 75.9% Sangat baik, 20.7% Baik, dan 3.4% Cukup 7. Kegunaan fitur peta untuk menemukan lokasi wisata. Responden menjawab 55.2% Sangat baik, 41.4% Baik, dan 3.4% Cukup 8. Manfaat aplikasi Pesona Siak dalam membantu mengenal potensi wisata daerah Siak. Responden menjawab 65.5% Sangat baik, dan 34.5% Baik. 9. Kenyamanan secara keseluruhan saat menggunakan aplikasi Pesona Siak. Responden menjawab 44.8% Sangat baik, 51.7% Baik, dan 3.4% Cukup 10. Kepuasan Anda secara keseluruhan terhadap aplikasi Pesona Siak. Responden menjawab 62.1% Sangat baik, dan 37.9% Baik

E. Manfaat Terselesaikannya *Core* Isu

Core isu **“**Optimalisasi Potensi Pariwisata Kabupaten Siak Melalui Aplikasi Mobile Terintegrasi Sebagai Media Promosi Dan Panduan Wisata” yang telah diselesaikan tentunya memberikan manfaat bagi berbagai pihak, yakni:

1. Manfaat Bagi Penulis:
    a. Pengembangan Kompetensi Teknis

        Penulis memperoleh pengalaman langsung dalam merancang dan mengembangkan aplikasi mobile, sehingga keterampilan teknis di bidang teknologi informasi semakin terasah.

    b. Peningkatan Pemahaman Kontekstual

        Penulis lebih memahami kondisi, potensi, serta tantangan pariwisata di Kabupaten Siak. Hal ini memperkaya wawasan tentang bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk mendukung sektor pariwisata daerah.

    c. Pembentukan *Soft Skill* Profesional

        Melalui proses penyusunan dan pelaksanaan aktualisasi, penulis melatih keterampilan manajemen waktu, komunikasi dengan stakeholder, serta kemampuan menyusun solusi berbasis kebutuhan organisasi.
2. Manfaat Bagi Instansi (Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian)

a. Peningkatan Inovasi Layanan Digital

Instansi memperoleh produk aplikasi mobile yang dapat mendukung promosi pariwisata, sekaligus menjadi bukti nyata kontribusi bidang TIK dalam transformasi digital daerah.

b. Penguatan Peran Strategis Instansi

Dengan adanya aplikasi terintegrasi, instansi semakin diakui sebagai motor penggerak pemanfaatan teknologi informasi dalam mendukung pembangunan daerah, khususnya sektor pariwisata.

c. Penguatan Kolaborasi Antar OPD

Aplikasi pariwisata mendorong adanya kerja sama lintas sektor, seperti dengan Dinas Pariwisata, sehingga menumbuhkan budaya kolaboratif yang sejalan dengan core value ASN BerAKHLAK.

3. Manfaat Bagi *Stakeholders*

a. Wisatawan

Mendapatkan kemudahan dalam mengakses informasi destinasi, rute perjalanan, fasilitas, serta rekomendasi wisata yang lebih aman, nyaman, dan terarah.

b. Masyarakat Lokal

Dengan meningkatnya kunjungan wisatawan, peluang usaha dan lapangan pekerjaan terbuka lebih luas, yang berdampak langsung pada kesejahteraan masyarakat.

c. Pelaku Usaha

Aplikasi dapat menjadi media promosi gratis/lebih luas untuk usaha mereka (hotel, kuliner, transportasi, paket wisata, dll), sehingga peluang ekonomi meningkat.

4. Manfaat Bagi Pemerintah Daerah

Mendapatkan sarana efektif untuk mempromosikan potensi pariwisata, meningkatkan jumlah kunjungan, serta memperkuat strategi pembangunan berbasis teknologi digital.

F. Rencana Tindak Lanjut Hasil Aktualisasi

Tabel 4.5 Rencana Tindak Lanjut Hasil Aktualisasi

No	Kegiatan	Output	Durasi	Pihak yang Terlibat	Sumber Dana	Ket
1	Mengumpulkan *feedback* dari pengguna melalui survei dan menganalisis performa Aplikasi Pesona Siak.	Laporan evaluasi penggunaan aplikasi Pesona Siak dan rekomendasi perbaikan	Satu minggu	Staf Masyarakat	-	-
2	Melakukan publish ke playstore dan appstore	Flayer informasi download aplikasi	2-3 minggu	Diskominfo Kabupaten Siak	Diskominfo Kabupaten Siak	

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Aktualisasi/Habituasi Mata Pelatihan

a. Kegiatan 1

Melakukan koordinasi dan konsultasi serta rekomendasi kepada mentor terkait agenda kegiatan aktualisasi. Dalam kegiatan ini diterapkan nilai:

Akuntabel, Saya berkoordinasi dengan mentor untuk memastikan kegiatan aktualisasi berjalan sesuai rencana.

Kompeten, Saya melakukan konsultasi dengan mentor untuk memperoleh arahan dan masukan dalam pelaksanaan kegiatan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas kerja.

Loyal, Saya menjelaskan rencana pelaksanaan aktualisasi untuk menunjukkan loyalitas terhadap mentor yang memberikan bimbingan.

Kolaboratif, Saya melakukan koordinasi dan konsultasi dengan mentor untuk menyelaraskan rencana kegiatan aktualisasi untuk menjalin kerja sama yang baik demi kelancaran pelaksanaan kegiatan.

b. Kegiatan 2

Melakukan pengumpulan data terkait informasi wisata serta data lain yang relevan terhadap pariwisata di Kabupaten Siak. Dalam kegiatan ini

diterapkan nilai:

Berorientasi Pelayanan, Saya menentukan data yang dibutuhkan, agar memastikan bahwa Aplikasi akan memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna.

Akuntabel, Saya mengumpulkan data wisata dengan memperhatikan sumber yang jelas dan terpercaya.

Kompeten, Saya memiliki kemampuan pengetahuan dan keterampilan dalam memilah data-data yang diintegrasikan ke dalam Aplikasi.

Adaptif, Saya melakukan pengumpulan data wisata dengan menyesuaikan metode sesuai kondisi dan sumber informasi yang ada.

Kolaboratif, saya melakukan koordinasi dengan rekan kerja perihal data dan informasi yang dibutuhkan untuk ditampilkan dan integrasikan

c. Kegiatan 3

Melakukan proses development aplikasi mobile Pesona Siak. alam kegiatan ini diterapkan nilai:

Berorientasi pelayanan, Saya melakukan proses pengembangan aplikasi Pesona Siak sebagai sarana pelayanan informasi wisata yang mudah diakses oleh masyarakat.

Kompeten, Saya melakukan proses pengembangan aplikasi mobile *Pesona Siak* dengan menerapkan kemampuan teknis dan pemahaman yang baik terhadap kebutuhan pengguna.

Adaptif, Saya melakukan proses pengembangan aplikasi *Pesona Siak* dengan menghadirkan fitur-fitur inovatif yang mempermudah akses informasi wisata.

d. Kegiatan 4

Melakukan uji coba program aplikasi mobile Pesona Siak. Dalam kegiatan ini diterapkan nilai:

Akuntabel, Saya melakukan uji coba program aplikasi Pesona Siak untuk memastikan seluruh fitur berjalan dengan baik dan sesuai kebutuhan pengguna.

Kompeten, Saya melakukan uji coba aplikasi Pesona Siak dengan menerapkan kemampuan teknis dan analisis terhadap setiap fungsi yang dikembangkan.

Kolaboratif, Saya melakukan uji coba aplikasi Pesona Siak bersama tim untuk mengidentifikasi kekurangan dan memperbaiki fitur yang belum optimal.

e. Kegiatan 5

Melakukan proses production aplikasi mobile Pesona Siak. Dalam kegiatan ini diterapkan nilai:

Berorientasi pelayanan, Saya melakukan proses production aplikasi Pesona Siak untuk memastikan masyarakat dapat mengakses informasi wisata dengan mudah.

Akuntabel, Saya melakukan proses production aplikasi Pesona Siak dengan memastikan seluruh fitur berfungsi dengan baik sebelum dirilis.

Kompeten, Saya melakukan proses production aplikasi Pesona Siak dengan menerapkan kemampuan teknis agar sistem berjalan optimal di lingkungan pengguna.

f. Kegiatan 6

Melakukan evaluasi dan melaporkan hasil penerapan aktualisasi. Dalam kegiatan ini diterapkan nilai:

Akuntabel, Saya melakukan evaluasi dan menyusun laporan hasil penerapan aktualisasi secara objektif dan transparan.

Kompeten, Saya melakukan evaluasi dan pelaporan hasil aktualisasi dengan menerapkan kemampuan analisis dan penyusunan data yang akurat.

Harmonis, Saya menyusun kuesioner dengan cara yang sistematis untuk membantu menjaga hubungan kerja yang harmonis dengan pihak terkait lainnya.

Kolaboratif, Saya melakukan evaluasi dan pelaporan hasil aktualisasi dengan berkoordinasi bersama mentor untuk memperoleh umpan balik dan penyempurnaan laporan.

2. Gagasan Kreatif Penyelesaian Core Isu

Adapun gagasan kreatif penyelesaian *Core* isu “Belum tersedianya media yang efektif dan efisien untuk promosi pariwisata Kabupaten Siak” yaitu “Optimalisasi Potensi Pariwisata Kabupaten Siak Melalui Aplikasi Mobile Terintegrasi Sebagai Media Promosi dan Panduan Wisata”.

3. Capaian Hasil Penyelesaian *Core* Isu

Setelah optimalisasi dilakukan melalui aplikasi mobile Pesona Siak terkait promosi objek potensi wisata di Kabupaten Siak, informasi terkait objek potensi wisata, dapat diakses secara langsung dan mudah.

Dengan adanya aplikasi ini, Kabupaten Siak dapat melakukan promosi dengan lebih efektif dan efisien, pengguna dapat secara langsung mencari kebutuhan wisata yang ada di Kabupaten Siak.

B. Rekomendasi

1. Untuk Penyelenggara Pelatian

Harapan kepada penyelenggara agar selama proses Habituasi, peserta dan coach dapat melakasnakan kegiatan untuk

meninjau serta melaporkan kegiatan penulisan laporan aktualisasi peserta Latsar Calon Pegawai Negeri Sipil.

2. **Untuk Instansi Asal Peserta**

   Kepada OPD terkait agar dapat meningkatkan perhatian dan dukungan terhadap kegiatan Pelatihan Dasar agar peserta dapat mengembangkan potensi dan kemampuan diri selama kegiatan pelatihan dasar berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 95 Tahun 2018 berisi tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE).

Peraturan Bupati (Perbup) Siak Nomor 127 Tahun 2024 tentang Strategi Pengembangan Paket Wisata Tematik.

Peraturan Bupati Siak Nomor 103 Tahun 2021 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi, Serta Tata Kerja Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak.

Peraturan Daerah Nomor 7 Tahun 2013 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang (RPJMD) Kabupaten Siak tahun 2005-2025.

https://siakkab.bps.go.id.com/. 16 September 2025. Jumlah Rumah Makan/Restoran menurut Kecamatan di Kabupaten Siak, 2024. Diakses pada 16 September 2025, dari https://siakkab.bps.go.id/id/statistics-table/2/NDU5IzI=/jumlah-rumah-makan-restoran-menurut-kecamatan-di-kabupaten-siak.html.

https://dispar.siakkab.go.id/. 16 September 2025. Laporan Berkala. Diakses pada 16 September 2025, dari https://dispar.siakkab.go.id/publikasi/RENCANA STRATEGIS PERANGKAT DAERAH DINAS PARIWISATA KABUPATEN SIAK TAHUN 2021-2026.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lampiran Laporan Mingguan Minggu Ke-1 84
Lampiran 2. Lampiran Laporan Mingguan Minggu Ke-2 95
Lampiran 3. Lampiran Laporan Mingguan Minggu Ke-3 107
Lampiran 4. Lampiran Laporan Mingguan Minggu Ke-4 120
Lampiran 5. Lampiran Laporan Mingguan Minggu Ke-5 134
Lampiran 6. Lampiran Laporan Mingguan Minggu Ke-6 162
Lampiran 7. Tampilan Aplikasi Mobile Pesona Siak 176

Lampiran 1. Lampiran Laporan Mingguan Minggu Ke-1

a. Tabel Pelaksanaan Aktualisasi

Judul Kegiatan 1	Melakukan koordinasi dan konsultasi serta rekomendasi kepada mentor terkait agenda kegiatan aktualisasi
Tanggal Pelaksanaan Kegiatan	22 – 26 September 2025
Daftar Lampiran Kegiatan	1. Bahan konsultasi kepada mentor 2. Catatan dan arahan dari mentor 3. Surat persetujuan melaksanakan penulisan laporan aktualisasi
Uraian Kegiatan yang Dilaksanakan	
Uraian kegiatan yang memuat nilai dasar yang melandasi	**a. Tahapan 1** **Mempersiapkan bahan konsultasi kepada mentor secara tertib dan menyeluruh** **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif)**, Saya menyiapkan bahan konsultasi secara lengkap menunjukkan kesungguhan dalam memberikan pelayanan tarbaik. Dilain itu akan memudahkan mentor dalam memberikan arahan. **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya menyiapkan bahan secara terstruktur sebagai bentuk tanggungjawab dan komitmen dalam proses mentoring. **Kompeten (Berkualitas, Profesional),** Saya melakukan persiapan yang maksimal menunjukkan kompetensi dalam bekerja. **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya mengatur bahan dengan terstruktur dan lengkap agar dapat menciptakan komunikasi yang efektif dan terhindar dari terjadinya konflik akibat dari salah pemahaman. **Loyal (Patuh),** Saya menyiapkan bahan dengan teliti dan seksama mencerminkan kesungguhan dalam mencapai tujuan.

	Adaptif (Inovasi, Proaktif), Saya akan menggunakan teknologi yang mutakhir dalam membuat kegiatan aktualisasi ini. **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya akan menyiapkan bahan terstruktur dan lengkap agar dapat memperlancar proses kolaborasi antara saya dan mentor. Hal ini tentunya agar pemahaman dapat sejalan dan bekerja lebih efektif. **b. Tahapan 2** **Melakukan konsultasi rencana kegiatan aktualisasi** **Akuntabel (Cermat, Tanggungjawab),** Saya akan melakukan komunikasi rencana pelaksanaan dengan rinci dan lengkap menunjukkan tanggungjawab dalam keberhasilan aktualisasi ini. **Kompeten (Berkualitas, Profesional),** Saya membuat aplikasi berbasis mobile yang terbaik dan pemahaman penggunaannya dengan benar. **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya membangun komunikasi dengan pendekatan yang kooperatif agar tercipta suasana kerja yang baik. **Loyal (Patuh),** Saya menindaklanjuti dengan sungguh-sungguh arahan dari mentor. **Adaptif (Inovasi, Proaktif),** Saya menggunakan teknologi berbasis mobile dalam membuat kegiatan aktualisasi **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya akan melakukan konsultasi melibatkan mentor serta koordinasi dengan pihak lain. **c. Tahapan 3** **Meminta persetujuan mentor atas rencana pelaksanaan aktualisasi hasil penyusunan mandiri peserta** **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya menyiapkan rencana aktualisasi

	secara rapi dan jelas agar mentor mudah memahami, sehingga proses persetujuan dan bimbingan dapat berjalan lebih efektif. **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya menyampaikan rencana aktualisasi dengan jelas, terbuka dan dapat dipertanggungjawabkan dihadapan mentor **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya meminta persetujuan yang dilakukan dengan sopan, menghargai serta menjaga hubungan baik dengan mentor **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya memastikan rencana aktualisasi tepat sasaran
Teknik aktualisasi yang dipergunakan dan bukti fisik kegiatan/evidence	**a. Tahapan 1** **Mempersiapkan bahan konsultasi kepada mentor secara tertib dan menyeluruh** Dokumen konsultasi disusun dengan rapi dan lengkap, terkait isu yang diangkat dan penyebab isu. Bukti Fisik/Evidence: Dokumen print out yang akan disampaikan kepada mentor **b. Tahapan 2** **Melakukan konsultasi rencana kegiatan aktualisasi** Diskusi kepada mentor terkait jadwal pelaksanaan yang disajikan berupa tabel. Selanjutnya hasil diskusi dicatat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya. Bukti Fisik/Evidence: Catatan, arahan dan saran dari mentor.

	c. Tahapan 3 **Meminta persetujuan mentor atas rencana pelaksanaan aktualisasi hasil penyusunan mandiri peserta** Penulis menyediakan surat pernyataan persetujuan mentor terkait isu aktualisasi yang diangkat. Bukti Fiksi/Evidence: Surat persetujuan mentor yang telah ditandatangani
Deskripsi proses dan kualitas kegiatan	**1. Mempersiapkan bahan konsultasi kepada mentor secara tertib dan menyeluruh** **Proses :** Peserta menyiapkan dokumen konsultasi dengan mengumpulkan data dan referensi relevan, lalu menyusunnya secara runtut, tertib, dan mudah dipahami agar memudahkan proses diskusi dengan mentor. **Kualitas :** Produk yang dihasilkan berupa bahan konsultasi yang lengkap, jelas, dan terstruktur sehingga mampu menjadi dasar bagi mentor dalam memberikan masukan yang tepat dan efektif. **2. Melakukan konsultasi rencana kegiatan aktualisasi** **Proses :** Peserta menyampaikan rencana kegiatan aktualisasi kepada mentor dengan jelas dan sistematis, serta membuka ruang diskusi untuk mendapatkan masukan dan arahan. **Kualitas :** Produk berupa catatan hasil konsultasi yang memuat saran, perbaikan, dan penyelarasan

	rencana sehingga kegiatan lebih terarah, realistis, dan sesuai kebutuhan organisasi. **3. Meminta persetujuan mentor atas rencana pelaksanaan aktualisasi hasil penyusunan mandiri peserta** **Proses :** Peserta mengajukan dokumen rencana kegiatan aktualisasi yang telah disusun secara mandiri kepada mentor untuk ditelaah dan dimintakan persetujuan resmi. **Kualitas :** Produk berupa dokumen rencana kegiatan yang telah tervalidasi dan mendapatkan persetujuan, sehingga dapat dijadikan acuan sah dalam pelaksanaan aktualisasi.
Manfaat kegiatan terhadap pencapaian visi,misi dan tugas organisasi	Sesuai dengan target pencapaian visi misi daerah yaitu “Mewujudkan Tata Kelola Pemerintahan Yang Amanah Melalui Penerapan E-Government, dengan Tujuan, Menguatkan Tata Kelola Pemerintah Daerah, sedangkan Sasaran, Meningkatnya Kualitas Pelayanan Publik”. - Meningkatkan Kualitas Pelayanan Publik: Bahan konsultasi merupakan salah satu pedoman atau acuan bagi penulis dalam membuat kegiatan aktualisasi yang berorientasi terhadap peningkatan layanan publik. - Mewujudkan E-Government: Mentor dapat memberikan saran dan masukan agar aktualisasi yang dilakukan sudah menerapkan prinpsip e-Government. - Meningkatkan Tata Kelola: Tata kelola merupakan salah satu kunci terciptanya pemerintahan yang baik, kegiatan aktualisasi yang disusun diharapkan dapat menjadi indikator

	terciptanya tata kelola yang baik dalam hal pariwisata.
Analisis dampak (terhadap satuan kerja dan masyarakat) jika aktualisasitidak berdasarkan NDS	Analisis dampak tentunya didasarkan pada nilai dasari ASN yakni BerAKHLAK (Berorientasi Pelayanan, Akuntabel, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif): **1. Mempersiapkan bahan konsultasi kepada mentor secara tertib dan menyeluruh** **Berorientasi Pelayanan** Bahan konsultasi yang tertata rapi memudahkan mentor memahami isi, sehingga proses konsultasi berjalan cepat, jelas, dan efektif. Hal ini mencerminkan pelayanan prima kepada mentor sebagai mitra pembimbing. **Akuntabel** Penyusunan bahan yang menyeluruh menunjukkan pertanggungjawaban atas setiap informasi yang disajikan. Mentor dapat menelusuri sumber data dan menilai keakuratan isi, sehingga meningkatkan kredibilitas peserta. **Kompeten** Persiapan bahan yang lengkap mencerminkan penguasaan materi dan keterampilan teknis yang baik. Hal ini memperkuat kepercayaan mentor terhadap kompetensi peserta dalam melaksanakan tugas. **Harmonis** Dengan bahan yang tertib dan terstruktur, komunikasi dengan mentor lebih lancar dan mengurangi potensi salah paham. Hal ini menciptakan suasana konsultasi yang harmonis dan saling menghargai **Loyal** Kesungguhan dalam mempersiapkan bahan menunjukkan loyalitas terhadap arahan mentor, organisasi, dan tujuan kegiatan. Hal ini

	mencerminkan komitmen kuat dalam mendukung keberhasilan program. **Adaptif** Bahan yang disusun menyeluruh memberi ruang fleksibilitas jika mentor memberikan masukan atau perubahan. Peserta lebih mudah menyesuaikan diri dengan kebutuhan baru tanpa kehilangan arah. **Kolaboratif** Persiapan yang matang mendukung terciptanya kerja sama yang efektif dengan mentor. Dengan bahan yang jelas, proses konsultasi berubah menjadi diskusi dua arah yang produktif, bukan sekadar penyampaian satu pihak. **2. Melakukan konsultasi rencana kegiatan aktualisasi** **Akuntabel** Konsultasi dilakukan dengan menyampaikan rencana secara terbuka, jujur, dan transparan. Hal ini memperkuat kepercayaan mentor bahwa setiap langkah dapat dipertanggungjawabkan. **Kompeten** Penyampaian rencana kegiatan menunjukkan kemampuan memahami substansi aktualisasi. Konsultasi yang baik memperlihatkan kesiapan peserta dalam menguasai materi sekaligus keterampilan komunikasi. **Harmonis** Diskusi yang dilandasi rasa saling menghormati menciptakan hubungan kerja yang kondusif. Dengan komunikasi yang baik, suasana konsultasi berjalan lancar dan penuh penghargaan. **Loyal** Mengikuti arahan mentor dengan sungguh-sungguh menggambarkan loyalitas terhadap organisasi, aturan, dan tujuan pembelajaran. Hal ini

	memperlihatkan komitmen kuat untuk menyukseskan program aktualisasi. **Adaptif** Saat mentor memberikan masukan, peserta dapat menyesuaikan rencana kegiatan secara cepat dan terbuka. Sikap ini menunjukkan kemampuan menghadapi dinamika dengan fleksibel. **Kolaboratif** Konsultasi menjadi wadah kerja sama antara peserta dan mentor. Dengan saling bertukar ide, rencana aktualisasi dapat lebih matang dan sesuai kebutuhan organisasi. **3. Meminta persetujuan mentor atas rencana pelaksanaan aktualisasi hasil penyusunan mandiri peserta** **Berorientasi Pelayanan** Dengan meminta persetujuan secara tertib, peserta menunjukkan sikap menghargai mentor sebagai pihak yang membimbing, sehingga konsultasi menjadi lebih efektif dan mendukung kepuasan dalam proses bimbingan. **Akuntabel** Persetujuan yang diminta berdasarkan hasil penyusunan mandiri mencerminkan keterbukaan dan tanggung jawab penuh atas setiap rencana yang diajukan. Hal ini memperkuat kredibilitas peserta di hadapan mentor. **Harmonis** Proses meminta persetujuan dilakukan dengan komunikasi yang santun, sehingga membangun suasana kerja yang saling menghargai dan menjaga hubungan baik antara peserta dan mentor. **Kolaboratif** Persetujuan yang diberikan mentor menjadi hasil dari proses kerja sama. Peserta dan mentor bersama-sama menyepakati rencana, sehingga

	lahir keselarasan langkah dalam pelaksanaan aktualisasi.

b. Catatan Pengendalian Aktualisasi oleh Mentor

Nama Peserta		Jeri Wandana, S.Kom		
Satuan Kerja		Pranata Komputer - Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian		
Tempat Aktualisasi		Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian - Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Siak		
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Mentor
1	Senin, 22 September 2025	Baik, lanjutkan untuk meningkatkan promosi wisata Kab. Siak	Catatan dan arahan dari mentor	
2	Selasa, 23 September 2025		Surat persetujuan melaksanakan penulisan laporan aktualisasi	

c. Catatan Pengendalian Aktualisasi oleh Coach

Nama Peserta		Jeri Wandana, S.Kom		
Satuan Kerja		Pranata Komputer - Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian		
Tempat Aktualisasi		Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian - Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Siak		
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Coach
1				

2				
3				

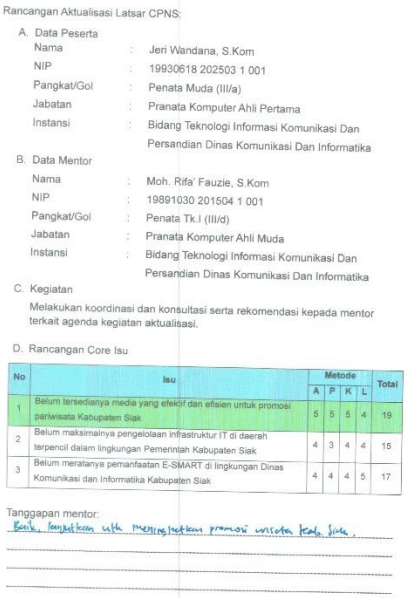
d. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan



Gambar Konsultasi Kepada Mentor



Gambar Pelaksanaan Meminta Persetujuan Mentor



Rancangan Aktualisasi Latsar CPNS:

A. Data Peserta

Nama	:	Jeri Wandana, S.Kom
NIP	:	19930618 202503 1 001
Pangkat/Gol	:	Penata Muda (III/a)
Jabatan	:	Pranata Komputer Ahli Pertama
Instansi	:	Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian Dinas Komunikasi Dan Informatika

B. Data Mentor

Nama	:	Moh. Rifa' Fauzie, S.Kom
NIP	:	19891030 201504 1 001
Pangkat/Gol	:	Penata Tk.I (III/d)
Jabatan	:	Pranata Komputer Ahli Muda
Instansi	:	Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian Dinas Komunikasi Dan Informatika

C. Kegiatan

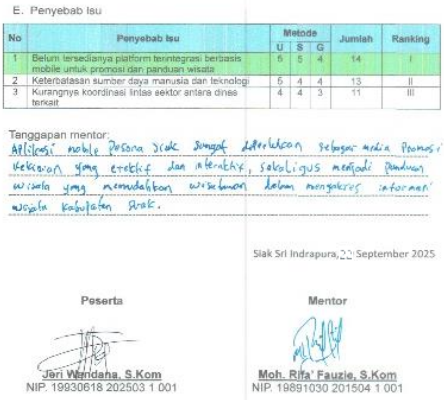
Melakukan koordinasi dan konsultasi serta rekomendasi kepada mentor terkait agenda kegiatan aktualisasi.

D. Rancangan Core Isu

No	Isu	Metode				Total
		A	P	K	L	
1	Belum tersedianya media yang efektif dan efisien untuk promosi pariwisata Kabupaten Siak	5	5	5	4	19
2	Belum maksimalnya pengelolaan infrastruktur IT di daerah terpencil dalam lingkungan Pemerintah Kabupaten Siak	4	3	4	4	15
3	Belum meratanya pemanfaatan E-SMART di lingkungan Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak	4	4	4	5	17

Tanggapan mentor:

Baik, lanjutkan utk meningkatkan promosi wisata kab. Siak.



E. Penyebab Isu

No	Penyebab Isu	Metode			Jumlah	Ranking
		U	S	G		
1	Belum tersedianya platform terintegrasi berbasis mobile untuk promosi dan panduan wisata	5	5	4	14	I
2	Keterbatasan sumber daya manusia dan teknologi	5	4	4	13	II
3	Kurangnya koordinasi lintas sektor antara dinas terkait	4	4	3	11	III

Tanggapan mentor:

Aplikasi mobile Pesona Siak sangat direkomendasikan sebagai media promosi wisata yang efektif dan interaktif, sekaligus menjadi panduan wisata yang memudahkan wisatawan dalam mengakses informasi wisata kabupaten Siak.

Siak Sri Indrapura, 22 September 2025

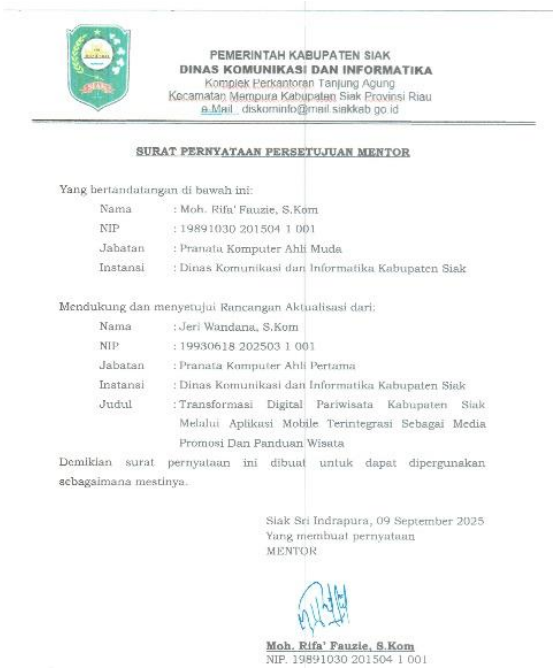
Peserta

Jeri Wandana, S.Kom
NIP. 19930618 202503 1 001

Mentor

Moh. Rifa' Fauzie, S.Kom
NIP. 19891030 201504 1 001

Gambar Dokumen Konsultasi dan Catatan Mentor



PEMERINTAH KABUPATEN SIAK
DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
Komplek Perkantoran Tanjung Agung
Kecamatan Mempura Kabupaten Siak Provinsi Riau
e-Mail : diskominfo@mail.siakkab.go.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN MENTOR

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: Moh. Rifa' Fauzie, S.Kom
NIP	: 19891030 201504 1 001
Jabatan	: Pranata Komputer Ahli Muda
Instansi	: Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak

Mendukung dan menyetujui Rancangan Aktualisasi dari:

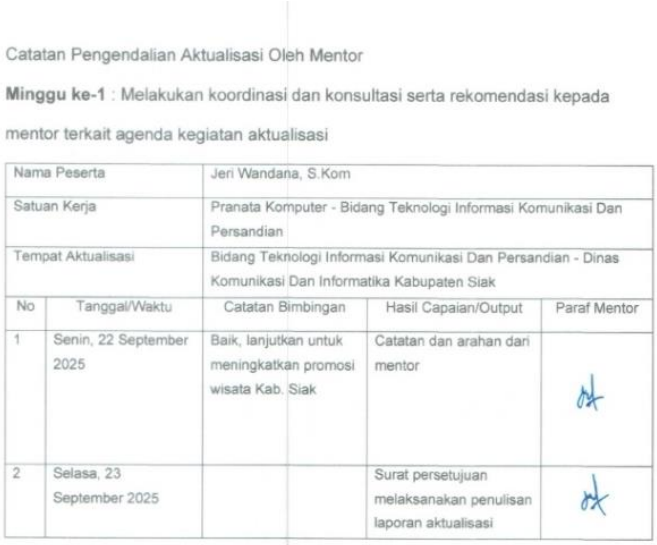
Nama	: Jeri Wandana, S.Kom
NIP	: 19930618 202503 1 001
Jabatan	: Pranata Komputer Ahli Pertama
Instansi	: Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak
Judul	: Transformasi Digital Pariwisata Kabupaten Siak Melalui Aplikasi Mobile Terintegrasi Sebagai Media Promosi Dan Panduan Wisata

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Siak Sri Indrapura, 09 September 2025
Yang membuat pernyataan
MENTOR

Moh. Rifa' Fauzie, S.Kom
NIP. 19891030 201504 1 001

Gambar Dokumen Persetujuan Mentor



Catatan Pengendalian Aktualisasi Oleh Mentor

Minggu ke-1 : Melakukan koordinasi dan konsultasi serta rekomendasi kepada mentor terkait agenda kegiatan aktualisasi

Nama Peserta		Jeri Wandana, S.Kom		
Satuan Kerja		Pranata Komputer - Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian		
Tempat Aktualisasi		Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian - Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Siak		
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Mentor
1	Senin, 22 September 2025	Baik, lanjutkan untuk meningkatkan promosi wisata Kab. Siak	Catatan dan arahan dari mentor	
2	Selasa, 23 September 2025		Surat persetujuan melaksanakan penulisan laporan aktualisasi	

Gambar Catatan Pengendalian Oleh Mentor

Lampiran 2. Lampiran Laporan Mingguan Minggu Ke-2

a. Tabel Pelaksanaan Aktualisasi

Judul Kegiatan 2	Melakukan pengumpulan data terkait informasi wisata serta data lain yang relevan terhadap pariwisata di Kabupaten Siak
Tanggal Pelaksanaan Kegiatan	29 September – 03 Oktober 2025
Daftar Lampiran Kegiatan	1. Tersedia data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi 2. Tersedia data yang diolah sesuai kebutuhan aplikasi 3. Tersedia catatan arahan dari mentor
Uraian Kegiatan yang Dilaksanakan	
Uraian kegiatan yang memuat nilai dasar yang melandasi	**a. Tahapan 1** **Menentukan data dan informasi yang dibutuhkan guna keperluan pembuatan aplikasi** **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya akan memahami dan menentukan data dan informasi yang dibutuhkan sesuai dengan yang diinginkan pengguna. **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya memastikan data dan informasi yang dipilih dapat dipertanggungjawabkan, valid, dan sesuai dengan tujuan aplikasi. **Kompeten (Berkualitas, Profesional),** Saya mengidentifikasi data dan informasi yang relevan sesuai kebutuhan aplikasi dengan pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki. **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya akan menjaga komunikasi baik dengan pihak penyedia data, serta menghargai pendapat rekan kerja saat menentukan kebutuhan informasi. **Loyal (Patuh),** Saya akan menempatkan kepentingan instansi sebagai prioritas dengan

	hanya menggunakan data yang sesuai dengan aturan dan tujuan organisasi. **Adaptif (Inovasi, Proaktif),** Saya menentukan data dan informasi yang fleksibilitasnya menyesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lapangan **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya melakukan kerja sama dengan mentor, rekan kerja, dan pihak terkait demi memastikan data dan informasi yang diperoleh lengkap dan akurat **b. Tahapan 2** **Menyusun dan mengolah data dan infromasi** **Akuntabel (Cermat, Tanggungjawab),** Saya memastikan data dan informasi yang telah disusun dapat dipertanggungjawabkan kebenaran, keaslian dan keakuratannya **Kompeten (Berkualitas, Profesional),** Saya menunjukkan kompetensi dalam mengeolah dan mengintegrasikan data secara tepat sehingga siap digunakan. **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya menyusun dan mengintegrasikan data dan informasi dengan memperhatikan arahan dari mentor dan rekan kerja agar hasil dapat lebih optimal. **c. Tahapan 3** **Melakukan konsultasi dengan mentor terkait rancangan aplikasi** **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya menyampaikan rancangan aplikasi secara jelas dan terstruktur agar mentor dapat memberikan arahan dengan mudah, sehingga bimbingan berlangsung efektif **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya melakukan dokumentasi terhadap arahan secara jelas, rapi, dan dapat dipertanggungjawabkan

	Kompeten (Berkualitas, Profesional), Saya memahami serta menerjemahkan arahan mentor menjadi rancangan aplikasi yang tepat. **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya menghargai dan menjaga komunikasi dengan mentor dalam menerima arahan. **Loyal (Patuh),** Saya menunjukkan kesetian dengan mengikuti arahan mentor sebagai bentuk kepatuhan terhadap pembibingan dan instansi **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya melakukan kerja sama dengan mentor agar rancangan aplikasi yang dihasilkan sesuai tujuan.
Teknik aktualisasi yang dipergunakan dan bukti fisik kegiatan/evidence	**a. Tahapan 1** **Menentukan data dan informasi yang dibutuhkan guna keperluan pembuatan aplikasi** Dokumen berisi data potensi wisata dan data lain yang berhubungan dengan aplikasi. Bukti Fisik/Evidence: Dokumen *print out* berisi data potensi wisata di Kabupaten Siak yang berasal dari sumber terpercaya dan dokumentasi survey objek potensi wisata. **b. Tahapan 2** **Menyusun dan mengolah data** Pengklasifikasian data, merancang diagram fisik database, pembuatan database guna keperluan aplikasi. Bukti Fisik/Evidence: Data tabel objek potensi wisata, diagram fisik database.

	c. Tahapan 3 **Melakukan konsultasi dengan mentor terkait rancangan aplikasi** Penulis menyediakan dokumen berisi data, alur program, dan rancangan database sebagai bahan konsultasi kepada mentor. Bukti Fiksi/Evidence: Dokumen persetujuan dan tanggapan oleh mentor.
Deskripsi proses dan kualitas kegiatan	**1. Menentukan data dan informasi yang dibutuhkan guna keperluan pembuatan aplikasi** **Proses :** Peserta mengidentifikasi jenis data dan informasi yang relevan, seperti potensi wisata, fasilitas pendukung, dan kebutuhan pengguna aplikasi, dengan cara menelaah referensi serta menggali kebutuhan lapangan. **Kualitas :** Produk berupa daftar kebutuhan data dan informasi yang jelas, rinci, serta sesuai dengan tujuan aplikasi sehingga menjadi dasar kuat dalam tahap pengolahan selanjutnya. **2. Menyusun dan mengolah data dan infromasi** **Proses :** Peserta mengumpulkan data sesuai kebutuhan, lalu mengolahnya menjadi format yang terstruktur, mudah dipahami, dan siap digunakan untuk perancangan aplikasi. **Kualitas :** Produk berupa kumpulan data dan informasi yang telah dikategorikan, diolah, dan dirapikan sehingga

	layak dijadikan konten aplikasi maupun bahan presentasi kepada mentor. **3. Melakukan konsultasi dengan mentor terkait rancangan aplikasi** **Proses :** Peserta mempresentasikan rancangan aplikasi yang memuat struktur fitur, alur penggunaan, dan konten data kepada mentor, serta mendiskusikan kelayakan dan perbaikan yang diperlukan. **Kualitas :** Produk berupa rancangan aplikasi yang telah mendapatkan masukan dari mentor, sehingga menjadi lebih matang, realistis, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna maupun organisasi.
Manfaat kegiatan terhadap pencapaian visi,misi dan tugas organisasi	Sesuai dengan target pencapaian visi misi daerah yaitu “Mewujudkan Tata Kelola Pemerintahan Yang Amanah Melalui Penerapan E-Government, dengan Tujuan, Menguatkan Tata Kelola Pemerintah Daerah, sedangkan Sasaran, Meningkatnya Kualitas Pelayanan Publik”. - Meningkatkan Kualitas Pelayanan Publik: Data wisata yang terkumpul secara lengkap menjadi landasan dalam memberikan informasi yang transparan dan mudah diakses masyarakat maupun wisatawan. Hal ini berdampak pada meningkatnya kecepatan, ketepatan, dan kemudahan pelayanan publik di bidang pariwisata. - Mewujudkan E-Government: Dengan data yang terdokumentasi secara digital, pemerintah dapat mengembangkan aplikasi atau sistem informasi pariwisata yang terintegrasi. Upaya ini sejalan dengan penerapan *E-Government* untuk memperluas jangkauan layanan, memperkuat

	transparansi, serta mempermudah komunikasi antara pemerintah, pelaku usaha, dan masyarakat. - Meningkatkan Tata Kelola: Data yang valid mendukung perencanaan, pengambilan keputusan, serta evaluasi kebijakan pariwisata secara lebih akuntabel. Hal ini memperkuat tata kelola pemerintahan yang amanah, transparan, dan berbasis bukti (*evidence-based policy*).
Analisis dampak (terhadap satuan kerja dan masyarakat) jika aktualisasitidak berdasarkan NDS	Analisis dampak tentunya didasarkan pada nilai dasari ASN yakni BerAKHLAK (Berorientasi Pelayanan, Akuntabel, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif): **1. Menentukan data dan informasi yang dibutuhkan guna keperluan pembuatan aplikasi** **Berorientasi Pelayanan** Dampak: Penentuan data yang tepat memastikan aplikasi dapat memberikan informasi yang relevan dan bermanfaat bagi wisatawan maupun masyarakat, sehingga pelayanan publik menjadi lebih optimal. **Akuntabel** Dampak: Pemilihan data dilakukan secara transparan dan dapat dipertanggungjawabkan, sehingga mencegah kesalahan informasi dan meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap aplikasi. **Kompeten** Dampak: Kemampuan peserta dalam mengidentifikasi data yang sesuai menunjukkan penguasaan materi dan keterampilan teknis yang mendukung kualitas aplikasi. **Harmonis** Dampak: Proses identifikasi data dilakukan dengan

	melibatkan berbagai pihak terkait secara baik, sehingga terjalin hubungan kerja yang saling menghargai dan kondusif. **Loyal** Dampak: Kesungguhan dalam menentukan data mencerminkan dedikasi dan komitmen terhadap tujuan instansi dalam mendukung pembangunan daerah melalui pemanfaatan teknologi informasi. **Adaptif** Dampak: Peserta mampu menyesuaikan kebutuhan data dengan perkembangan teknologi dan dinamika pariwisata, sehingga aplikasi tetap relevan dan responsif terhadap perubahan. **Kolaboratif** Dampak: Penentuan data dilakukan dengan kerja sama lintas pihak (dinas pariwisata, pelaku usaha, masyarakat), sehingga menghasilkan data yang lebih lengkap, valid, dan bermanfaat. **2. Menyusun dan mengolah data dan infromasi** **Akuntabel** Dampak: Data yang disusun dan diolah secara sistematis dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Hal ini menjamin transparansi informasi serta memperkuat kepercayaan pengguna terhadap aplikasi. **Kompeten** Dampak: Kemampuan dalam mengolah data menunjukkan keterampilan teknis dan pemahaman yang baik, sehingga menghasilkan informasi yang akurat, terstruktur, dan mudah digunakan pada aplikasi. **Kolaboratif** Dampak: Proses penyusunan dan pengolahan data melibatkan koordinasi dengan pihak-pihak terkait (seperti dinas pariwisata, pelaku usaha, dan

	masyarakat), sehingga informasi yang dihasilkan lebih valid, kaya, dan komprehensif. **3. Melakukan konsultasi dengan mentor terkait rancangan aplikasi** **Berorientasi Pelayanan** Dampak: Konsultasi dilakukan dengan tujuan menyempurnakan rancangan agar aplikasi benar-benar bermanfaat bagi masyarakat dan pengguna, sehingga kualitas pelayanan publik meningkat. **Akuntabel** Dampak: Menyampaikan rancangan aplikasi secara terbuka dan transparan memperlihatkan tanggung jawab penuh atas setiap keputusan desain yang dibuat. **Kompeten** Dampak: Diskusi rancangan dengan mentor menunjukkan kemampuan teknis dan pemahaman substansi, sekaligus menjadi sarana meningkatkan kualitas diri melalui masukan yang diberikan. **Harmonis** Dampak: Proses konsultasi yang dilandasi sikap saling menghargai menciptakan hubungan kerja yang baik, sehingga komunikasi dengan mentor berlangsung lancar dan produktif. **Loyal** Dampak: Kesungguhan mengikuti arahan dan masukan dari mentor mencerminkan loyalitas terhadap pembimbing, instansi, serta tujuan organisasi dalam menghasilkan produk yang bermanfaat. **Kolaboratif** Dampak: Konsultasi ini menjadi wadah kerja sama antara peserta dan mentor, sehingga rancangan aplikasi lahir dari proses sinergi yang lebih matang, solid, dan tepat sasaran.

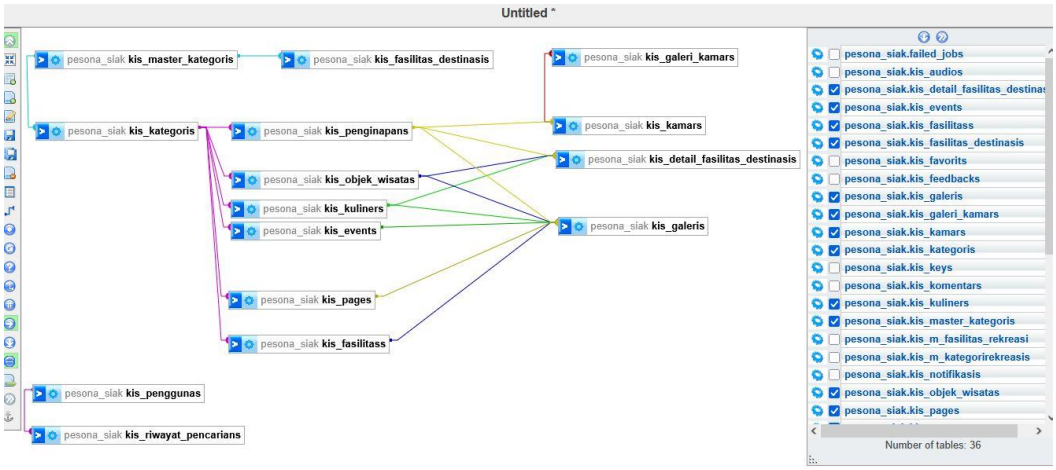
b. Catatan Pengendalian Aktualisasi oleh Mentor

Nama Peserta		Jeri Wandana, S.Kom		
Satuan Kerja		Pranata Komputer - Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian		
Tempat Aktualisasi		Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian - Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Siak		
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Mentor
1	Senin, 29 September 2025		Data wisata dan data pendukung lainnya	
2	Selasa, 30 September 2025		Data yang telah terintergarasi sesuai kebutuhan aplikasi	
3	Rabu, 01 Oktober 2025		Catatan dan arahan dari mentor	

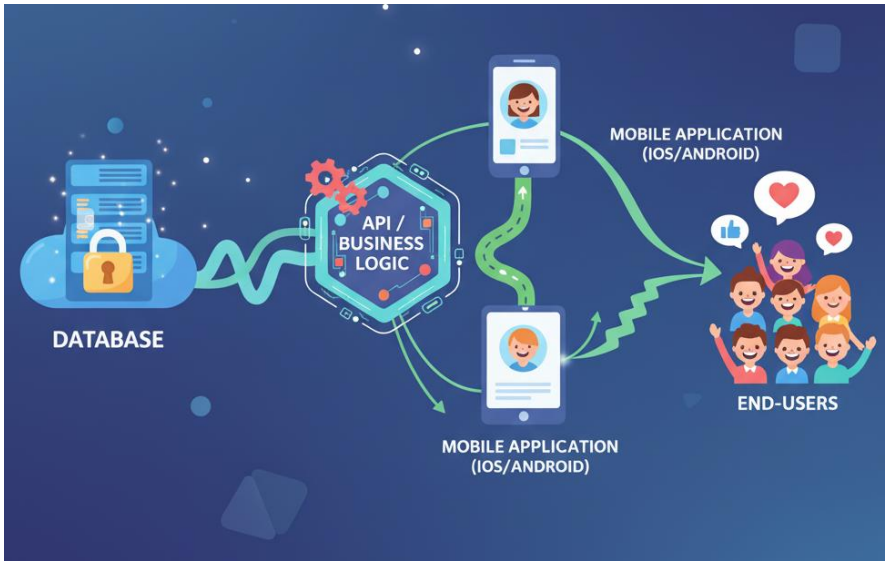
c. Catatan Pengendalian Aktualisasi oleh Coach

Nama Peserta		Jeri Wandana, S.Kom		
Satuan Kerja		Pranata Komputer - Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian		
Tempat Aktualisasi		Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian - Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Siak		
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Coach
1				
2				
3				

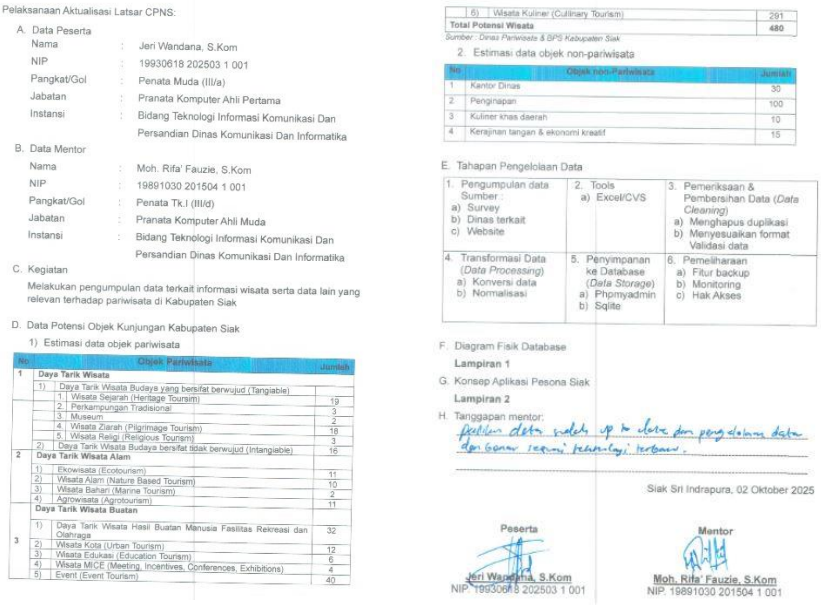
d. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan



Gambar Diagram Fisik Database



Gambar Alur Program Pesona Siak



Pelaksanaan Aktualisasi Latsar CPNS:

A. Data Peserta

Nama	:	Jeri Wandana, S.Kom
NIP	:	19930618 202503 1 001
Pangkat/Gol	:	Penata Muda (III/a)
Jabatan	:	Pranata Komputer Ahli Pertama
Instansi	:	Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian Dinas Komunikasi Dan Informatika

B. Data Mentor

Nama	:	Moh. Rifa' Fauzie, S.Kom
NIP	:	19891030 201504 1 001
Pangkat/Gol	:	Penata Tk.I (III/d)
Jabatan	:	Pranata Komputer Ahli Muda
Instansi	:	Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian Dinas Komunikasi Dan Informatika

C. Kegiatan

Melakukan pengumpulan data terkait informasi wisata serta data lain yang relevan terhadap pariwisata di Kabupaten Siak

D. Data Potensi Objek Kunjungan Kabupaten Siak

1) Estimasi data objek pariwisata

No	Objek Pariwisata		Jumlah
1	**Daya Tarik Wisata**		
	1)	Daya Tarik Wisata Budaya yang bersifat berwujud (Tangiable)	
	1.	Wisata Sejarah (Heritage Tourism)	19
	2.	Perkampungan Tradisional	3
	3.	Museum	2
	4.	Wisata Ziarah (Pilgrimage Tourism)	18
	5.	Wisata Religi (Religious Tourism)	3
	2)	Daya Tarik Wisata Budaya bersifat tidak berwujud (Intangiebie)	16
2	**Daya Tarik Wisata Alam**		
	1)	Ekowisata (Ecotourism)	11
	2)	Wisata Alam (Nature Based Tourism)	10
	3)	Wisata Bahari (Marine Tourism)	2
	4)	Agrowisata (Agrotourism)	11
3	**Daya Tarik Wisata Buatan**		
	1)	Daya Tarik Wisata Hasil Buatan Manusia Fasilitas Rekreasi dan Olahraga	32
	2)	Wisata Kota (Urban Tourism)	12
	3)	Wisata Edukasi (Education Tourism)	6
	4)	Wisata MICE (Meeting, Incentives, Conferences, Exhibitions)	4
	5)	Event (Event Tourism)	40
	6)	Wisata Kuliner (Culinary Tourism)	291
Total Potensi Wisata			**480**

Sumber : Dinas Pariwisata & BPS Kabupaten Siak

2. Estimasi data objek non-pariwisata

No	Objek non-Pariwisata	Jumlah
1.	Kantor Dinas	30
2.	Penginapan	100
3.	Kuliner khas daerah	10
4.	Kerajinan tangan & ekonomi kreatif	15

E. Tahapan Pengelolaan Data

1. Pengumpulan data Sumber : a) Survey b) Dinas terkait c) Website	2. Tools a) Excel/CVS	3. Pemeriksaan & Pembersihan Data (*Data Cleaning*) a) Menghapus duplikasi b) Menyesuaikan format Validasi data
4. Transformasi Data (*Data Processing*) a) Konversi data b) Normalisasi	5. Penyimpanan ke Database (*Data Storage*) a) Phpmyadmin b) Sqlite	6. Pemeliharaan a) Fitur backup b) Monitoring c) Hak Akses

F. Diagram Fisik Database

Lampiran 1

G. Konsep Aplikasi Pesona Siak

Lampiran 2

H. Tanggapan mentor:

fasilitas data sudah up to date dan pengelolaan data dgn gunakan teknologi terbaru.

Siak Sri Indrapura, 02 Oktober 2025

Peserta

Jeri Wandana, S.Kom
NIP. 19930618 202503 1 001

Mentor

Moh. Rifa' Fauzie, S.Kom
NIP. 19891030 201504 1 001

Gambar Dokumen Konsultasi dan Catatan Mentor



Catatan Pengendalian Aktualisasi Oleh Mentor

Minggu ke-2 : Melakukan pengumpulan data terkait informasi wisata serta data lain yang relevan terhadap pariwisata di Kabupaten Siak

Nama Peserta		Jeri Wandana, S.Kom		
Satuan Kerja		Pranata Komputer - Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian		
Tempat Aktualisasi		Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian - Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Siak		
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Mentor
1	Senin, 29 September 2025		Data wisata dan data pendukung lainnya	
2	Selasa, 30 September 2025		Data yang telah terintergarasi sesuai kebutuhan aplikasi	
3	Rabu, 01 Oktober 2025	Gunakan data terbaru dan teknologi terupdate	Catatan dan arahan dari mentor	

Gambar Catatan Pengendalian Oleh Mentor



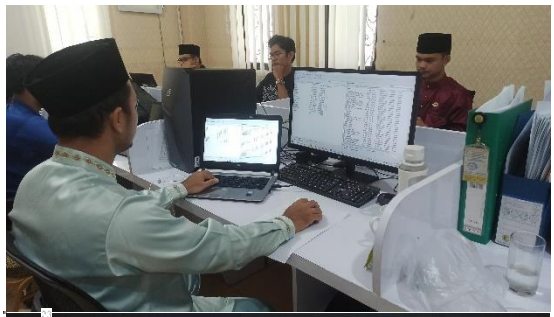




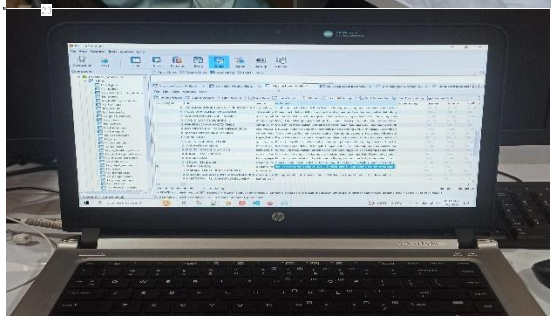


Gambar Proses Pengumpulan Data Objek Potensi Wisata









Gambar Proses Integrasi Data

Lampiran 3. Lampiran Laporan Mingguan Minggu Ke-3

a. Tabel Pelaksanaan Aktualisasi

Judul Kegiatan 3	Melakukan proses *development* aplikasi mobile Pesona Siak
Tanggal Pelaksanaan Kegiatan	07 Oktober – 10 Oktober 2025
Daftar Lampiran Kegiatan	1. Tersedianya dokumen referensi kebutuhan Pembangunan aplikasi 2. Tersedianya material penunjang dalam pembangunan aplikasi 3. Tersedianya dokumen konsultasi dengan mentor terkait aplikasi 4. Tersedianya dokumen arahan dan masukan dari mentor terkait aplikasi Pesona Siak
Uraian Kegiatan yang Dilaksanakan	
Uraian kegiatan yang memuat nilai dasar yang melandasi	**a. Tahapan 1** **Mencari referensi kebutuhan dalam pembangunan aplikasi** **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya akan membangun aplikasi secara cermat agar hasil pembangunan aplikasi mampu menjawab kebutuhan pengguna dan memberikan manfaat optimal **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya memastikan isi referensi sesuai, jelas, valid dan dapat dipergunakan dengan baik **Kompeten (Berkualitas, Profesional),** Saya menyusun dokumen referensi yang sesuai standar dan kebutuhan teknis pembangunan aplikasi **Loyal (Patuh),** Saya akan mendasarkan dokumen referensi pada kepentingan organisasi, bukan pribadi **Adaptif (Inovasi, Proaktif),** Saya menyesuaikan referensi dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan instansi yang dinamis

	Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi), Saya menyusun dokumen referensi bersama pihak terkait agar kebutuhan aplikasi lebih komprehensif **b. Tahapan 2** **Membuat aplikasi berbasis mobile** **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya membangun aplikasi Pesona Siak dengan memberhatikan aspek kemudahan pengguna **Akuntabel (Cermat, Tanggungjawab),** Saya memastikan aplikasi yang dibuat dapat dipertanggungjawabkan kualitasnya, bebas dari kesalahan fatal, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna **Kompeten (Berkualitas, Profesional),** Saya menunjukkan kemampuan teknis dalam merancang, menulis kode program, dan membangun aplikasi mobile sesuai standar **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya akan melakukan komunikasi dengan memberhatikan sopaan santun bersama mentor dan rekan kerja terkait **Adaptif (Inovasi, Proaktif),** Saya menyesuaikan desain dan fitur aplikasi dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan pengguna **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya melakukan kerja sama dengan mentor, rekan kerja terkait agar aplikasi yang dihasilkan optimal dan bermanfaat **c. Tahapan 3** **Melakukan konsultasi bersama mentor terkait aplikasi Pesona Siak** **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya menyampaikan perkembangan aplikasi secara jujur dan dapat dipertanggungjawabkan

	Kompeten (Berkualitas), Saya menunjukkan pemeham teknis dalam menjelaskan fitur aplikasi kepad mentor **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya menjaga komunikasi yang baik dengan mentor melalui sikap sopan, menghargai, dan terbuka dalam diskusi **Loyal (Patuh),** Saya mengikuti arahan dan masukan mentor demi keberhasilan aplikasi yang mendukung tujuan organisasi **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya melakukan kerja sama dengan mentor untuk menyempurnakan aplikasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan organisasi
Teknik aktualisasi yang dipergunakan dan bukti fisik kegiatan/evidence	**a. Tahapan 1** **Mencari referensi kebutuhan dalam pembangunan aplikasi** Dokumen referensi disusun dengan rapi dan lengkap, terkait kebutuhan aplikasi. Bukti Fisik/Evidence: Dokumen print out yang akan disampaikan kepada mentor **b. Tahapan 2** **Membuat aplikasi berbasis mobile** Penulis mulai melakukan *coding* program untuk membuat aplikasi mobile Pesona Siak berdasarkan refensi kebutuhan yang didapat, selama proses pembuatan arahan dari mentor dicatata dalam dokumen konsultasi Bukti Fisik/Evidence: - Screenshoot Aplikasi pesona siak (Aplikasi jadi/model rancangan) - Catatan mentor

	c. Tahapan 3 **Melakukan konsultasi bersama mentor terkait aplikasi Pesona Siak** Penulis menyediakan dokumen berisi referensi pembuatan aplikasi dan material yang dibutuhkan Bukti Fiksi/Evidence: Dokumen persetujuan dan tanggapan oleh mentor.
Deskripsi proses dan kualitas kegiatan	**1. Mencari referensi kebutuhan dalam pembangunan aplikasi** **Proses :** Tahapan mencari referensi kebutuhan dalam pembangunan aplikasi diawali dengan identifikasi tujuan dan sasaran pengguna aplikasi. Proses ini meliputi kegiatan pengumpulan informasi melalui studi literatur terhadap pedoman teknis, regulasi, dan kebijakan pemerintah terkait pengembangan sistem digital. **Kualitas :** Kualitas dari kegiatan ini tercermin dari ketepatan dan kelengkapan informasi yang dikumpulkan serta kesesuaiannya dengan kebutuhan pengguna. **2. Membuat aplikasi berbasis mobile** **Proses :** Proses ini meliputi perancangan antarmuka pengguna (UI/UX design) yang intuitif dan responsif, agar aplikasi mudah digunakan oleh berbagai kalangan pengguna. Setelah desain disetujui, dilanjutkan dengan pengembangan kode program menggunakan framework yang sesuai — seperti Flutter, React Native, atau Android Studio — untuk memastikan aplikasi dapat berjalan di berbagai platform.

	Kualitas : Aplikasi yang dihasilkan memiliki tampilan antarmuka yang menarik, mudah digunakan, serta memiliki performa yang cepat dan responsif. Selain itu, kualitas kode yang bersih, terstruktur, dan terdokumentasi dengan baik menjadi indikator penting untuk memudahkan proses pemeliharaan dan pengembangan selanjutnya. **3. Melakukan konsultasi bersama mentor terkait aplikasi Pesona Siak** **Proses :** Proses ini melibatkan diskusi aktif antara peserta dan mentor untuk membahas konsep, struktur database, alur kerja fitur, serta tampilan antarmuka aplikasi. Dalam konsultasi ini, peserta menyampaikan progres pengembangan, kendala teknis yang dihadapi, dan solusi yang telah dicoba. **Kualitas :** Aplikasi Pesona Siak menjadi lebih matang, fungsional, dan sesuai dengan standar pengembangan sistem informasi yang baik. Hasil diskusi yang konstruktif dengan mentor menghasilkan perbaikan pada aspek desain, performa, serta keamanan aplikasi.
Manfaat kegiatan terhadap pencapaian visi,misi dan tugas organisasi	Sesuai dengan target pencapaian visi misi daerah yaitu “Mewujudkan Tata Kelola Pemerintahan Yang Amanah Melalui Penerapan E-Government, dengan Tujuan, Menguatkan Tata Kelola Pemerintah Daerah, sedangkan Sasaran, Meningkatnya Kualitas Pelayanan Publik”. - Meningkatkan Kualitas Pelayanan Publik: Bertujuan untuk menghadirkan layanan informasi pariwisata yang cepat, mudah, dan

	akurat bagi masyarakat serta wisatawan. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat mengakses berbagai informasi destinasi wisata, kuliner, dan event daerah secara langsung melalui perangkat mobile. Dengan demikian, pelayanan publik di bidang pariwisata menjadi lebih responsif, transparan, dan efisien, sehingga meningkatkan kepuasan masyarakat terhadap layanan pemerintah. - Mewujudkan E-Government: Aplikasi ini menjadi wujud digitalisasi layanan publik yang memperkuat keterbukaan informasi serta mempercepat interaksi antara pemerintah dan masyarakat melalui teknologi. Dengan adanya aplikasi ini, pemerintah daerah dapat menjalankan fungsi pelayanan dan promosi pariwisata secara terintegrasi dan modern, sejalan dengan visi mewujudkan tata kelola pemerintahan berbasis digital yang efektif dan akuntabel. - Meningkatkan Tata Kelola: elalui sistem digital yang terintegrasi, proses pengumpulan, penyimpanan, dan penyajian data wisata menjadi lebih teratur, akurat, dan mudah diakses oleh pemangku kepentingan. Hal ini membantu pemerintah daerah dalam pengambilan keputusan berbasis data (*data-driven decision making*), meningkatkan transparansi, serta memperkuat koordinasi antarinstansi dalam pengelolaan sektor pariwisata.
Analisis dampak (terhadap satuan kerja dan masyarakat) jika aktualisasitidak berdasarkan NDS	Analisis dampak tentunya didasarkan pada nilai dasari ASN yakni BerAKHLAK (Berorientasi Pelayanan, Akuntabel, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif): **1. Mencari referensi kebutuhan dalam pembangunan aplikasi**

	Berorientasi Pelayanan Dampak: Aplikasi yang dikembangkan berpotensi tidak relevan dengan kebutuhan pengguna. Dampaknya, layanan publik menjadi kurang efektif dan masyarakat tidak merasakan manfaat nyata dari inovasi yang dilakukan. **Akuntabel** Dampak: Tanpa pelaksanaan yang akuntabel, proses pencarian referensi menjadi tidak transparan dan sulit dipertanggungjawabkan. Hal ini dapat menimbulkan kesalahan dalam pengambilan keputusan teknis maupun strategis, serta menurunkan kepercayaan publik terhadap kinerja instansi. **Kompeten** Dampak: Informasi yang diperoleh bisa tidak valid atau tidak sesuai kebutuhan teknis aplikasi. Akibatnya, kualitas perencanaan dan hasil akhir aplikasi menjadi rendah. **Loyal** Dampak: Jika tidak dilandasi loyalitas terhadap instansi dan tujuan organisasi, proses pencarian referensi bisa dilakukan secara asal-asalan atau tidak sesuai dengan visi dan misi instansi. Dampaknya, hasil aplikasi tidak mendukung pencapaian tujuan strategis pemerintah daerah. **Adaptif** Dampak: Referensi yang dikumpulkan akan menjadi usang dan tidak relevan. Hal ini menyebabkan aplikasi yang dibangun tidak mampu mengikuti tren dan perkembangan teknologi terkini. **Kolaboratif** Dampak: Kebutuhan yang teridentifikasi akan bersifat sempit dan tidak komprehensif. Akibatnya, aplikasi yang dikembangkan tidak mampu menjawab permasalahan secara menyeluruh.

	2. Membuat aplikasi berbasis mobile **Berorientasi Pelayanan** Dampak: Aplikasi yang dibuat dapat gagal memenuhi kebutuhan masyarakat atau pengguna akhir. Fitur-fitur yang disediakan mungkin tidak bermanfaat secara langsung, sehingga tujuan utama peningkatan pelayanan publik tidak tercapai dan kepercayaan masyarakat terhadap instansi menurun. **Akuntabel** Dampak: Hasil pengembangan sulit dipertanggungjawabkan. Hal ini dapat memunculkan ketidakefisienan penggunaan anggaran, kesalahan teknis, bahkan ketidaksesuaian antara hasil dan rencana kerja yang telah ditetapkan. **Kompeten** Dampak: Hasilnya bisa berupa aplikasi yang tidak stabil, sulit digunakan, atau tidak memenuhi standar keamanan dan fungsionalitas. Hal ini berpotensi menurunkan citra profesionalitas ASN sebagai pelaksana layanan publik berbasis digital. **Harmonis** Dampak: Kurangnya kerja sama dan komunikasi antaranggota tim dalam proses pembuatan aplikasi dapat menimbulkan konflik internal, miskomunikasi, serta keterlambatan pekerjaan. Lingkungan kerja yang tidak harmonis juga akan menghambat terciptanya hasil yang optimal. **Loyal** Dampak: Proses pengembangan aplikasi bisa menyimpang dari visi dan misi instansi. Aplikasi mungkin dibuat hanya untuk memenuhi kewajiban administratif tanpa memperhatikan dampak terhadap masyarakat. **Adaptif** Dampa: Aplikasi yang dikembangkan akan cepat usang, tidak kompatibel dengan perangkat terbaru,

	dan tidak mampu mengikuti tren digital. Hal ini membuat inovasi menjadi stagnan. **Kolaboratif** Dampak: Hasil yang diperoleh bisa kurang optimal dan tidak mencerminkan kebutuhan nyata di lapangan. Aplikasi pun berisiko kurang diterima oleh pengguna. **3. Melakukan konsultasi bersama mentor terkait aplikasi Pesona Siak** **Akuntabel** Dampak: Proses pengembangan aplikasi menjadi tidak terarah dan sulit dipertanggungjawabkan. Keputusan yang diambil mungkin tidak berdasarkan analisis yang matang, sehingga berisiko menimbulkan kesalahan dalam desain maupun implementasi aplikasi. **Kompeten** Dampak: Hasil pengembangan aplikasi bisa tidak optimal. Kurangnya masukan profesional dari mentor juga dapat menyebabkan fitur yang dikembangkan tidak sesuai standar kualitas yang diharapkan. **Harmonis** Dampak: Tanpa adanya koordinasi dan komunikasi yang baik, potensi miskomunikasi atau perbedaan pandangan meningkat, sehingga menghambat proses kerja. **Loyal** Dampak: Hal ini menandakan kurangnya komitmen dalam mengikuti prosedur pembinaan yang telah ditetapkan, serta mengabaikan tanggung jawab terhadap keberhasilan program instansi. **Kolaboratif** Dampak: Ide, solusi, dan penyempurnaan aplikasi tidak dapat diperoleh dari berbagai perspektif. Akibatnya, hasil akhir aplikasi menjadi kurang

	matang dan kehilangan peluang untuk berkembang melalui masukan konstruktif dari mentor dan pihak lain yang berkompeten.

b. Catatan Pengendalian Aktualisasi oleh Mentor

Nama Peserta		Jeri Wandana, S.Kom		
Satuan Kerja		Pranata Komputer - Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian		
Tempat Aktualisasi		Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian - Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Siak		
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Mentor
1	Senin, 06 Oktober 2025		Tersedianya dokumen referensi kebutuhan Pembangunan aplikasi	
2	Rabu, 15 Oktober 2025		1. Tersedianya material penunjang dalam pembangunan aplikasi 2. Tersedianya dokumen konsultasi dengan mentor terkait aplikasi	
3	Jum'at, 10 Oktober 2025		Tersedianya dokumen arahan dan masukan dari mentor terkait aplikasi Pesona Siak	

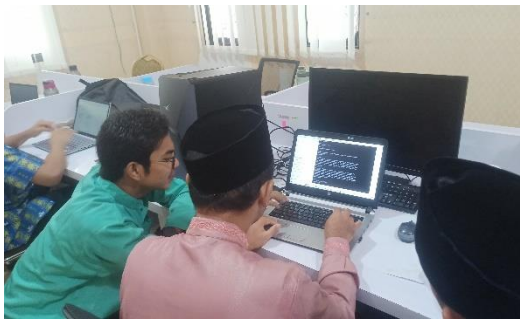
c. Catatan Pengendalian Aktualisasi oleh Coach

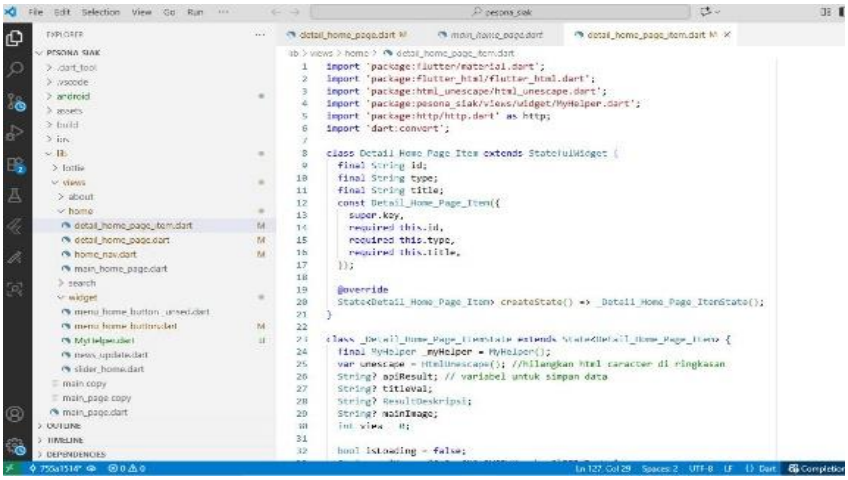
Nama Peserta		Jeri Wandana, S.Kom		
Satuan Kerja		Pranata Komputer - Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian		
Tempat Aktualisasi		Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian - Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Siak		
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Coach
1				
2				
3				

d. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan




Gambar Konsultasi Kepada Mentor



Gambar Proses *Codina* Program

Pelaksanaan Aktualisasi Latsar CPNS:

A. Data Peserta

Nama	:	Jeri Wandana, S.Kom
NIP	:	19930618 202503 1 001
Pangkat/Gol	:	Penata Muda (III/a)
Jabatan	:	Pranata Komputer Ahli Pertama
Instansi	:	Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian Dinas Komunikasi Dan Informatika

B. Data Mentor

Nama	:	Moh. Rifa' Fauzie, S.Kom
NIP	:	19891030 201504 1 001
Pangkat/Gol	:	Penata Tk.I (III/d)
Jabatan	:	Pranata Komputer Ahli Muda
Instansi	:	Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian Dinas Komunikasi Dan Informatika

C. Kegiatan

Melakukan proses *development* aplikasi mobile Pesona Siak

D. Data Tools Pembuatan Aplikasi

Lampiran 1

E. Data Material Pembuatan Aplikasi

Lampiran 2

F. Tanggapan mentor:

Tools dan Material sudah sesuai dengan tujuan aktualisasi, dan menciptakan Peningkatan kompetensi di bidang pengembangan aplikasi tersebut.

Siak Sri Indrapura, 10 Oktober 2025

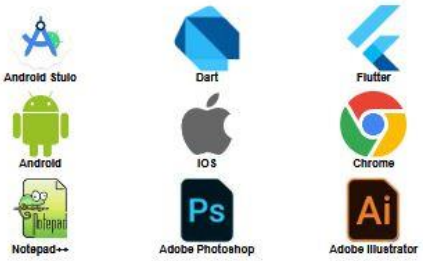
Peserta

Jeri Wandana, S.Kom
NIP. 19930618 202503 1 001

Mentor

Moh. Rifa' Fauzie, S.Kom
NIP. 19891030 201504 1 001

Lampiran 1 : Tools Pembuatan Aplikasi



Lampiran 2 : Material Pembuatan Aplikasi



Gambar Dokumen Konsultasi dan Catatan Mentor

Catatan Pengendalian Aktualisasi Oleh Mentor

Minggu ke-3 : Melakukan proses development aplikasi mobile Pesona Siak

Nama Peserta		Jeri Wandana, S.Kom		
Satuan Kerja		Pranata Komputer - Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian		
Tempat Aktualisasi		Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian - Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Siak		
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Mentor
1	Senin, 06 Oktober 2025		Tersedianya dokumen referensi kebutuhan Pembangunan aplikasi	
2	Kamis, 09 Oktober 2025		1. Tersedianya material penunjang dalam pembangunan aplikasi 2. Tersedianya aplikasi Pesona Siak 3. Tersedianya dokumen konsultasi dengan mentor terkait aplikasi	
3	Juma'at, 10 Oktober 2025		Tersedianya dokumen arahan dan masukan dari mentor terkait aplikasi Pesona Siak	

Gambar Catatan Pengendalian Oleh Mentor

Lampiran 4. Lampiran Laporan Mingguan Minggu Ke-4

a. Tabel Pelaksanaan Aktualisasi

Judul Kegiatan 3	Melakukan proses *development* aplikasi mobile Pesona Siak
Tanggal Pelaksanaan Kegiatan	13 Oktober – 17 Oktober 2025
Daftar Lampiran Kegiatan	1. Tersedianya aplikasi Pesona Siak 2. Tersedianya dokumen konsultasi dengan mentor terkait aplikasi
Uraian Kegiatan yang Dilaksanakan	
Uraian kegiatan yang memuat nilai dasar yang melandasi	**a. Tahapan 1** **Mencari referensi kebutuhan dalam pembangunan aplikasi** **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya akan membangun aplikasi secara cermat agar hasil pembangunan aplikasi mampu menjawab kebutuhan pengguna dan memberikan manfaat optimal **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya memastikan isi referensi sesuai, jelas, valid dan dapat dipergunakan dengan baik **Kompeten (Berkualitas, Profesional),** Saya menyusun dokumen referensi yang sesuai standar dan kebutuhan teknis pembangunan aplikasi **Loyal (Patuh),** Saya akan mendasarkan dokumen referensi pada kepentingan organisasi, bukan pribadi **Adaptif (Inovasi, Proaktif),** Saya menyesuaikan referensi dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan instansi yang dinamis **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya menyusun dokumen referensi bersama pihak terkait agar kebutuhan aplikasi lebih komprehensif

	b. Tahapan 2 **Membuat aplikasi berbasis mobile** **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya membangun aplikasi Pesona Siak dengan memberhatikan aspek kemudahan pengguna **Akuntabel (Cermat, Tanggungjawab),** Saya memastikan aplikasi yang dibuat dapat dipertanggungjawabkan kualitasnya, bebas dari kesalahan fatal, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna **Kompeten (Berkualitas, Profesional),** Saya menunjukkan kemampuan teknis dalam merancang, menulis kode program, dan membangun aplikasi mobile sesuai standar **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya akan melakukan komunikasi dengan memberhatikan sopaan santun bersama mentor dan rekan kerja terkait **Adaptif (Inovasi, Proaktif),** Saya menyesuaikan desain dan fitur aplikasi dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan pengguna **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya melakukan kerja sama dengan mentor, rekan kerja terkait agar aplikasi yang dihasilkan optimal dan bermanfaat **c. Tahapan 3** Melakukan konsultasi bersama mentor terkait aplikasi Pesona Siak **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya menyampaikan perkembangan aplikasi secara jujur dan dapat dipertanggungjawabkan **Kompeten (Berkualitas),** Saya menunjukkan pemeham teknis dalam menjelaskan fitur aplikasi kepad mentor

	Harmonis (Menghargai, Kondusif), Saya menjaga komunikasi yang baik dengan mentor melalui sikap sopan, menghargai, dan terbuka dalam diskusi **Loyal (Patuh),** Saya mengikuti arahan dan masukan mentor demi keberhasilan aplikasi yang mendukung tujuan organisasi **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya melakukan kerja sama dengan mentor untuk menyempurnakan aplikasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan organisasi
Teknik aktualisasi yang dipergunakan dan bukti fisik kegiatan/evidence	**a. Tahapan 1** **Mencari referensi kebutuhan dalam pembangunan aplikasi** Dokumen referensi disusun dengan rapi dan lengkap, terkait kebutuhan aplikasi. Bukti Fisik/Evidence: Dokumen print out yang akan disampaikan kepada mentor **b. Tahapan 2** **Membuat aplikasi berbasis mobile** Penulis mulai melakukan *coding* program untuk membuat aplikasi mobile Pesona Siak berdasarkan refensi kebutuhan yang didapat, selama proses pembuatan arahan dari mentor dicatata dalam dokumen konsultasi Bukti Fisik/Evidence: - Screenshoot Aplikasi pesona siak (Aplikasi jadi/model rancangan) - Catatan mentor **c. Tahapan 3** **Melakukan konsultasi bersama mentor terkait aplikasi Pesona Siak** Penulis menyediakan dokumen berisi referensi pembuatan aplikasi dan material yang dibutuhkan

	Bukti Fiksi/Evidence: Dokumen persetujuan dan tanggapan oleh mentor.
Deskripsi proses dan kualitas kegiatan	**1. Mencari referensi kebutuhan dalam pembangunan aplikasi** **Proses :** Tahapan mencari referensi kebutuhan dalam pembangunan aplikasi diawali dengan identifikasi tujuan dan sasaran pengguna aplikasi. Proses ini meliputi kegiatan pengumpulan informasi melalui studi literatur terhadap pedoman teknis, regulasi, dan kebijakan pemerintah terkait pengembangan sistem digital. **Kualitas :** Kualitas dari kegiatan ini tercermin dari ketepatan dan kelengkapan informasi yang dikumpulkan serta kesesuaiannya dengan kebutuhan pengguna. **2. Membuat aplikasi berbasis mobile** **Proses :** Proses ini meliputi perancangan antarmuka pengguna (UI/UX design) yang intuitif dan responsif, agar aplikasi mudah digunakan oleh berbagai kalangan pengguna. Setelah desain disetujui, dilanjutkan dengan pengembangan kode program menggunakan framework yang sesuai — seperti Flutter, React Native, atau Android Studio — untuk memastikan aplikasi dapat berjalan di berbagai platform. **Kualitas :** Aplikasi yang dihasilkan memiliki tampilan antarmuka yang menarik, mudah digunakan, serta memiliki performa yang cepat dan responsif. Selain itu, kualitas kode yang bersih, terstruktur, dan terdokumentasi dengan baik menjadi indikator

	penting untuk memudahkan proses pemeliharaan dan pengembangan selanjutnya. **3. Melakukan konsultasi bersama mentor terkait aplikasi Pesona Siak** **Proses :** Proses ini melibatkan diskusi aktif antara peserta dan mentor untuk membahas konsep, struktur database, alur kerja fitur, serta tampilan antarmuka aplikasi. Dalam konsultasi ini, peserta menyampaikan progres pengembangan, kendala teknis yang dihadapi, dan solusi yang telah dicoba. **Kualitas :** Aplikasi Pesona Siak menjadi lebih matang, fungsional, dan sesuai dengan standar pengembangan sistem informasi yang baik. Hasil diskusi yang konstruktif dengan mentor menghasilkan perbaikan pada aspek desain, performa, serta keamanan aplikasi.
Manfaat kegiatan terhadap pencapaian visi,misi dan tugas organisasi	Sesuai dengan target pencapaian visi misi daerah yaitu “Mewujudkan Tata Kelola Pemerintahan Yang Amanah Melalui Penerapan E-Government, dengan Tujuan, Menguatkan Tata Kelola Pemerintah Daerah, sedangkan Sasaran, Meningkatnya Kualitas Pelayanan Publik”. - Meningkatkan Kualitas Pelayanan Publik: Bertujuan untuk menghadirkan layanan informasi pariwisata yang cepat, mudah, dan akurat bagi masyarakat serta wisatawan. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat mengakses berbagai informasi destinasi wisata, kuliner, dan event daerah secara langsung melalui perangkat mobile. Dengan demikian, pelayanan publik di bidang pariwisata menjadi lebih responsif, transparan, dan efisien, sehingga meningkatkan

	kepuasan masyarakat terhadap layanan pemerintah. - Mewujudkan E-Government: Aplikasi ini menjadi wujud digitalisasi layanan publik yang memperkuat keterbukaan informasi serta mempercepat interaksi antara pemerintah dan masyarakat melalui teknologi. Dengan adanya aplikasi ini, pemerintah daerah dapat menjalankan fungsi pelayanan dan promosi pariwisata secara terintegrasi dan modern, sejalan dengan visi mewujudkan tata kelola pemerintahan berbasis digital yang efektif dan akuntabel. - Meningkatkan Tata Kelola: elalui sistem digital yang terintegrasi, proses pengumpulan, penyimpanan, dan penyajian data wisata menjadi lebih teratur, akurat, dan mudah diakses oleh pemangku kepentingan. Hal ini membantu pemerintah daerah dalam pengambilan keputusan berbasis data (*data-driven decision making*), meningkatkan transparansi, serta memperkuat koordinasi antarinstansi dalam pengelolaan sektor pariwisata.
Analisis dampak (terhadap satuan kerja dan masyarakat) jika aktualisasitidak berdasarkan NDS	Analisis dampak tentunya didasarkan pada nilai dasari ASN yakni BerAKHLAK (Berorientasi Pelayanan, Akuntabel, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif): **1. Mencari referensi kebutuhan dalam pembangunan aplikasi** **Berorientasi Pelayanan** Dampak: Aplikasi yang dikembangkan berpotensi tidak relevan dengan kebutuhan pengguna. Dampaknya, layanan publik menjadi kurang efektif dan masyarakat tidak merasakan manfaat nyata dari inovasi yang dilakukan.

	Akuntabel Dampak: Tanpa pelaksanaan yang akuntabel, proses pencarian referensi menjadi tidak transparan dan sulit dipertanggungjawabkan. Hal ini dapat menimbulkan kesalahan dalam pengambilan keputusan teknis maupun strategis, serta menurunkan kepercayaan publik terhadap kinerja instansi. **Kompeten** Dampak: Informasi yang diperoleh bisa tidak valid atau tidak sesuai kebutuhan teknis aplikasi. Akibatnya, kualitas perencanaan dan hasil akhir aplikasi menjadi rendah. **Loyal** Dampak: Jika tidak dilandasi loyalitas terhadap instansi dan tujuan organisasi, proses pencarian referensi bisa dilakukan secara asal-asalan atau tidak sesuai dengan visi dan misi instansi. Dampaknya, hasil aplikasi tidak mendukung pencapaian tujuan strategis pemerintah daerah. **Adaptif** Dampak: Referensi yang dikumpulkan akan menjadi usang dan tidak relevan. Hal ini menyebabkan aplikasi yang dibangun tidak mampu mengikuti tren dan perkembangan teknologi terkini. **Kolaboratif** Dampak: Kebutuhan yang teridentifikasi akan bersifat sempit dan tidak komprehensif. Akibatnya, aplikasi yang dikembangkan tidak mampu menjawab permasalahan secara menyeluruh. **2. Membuat aplikasi berbasis mobile** **Berorientasi Pelayanan** Dampak: Aplikasi yang dibuat dapat gagal memenuhi kebutuhan masyarakat atau pengguna akhir. Fitur-fitur yang disediakan mungkin tidak bermanfaat secara langsung, sehingga tujuan utama peningkatan pelayanan publik tidak tercapai

	dan kepercayaan masyarakat terhadap instansi menurun. **Akuntabel** Dampak: Hasil pengembangan sulit dipertanggungjawabkan. Hal ini dapat memunculkan ketidakefisienan penggunaan anggaran, kesalahan teknis, bahkan ketidaksesuaian antara hasil dan rencana kerja yang telah ditetapkan. **Kompeten** Dampak: Hasilnya bisa berupa aplikasi yang tidak stabil, sulit digunakan, atau tidak memenuhi standar keamanan dan fungsionalitas. Hal ini berpotensi menurunkan citra profesionalitas ASN sebagai pelaksana layanan publik berbasis digital. **Harmonis** Dampak: Kurangnya kerja sama dan komunikasi antaranggota tim dalam proses pembuatan aplikasi dapat menimbulkan konflik internal, miskomunikasi, serta keterlambatan pekerjaan. Lingkungan kerja yang tidak harmonis juga akan menghambat terciptanya hasil yang optimal. **Loyal** Dampak: Proses pengembangan aplikasi bisa menyimpang dari visi dan misi instansi. Aplikasi mungkin dibuat hanya untuk memenuhi kewajiban administratif tanpa memperhatikan dampak terhadap masyarakat. **Adaptif** Dampa: Aplikasi yang dikembangkan akan cepat usang, tidak kompatibel dengan perangkat terbaru, dan tidak mampu mengikuti tren digital. Hal ini membuat inovasi menjadi stagnan. **Kolaboratif** Dampak: Hasil yang diperoleh bisa kurang optimal dan tidak mencerminkan kebutuhan nyata di lapangan. Aplikasi pun berisiko kurang diterima oleh pengguna.

	3. Melakukan konsultasi bersama mentor terkait aplikasi Pesona Siak **Akuntabel** Dampak: Proses pengembangan aplikasi menjadi tidak terarah dan sulit dipertanggungjawabkan. Keputusan yang diambil mungkin tidak berdasarkan analisis yang matang, sehingga berisiko menimbulkan kesalahan dalam desain maupun implementasi aplikasi. **Kompeten** Dampak: Hasil pengembangan aplikasi bisa tidak optimal. Kurangnya masukan profesional dari mentor juga dapat menyebabkan fitur yang dikembangkan tidak sesuai standar kualitas yang diharapkan. **Harmonis** Dampak: Tanpa adanya koordinasi dan komunikasi yang baik, potensi miskomunikasi atau perbedaan pandangan meningkat, sehingga menghambat proses kerja. **Loyal** Dampak: Hal ini menandakan kurangnya komitmen dalam mengikuti prosedur pembinaan yang telah ditetapkan, serta mengabaikan tanggung jawab terhadap keberhasilan program instansi. **Kolaboratif** Dampak: Ide, solusi, dan penyempurnaan aplikasi tidak dapat diperoleh dari berbagai perspektif. Akibatnya, hasil akhir aplikasi menjadi kurang matang dan kehilangan peluang untuk berkembang melalui masukan konstruktif dari mentor dan pihak lain yang berkompeten.

b. Catatan Pengendalian Aktualisasi oleh Mentor

Nama Peserta		Jeri Wandana, S.Kom		
Satuan Kerja		Pranata Komputer - Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian		
Tempat Aktualisasi		Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian - Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Siak		
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Mentor
1	Senin, 13 Oktober 2025		Tersedianya dokumen referensi kebutuhan Pembangunan aplikasi	
2	Selasa, 14 Oktober 2025		1. Tersedianya aplikasi Pesona Siak 2. Tersedianya dokumen konsultasi dengan mentor terkait aplikasi	
3	Jum'at, 17 Oktober 2025		Tersedianya dokumen arahan dan masukan dari mentor terkait aplikasi Pesona Siak	

c. Catatan Pengendalian Aktualisasi oleh Coach

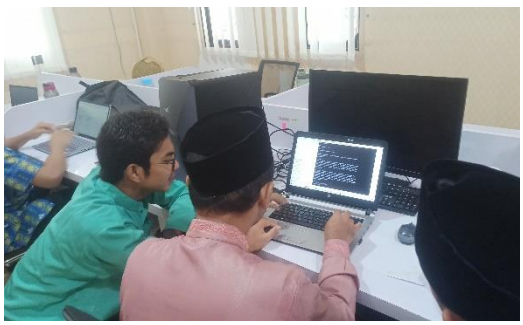
Nama Peserta	Jeri Wandana, S.Kom
Satuan Kerja	Pranata Komputer - Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian

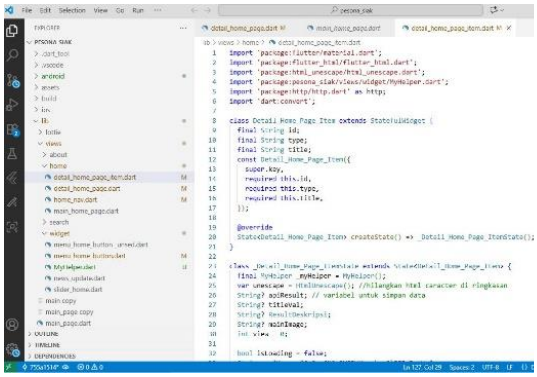
Tempat Aktualisasi		Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian - Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Siak		
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Coach
1				
2				
3				

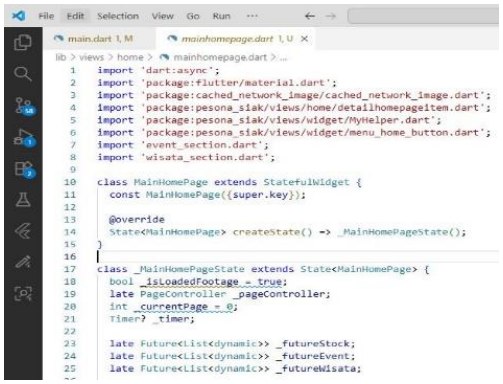
d. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan




Gambar Konsultasi Kepada Mentor





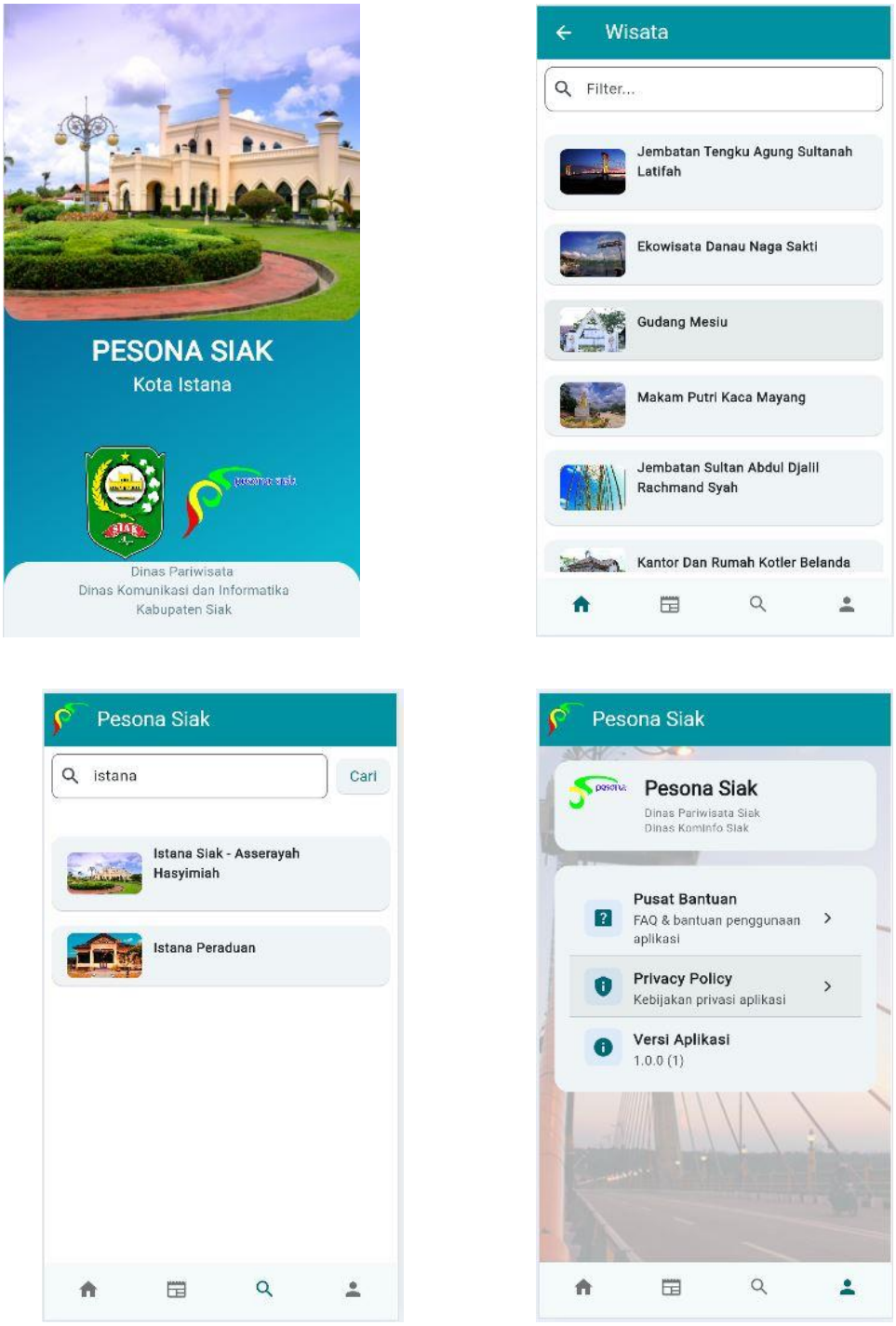

Pesona Siak
Wista Baru
Jembatan Tengku Agung Sultanah Latifah
Sejarah
Wisata
Penginapan
Kuliner
Event
Tour Travel
Kesehatan
ATM


Istana Siak - Asserayah Hasyimiah
Nama : Istana Siak - Asserayah Hasyimiah
Jenis : Wisata Sejarah
Deskripsi
Istana Siak adalah bukti sejarah kebesaran kerajaan Melayu Islam yang terbesar di Daerah Riau. Masa jaya Kerajaan Siak berawal dari abad ke 16 sampai abad ke 20, dan silsilah Sultan Sultan Kerajaan Siak Sri Indrapura dimulai pada tahun 1723 M dengan 12 sultan yang pernah bertahta. Kini, kita dapat melihat peninggalan kerajaan berupa kompleks Istana Kerajaan Siak yang dibangun oleh Sultan Assyaidis Syarif Hasyim Abdul Jalil Syaifuddin pada tahun 1889 dengan nama Asseraiyah Al Hasyimiah.
Fasilitas
Toilet
Parkir
Taman
AC
Alamat
Jalan Sultan Syarif Kasim, Kampung Dalam, Kp. Dalam, Siak, Kabupaten Siak, Riau 28723, Indonesia

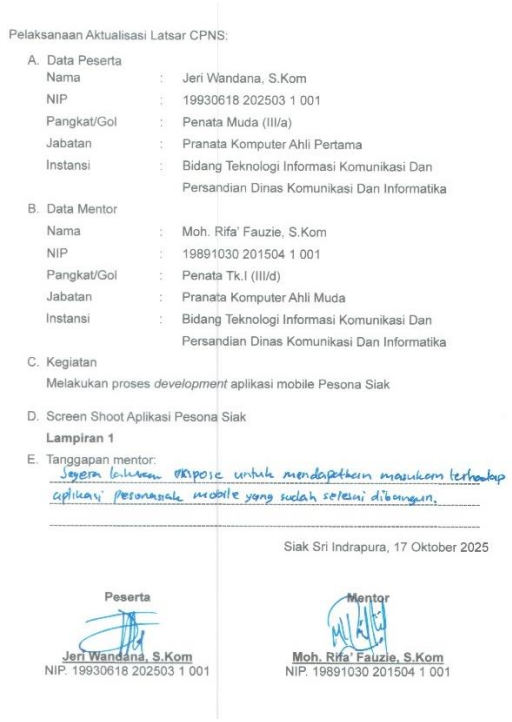

Selamat Datang
PESONA SIAK
Aplikasi pariwisata di Kabupaten Siak.
Lewati
Selanjutnya


Fitur Keren
Aplikasi ini punya fitur keren banget
Sesuai kebutuhan wisatawan loh!, dan banyak lagi
Lewati
Selanjutnya


Mulai Sekarang
Ayo Mulai Jelajahi Siak!
Mulai
Lewati
Selanjutnya



Gambar Proses *Coding* Program



Pelaksanaan Aktualisasi Latsar CPNS:

A. Data Peserta
Nama : Jeri Wandana, S.Kom
NIP : 19930618 202503 1 001
Pangkat/Gol : Penata Muda (III/a)
Jabatan : Pranata Komputer Ahli Pertama
Instansi : Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian Dinas Komunikasi Dan Informatika

B. Data Mentor
Nama : Moh. Rifa' Fauzie, S.Kom
NIP : 19891030 201504 1 001
Pangkat/Gol : Penata Tk.I (III/d)
Jabatan : Pranata Komputer Ahli Muda
Instansi : Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian Dinas Komunikasi Dan Informatika

C. Kegiatan
Melakukan proses *development* aplikasi mobile Pesona Siak

D. Screen Shoot Aplikasi Pesona Siak
Lampiran 1

E. Tanggapan mentor:
Segera lakukan ekspose untuk mendapatkan masukan terhadap aplikasi pesonasiak mobile yang sudah selesai dibangun.

Siak Sri Indrapura, 17 Oktober 2025

Peserta
Jeri Wandana, S.Kom
NIP. 19930618 202503 1 001

Mentor
Moh. Rifa' Fauzie, S.Kom
NIP. 19891030 201504 1 001

Gambar Dokumen Konsultasi dan Catatan Mentor



Catatan Pengendalian Aktualisasi Oleh Mentor

Minggu ke-4 : Melakukan proses development aplikasi mobile Pesona Siak

Nama Peserta	Jeri Wandana, S.Kom
Satuan Kerja	Pranata Komputer - Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian
Tempat Aktualisasi	Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian - Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Siak

No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Mentor
1	Senin, 13 Oktober 2025		Tersedianya dokumen referensi kebutuhan Pembangunan aplikasi	
2	Selasa, 14 Oktober 2025		1. Tersedianya aplikasi Pesona Siak 2. Tersedianya dokumen konsultasi dengan mentor terkait aplikasi	
3	Jum'at, 17 Oktober 2025		Tersedianya dokumen arahan dan masukan dari mentor terkait aplikasi Pesona Siak	

Gambar Catatan Pengendalian Oleh Mentor

Lampiran 5. Lampiran Laporan Mingguan Minggu Ke-5

a. Tabel Pelaksanaan Aktualisasi

Judul Kegiatan 4	Melakukan uji coba program aplikasi mobile Pesona Siak
Tanggal Pelaksanaan Kegiatan	20 – 24 Oktober 2025
Daftar Lampiran Kegiatan	1. Tersedianya dokumen ujicoba aplikasi Pesona Siak 2. Tersedianya dokumen konsultasi dengan mentor
Uraian Kegiatan yang Dilaksanakan	
Uraian kegiatan yang memuat nilai dasar yang melandasi	**a. Tahapan 1** **Melakukan konsultasi dengan mentor terkait uji coba aplikasi** **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya memastikan fitur berjalan dengan baik sehingga masyarakat mendapatkan layanan informasi wisata yang optimal dan mudah diakses **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya melaporkan hasil uji coba secara transparan dan dapat dipertanggungjawabkan **Kompeten (Berkualitas),** Saya memahami aspek teknis uji coba aplikasi serta mampu menjelaskan permasalahan atau kendala yang muncul **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya menjaga etika komunikasi, mendengarkan arahan mentor dengan penuh rasa hormat **Loyal (Patuh),** Saya mengikuti masukan mentor dengan kesetiaan demi penyempurnaan aplikasi untuk kepentingan instansi **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya melakukan kerja sama dengan mentor untuk memastikan proses uji coba berjalan optimal

	b. Tahapan 2 **Melakukan sosialisasi ujicoba aplikasi** **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya memberikan pemahaman kepada masyarakat dan pegawai agar aplikasi dapat dimanfaatkan dengan baik **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya menyajikan informasi secara jelas, benar, dan dapat dipertanggungjawabkan **Harmonis** Saya akan menyampaikan sosialisasi dengan bahasa yang sopan, mudah dipahami, serta menjaga hubungan baik dengan peserta sosialisasi **Loyal** Saya akan mendukung kepentingan organisasi dengan menyebarluaskan manfaat aplikasi demi pelayanan publik yang lebih baik **Adaptif (Inovasi, Proaktif),** Saya menyesuaikan metode sosialisasi dengan audiens (masyarakat umum maupun pegawai kantor) **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya melakukan kerja sama dengan rekan kerja dan pihak terkait agar sosialisasi berjalan efektif **c. Tahapan 3** **Melaporkan hasil sosialisasi uji coba aplikasi kepada mentor** **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya menyampaikan laporan hasil sosialisasi secara jujur, jelas, dan dapat dipertanggungjawabkan **Kompeten (Berkualitas),** Saya menyusun laporan dengan sistematis dan menyajikan data yang relevan **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya menyampaikan laporan dengan sikap sopan dan penuh rasa hormat kepada mentor

	Loyal (Patuh), Saya menunjukkan kesetiaan dengan menindaklanjuti arahan mentor demi kepentingan instansi **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya membangun kerja sama dengan mentor untuk mengevaluasi hasil sosialisasi dan menyempurnakan aplikasi
Teknik aktualisasi yang dipergunakan dan bukti fisik kegiatan/evidence	**a. Tahapan 1** **Melakukan konsultasi dengan mentor terkait uji coba aplikasi** Penulis menyediakan dokumen arahan mentor Bukti Fisik/Evidence: Dokumen print out yang akan diisi oleh mentor, terkait petunjuk pelaksanaan **b. Tahapan 2** **Melakukan ujicoba aplikasi** Penulis menyediakan dokumen hasi ujicoba aplikasi Bukti Fisik/Evidence: - Dokumen ujibcoba aplikasi **c. Tahapan 3** **Melaporkan hasil uji coba aplikasi kepada mentor** Penulis menyediakan dokumen tanggapan mentor terhadap hasil ujicoba Bukti Fiksi/Evidence: Dokumen persetujuan dan tanggapan oleh mentor.
Deskripsi proses dan kualitas kegiatan	**1. Melakukan konsultasi dengan mentor terkait uji coba aplikasi** **Proses :** Tahapan “Melakukan konsultasi dengan mentor terkait uji coba aplikasi” dilakukan dengan cara

	berdiskusi dan mempresentasikan hasil uji coba aplikasi kepada mentor untuk mendapatkan arahan, evaluasi, serta masukan perbaikan. Proses ini bertujuan memastikan bahwa aplikasi berjalan sesuai kebutuhan pengguna dan standar yang ditetapkan. **Kualitas :** Melalui konsultasi ini, kualitas pengembangan aplikasi meningkat karena setiap temuan dan kekurangan dapat segera diperbaiki berdasarkan masukan yang objektif dan berpengalaman. Selain itu, kegiatan ini memperkuat aspek akuntabilitas dan kolaborasi dalam proses pengembangan, sehingga hasil akhir aplikasi menjadi lebih optimal, fungsional, dan siap digunakan. **2. Melakukan ujicoba aplikasi** **Proses :** Tahapan ini dilakukan dengan menjalankan aplikasi secara langsung untuk memastikan seluruh fitur dan fungsinya berjalan sesuai dengan rancangan. Uji coba dilakukan baik secara internal oleh tim pengembang maupun secara terbatas oleh pengguna akhir. Kegiatan ini meliputi pengujian antarmuka, performa, kestabilan sistem, serta kompatibilitas aplikasi di berbagai perangkat. **Kualitas :** Melalui proses uji coba, diperoleh data dan umpan balik penting untuk memperbaiki kekurangan sebelum aplikasi dirilis secara resmi. Kualitas aplikasi meningkat karena setiap bug, error, atau ketidaksesuaian dapat diidentifikasi dan diselesaikan lebih awal. Hasilnya, aplikasi menjadi lebih andal, responsif, dan memberikan pengalaman terbaik bagi pengguna.

	3. Melaporkan hasil uji coba aplikasi kepada mentor **Proses :** Tahapan ini dilakukan dengan menyusun laporan hasil uji coba aplikasi yang berisi temuan, kendala, serta rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil pengujian. Laporan kemudian disampaikan kepada mentor sebagai bentuk pertanggungjawaban dan evaluasi atas proses pengujian yang telah dilakukan. Dalam kegiatan ini juga dilakukan diskusi untuk mendapatkan masukan serta arahan lebih lanjut terkait peningkatan kualitas aplikasi. **Kualitas :** Melalui proses pelaporan yang sistematis dan transparan, kualitas pengembangan aplikasi dapat terus ditingkatkan karena setiap hasil uji coba terdokumentasi dengan baik dan menjadi dasar pengambilan keputusan selanjutnya. Kegiatan ini juga mencerminkan sikap akuntabel dan profesional dalam menjalankan tahapan pengembangan, serta memastikan aplikasi yang dihasilkan memenuhi standar kualitas dan kebutuhan pengguna.
Manfaat kegiatan terhadap pencapaian visi,misi dan tugas organisasi	Sesuai dengan target pencapaian visi misi daerah yaitu “Mewujudkan Tata Kelola Pemerintahan Yang Amanah Melalui Penerapan E-Government, dengan Tujuan, Menguatkan Tata Kelola Pemerintah Daerah, sedangkan Sasaran, Meningkatnya Kualitas Pelayanan Publik”. - Meningkatkan Kualitas Pelayanan Publik: Bertujuan untuk menghadirkan layanan informasi pariwisata yang cepat, mudah, dan akurat bagi masyarakat serta wisatawan. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat mengakses berbagai informasi destinasi wisata, kuliner, dan

	event daerah secara langsung melalui perangkat mobile. Dengan demikian, pelayanan publik di bidang pariwisata menjadi lebih responsif, transparan, dan efisien, sehingga meningkatkan kepuasan masyarakat terhadap layanan pemerintah. - Mewujudkan E-Government: Aplikasi ini menjadi wujud digitalisasi layanan publik yang memperkuat keterbukaan informasi serta mempercepat interaksi antara pemerintah dan masyarakat melalui teknologi. Dengan adanya aplikasi ini, pemerintah daerah dapat menjalankan fungsi pelayanan dan promosi pariwisata secara terintegrasi dan modern, sejalan dengan visi mewujudkan tata kelola pemerintahan berbasis digital yang efektif dan akuntabel. - Meningkatkan Tata Kelola: melalui sistem digital yang terintegrasi, proses pengumpulan, penyimpanan, dan penyajian data wisata menjadi lebih teratur, akurat, dan mudah diakses oleh pemangku kepentingan. Hal ini membantu pemerintah daerah dalam pengambilan keputusan berbasis data (*data-driven decision making*), meningkatkan transparansi, serta memperkuat koordinasi antarinstansi dalam pengelolaan sektor pariwisata.
Analisis dampak (terhadap satuan kerja dan masyarakat) jika aktualisasitidak berdasarkan NDS	Analisis dampak tentunya didasarkan pada nilai dasari ASN yakni BerAKHLAK (Berorientasi Pelayanan, Akuntabel, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif): **1. Melakukan konsultasi dengan mentor terkait uji coba aplikasi** **Berorientasi Pelayanan** Dampak: Tanpa konsultasi dengan mentor, proses pengembangan aplikasi berpotensi menghasilkan

	produk yang tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna. Akibatnya, kualitas pelayanan publik yang diberikan melalui aplikasi menurun karena tidak tepat sasaran atau tidak mudah digunakan oleh masyarakat. **Akuntabel** Dampak: Tidak adanya konsultasi menyebabkan kurangnya transparansi dan pertanggungjawaban dalam proses uji coba aplikasi. Keputusan yang diambil menjadi tidak terukur dan sulit dievaluasi, sehingga menurunkan tingkat kepercayaan terhadap hasil kerja yang dihasilkan. **Kompeten** Dampak: Ketiadaan bimbingan dari mentor membuat tim pengembang kehilangan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan teknis dan profesionalisme. Hal ini dapat menyebabkan kesalahan teknis yang berulang serta lambatnya proses penyempurnaan aplikasi. **Harmonis** Dampak: Tidak adanya komunikasi dengan mentor dapat menimbulkan kesalahpahaman, ketidakharmonisan, dan menurunnya kerja sama antar pihak yang terlibat. Kondisi ini dapat menghambat tercapainya tujuan bersama dalam mengembangkan aplikasi. **Loyal** Dampak: Mengabaikan proses konsultasi dapat menunjukkan kurangnya komitmen terhadap tugas dan tanggung jawab yang telah diberikan oleh lembaga atau instansi. Sikap ini mencerminkan rendahnya loyalitas terhadap visi dan misi organisasi. **Kolaboratif** Dampak: Tanpa adanya kolaborasi dengan mentor, proses pengembangan menjadi tertutup dan tidak mendapatkan masukan konstruktif. Akibatnya,

	inovasi dan perbaikan aplikasi menjadi terbatas karena tidak adanya sinergi dan pertukaran ide antar pihak yang berkompeten. **2. Melakukan ujicoba aplikasi** **Berorientasi Pelayanan** Dampak: Tanpa melaksanakan uji coba dengan orientasi pelayanan, aplikasi berisiko tidak memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Fitur yang disediakan bisa saja tidak berfungsi dengan baik atau sulit diakses oleh masyarakat, sehingga menurunkan kualitas pelayanan publik yang seharusnya ditingkatkan melalui aplikasi tersebut. **Akuntabel** Dampak: Jika uji coba dilakukan tanpa prinsip akuntabilitas, maka hasilnya tidak dapat dipertanggungjawabkan. Tidak ada bukti valid atau data objektif mengenai performa aplikasi, sehingga sulit untuk mengevaluasi kekurangan dan menentukan langkah perbaikan secara profesional. **Harmonis** Dampak: Kurangnya kerja sama dan komunikasi antaranggota tim dalam proses pembuatan aplikasi dapat menimbulkan konflik internal, miskomunikasi, serta keterlambatan pekerjaan. Lingkungan kerja yang tidak harmonis juga akan menghambat terciptanya hasil yang optimal. **Loyal** Dampak: Proses pengembangan aplikasi bisa menyimpang dari visi dan misi instansi. Aplikasi mungkin dibuat hanya untuk memenuhi kewajiban administratif tanpa memperhatikan dampak terhadap masyarakat. **Adaptif** Dampak: Tanpa uji coba yang optimal, tim tidak dapat menyesuaikan diri terhadap temuan masalah atau perubahan kebutuhan pengguna. Akibatnya, aplikasi menjadi tidak relevan atau ketinggalan dari

	perkembangan teknologi dan tren pelayanan publik digital. **Kolaboratif** Dampak: Mengabaikan kerja sama selama uji coba akan menghambat pertukaran ide dan masukan antar pihak terkait seperti pengembang, mentor, maupun pengguna. Padahal kolaborasi sangat penting untuk menemukan solusi atas kendala teknis dan memastikan aplikasi dapat berfungsi dengan baik di berbagai kondisi. **3. Melaporkan hasil uji coba aplikasi kepada mentor** **Akuntabel** Dampak: Tanpa pelaporan hasil uji coba yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan, proses pengembangan aplikasi menjadi tidak transparan. Mentor maupun pihak terkait tidak memiliki dasar untuk menilai efektivitas aplikasi atau memberikan arahan perbaikan, sehingga menimbulkan ketidakjelasan dalam pertanggungjawaban kinerja. **Kompeten** Dampak: Tidak menyusun dan menyampaikan laporan secara profesional menunjukkan kurangnya kemampuan dalam mengelola dan menyajikan hasil kerja. Hal ini dapat menghambat proses pembelajaran dan pengembangan diri, serta menurunkan kepercayaan mentor terhadap kompetensi peserta dalam menjalankan tugas teknis. **Harmonis** Dampak: Mengabaikan komunikasi hasil uji coba dapat menimbulkan kesalahpahaman antara peserta dan mentor. Keterbukaan dan dialog yang seharusnya memperkuat hubungan kerja bisa terganggu, sehingga kolaborasi selanjutnya menjadi tidak efektif.

	Loyal Dampak: Ketidakpatuhan dalam melaporkan hasil kepada mentor menunjukkan kurangnya loyalitas terhadap tugas dan tanggung jawab yang diberikan. Hal ini juga dapat mencerminkan rendahnya komitmen terhadap tujuan organisasi dan pembinaan yang dilakukan oleh instansi. **Kolaboratif** Dampak: Tanpa adanya laporan, proses kerja sama dengan mentor dan pihak lain menjadi terhambat. Informasi penting mengenai kendala dan hasil uji coba tidak tersampaikan dengan baik, sehingga kesempatan untuk mendapatkan masukan, solusi, dan inovasi bersama menjadi hilang.

b. Catatan Pengendalian Aktualisasi oleh Mentor

Nama Peserta		Jeri Wandana, S.Kom		
Satuan Kerja		Pranata Komputer - Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian		
Tempat Aktualisasi		Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian - Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Siak		
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Mentor
1	Senin, 20 Oktober 2025		Tersedianya dokumen pengujian aplikasi	
2	Selasa, 21 Oktober 2025		1. Tersedianya aplikasi Pesona Siak 2. Tersedianya dokumen konsultasi dengan mentor terkait ujicoba aplikasi	

3	Rabu, 22 Oktober 2025		Tersedianya dokumen arahan dan masukan dari mentor terkait ujicoba aplikasi Pesona Siak	

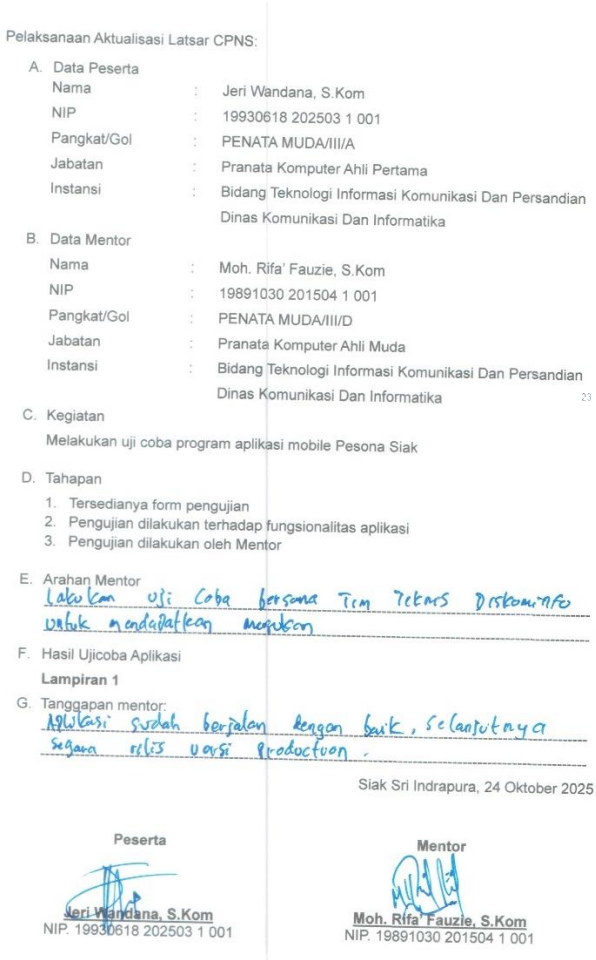
c. Catatan Pengendalian Aktualisasi oleh Coach

Nama Peserta		Jeri Wandana, S.Kom		
Satuan Kerja		Pranata Komputer - Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian		
Tempat Aktualisasi		Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian - Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Siak		
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Coach
1				
2				
3				

d. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan



Gambar Konsultasi Kepada Mentor



Pelaksanaan Aktualisasi Latsar CPNS:

A. Data Peserta

Nama	:	Jeri Wandana, S.Kom
NIP	:	19930618 202503 1 001
Pangkat/Gol	:	PENATA MUDA/III/A
Jabatan	:	Pranata Komputer Ahli Pertama
Instansi	:	Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian Dinas Komunikasi Dan Informatika

B. Data Mentor

Nama	:	Moh. Rifa' Fauzie, S.Kom
NIP	:	19891030 201504 1 001
Pangkat/Gol	:	PENATA MUDA/III/D
Jabatan	:	Pranata Komputer Ahli Muda
Instansi	:	Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian Dinas Komunikasi Dan Informatika

C. Kegiatan

Melakukan uji coba program aplikasi mobile Pesona Siak

D. Tahapan

1. Tersedianya form pengujian
2. Pengujian dilakukan terhadap fungsionalitas aplikasi
3. Pengujian dilakukan oleh Mentor

E. Arahan Mentor

Lakukan uji coba bersama Tim Teknis Diskominfo untuk mendapatkan masukan

F. Hasil Ujicoba Aplikasi

Lampiran 1

G. Tanggapan mentor:

Aplikasi sudah berjalan dengan baik, selanjutnya segera rilis versi production.

Siak Sri Indrapura, 24 Oktober 2025

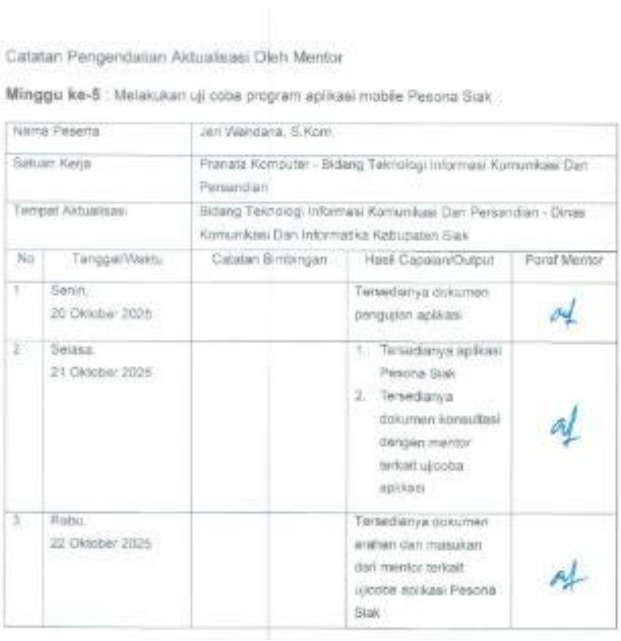
Peserta

Jeri Wandana, S.Kom
NIP. 19930618 202503 1 001

Mentor

Moh. Rifa' Fauzie, S.Kom
NIP. 19891030 201504 1 001

Gambar Dokumen Konsultasi dan Catatan Mentor



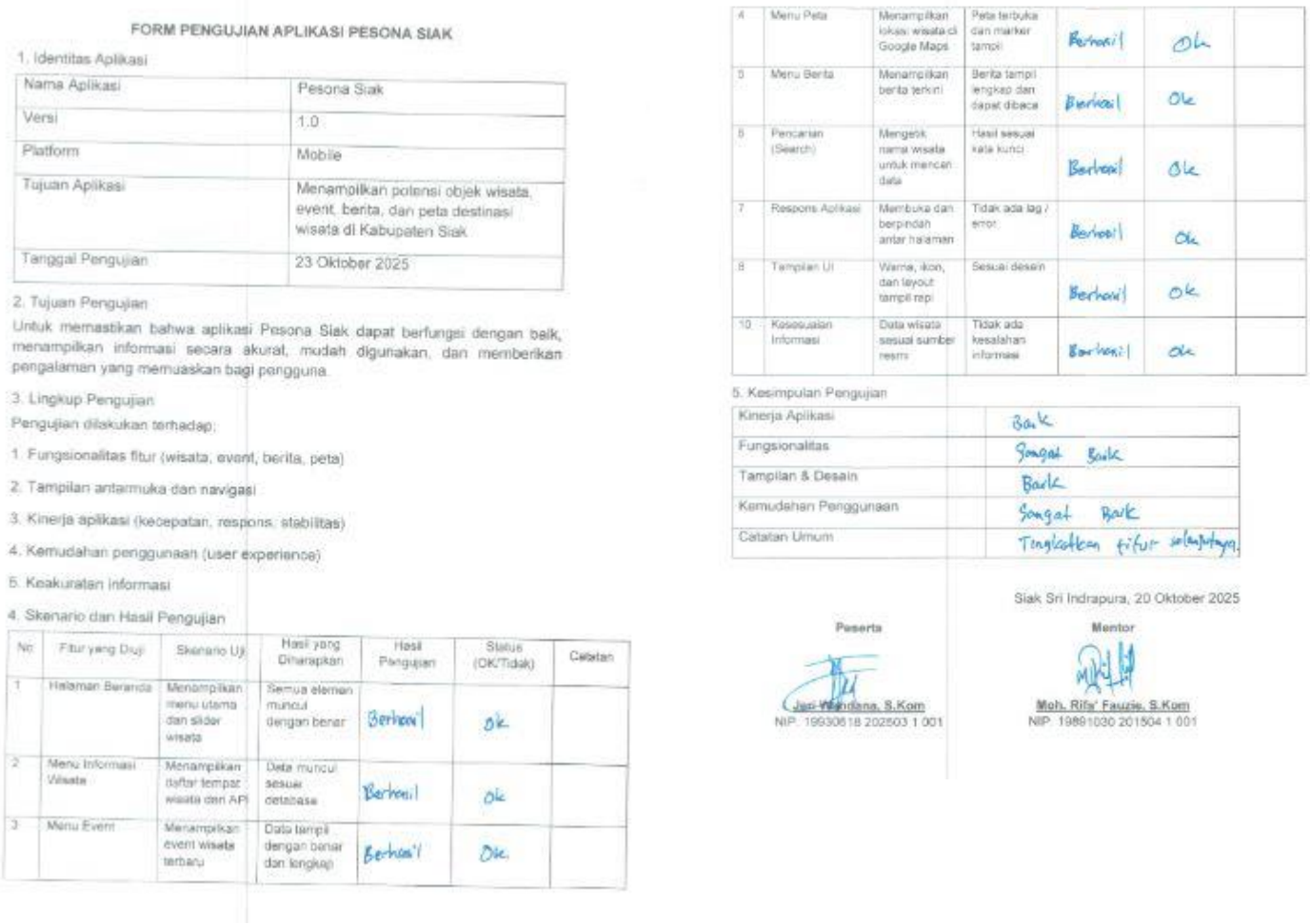
Catatan Pengendalian Aktualisasi Oleh Mentor

Minggu ke-5 : Melakukan uji coba program aplikasi mobile Pesona Siak

Nama Peserta	Jeri Wandana, S.Kom
Satuan Kerja	Pranata Komputer - Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian
Tempat Aktualisasi	Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian - Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Siak

No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Mentor
1	Senin, 20 Oktober 2025		Tersedianya dokumen pengujian aplikasi	
2	Selasa, 21 Oktober 2025		1. Tersedianya aplikasi Pesona Siak 2. Tersedianya dokumen konsultasi dengan mentor terkait ujicoba aplikasi	
3	Rabu, 22 Oktober 2025		Tersedianya dokumen arahan dan masukan dari mentor terkait ujicoba aplikasi Pesona Siak	

Gambar Catatan Pengendalian Oleh Mentor



FORM PENGUJIAN APLIKASI PESONA SIAK

1. Identitas Aplikasi

Nama Aplikasi	Pesona Siak
Versi	1.0
Platform	Mobile
Tujuan Aplikasi	Menampilkan potensi objek wisata, event, berita, dan peta destinasi wisata di Kabupaten Siak
Tanggal Pengujian	23 Oktober 2025

2. Tujuan Pengujian

Untuk memastikan bahwa aplikasi Pesona Siak dapat berfungsi dengan baik, menampilkan informasi secara akurat, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna.

3. Lingkup Pengujian

Pengujian dilakukan terhadap:

1. Fungsionalitas fitur (wisata, event, berita, peta)
2. Tampilan antarmuka dan navigasi
3. Kinerja aplikasi (kecepatan, respons, stabilitas)
4. Kemudahan penggunaan (user experience)
5. Keakuratan informasi

4. Skenario dan Hasil Pengujian

No	Fitur yang Diuji	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status (OK/Tidak)	Catatan
1	Halaman Beranda	Menampilkan menu utama dan slider wisata	Semua elemen muncul dengan benar	Berhasil	Ok	
2	Menu Informasi Wisata	Menampilkan daftar tempat wisata dari API	Data muncul sesuai database	Berhasil	Ok	
3	Menu Event	Menampilkan event wisata terbaru	Data tampil dengan benar dan lengkap	Berhasil	Ok	
4	Menu Peta	Menampilkan lokasi wisata di Google Maps	Peta terbuka dan marker tampil	Berhasil	Ok	
5	Menu Berita	Menampilkan berita terkini	Berita tampil lengkap dan dapat dibaca	Berhasil	Ok	
6	Pencarian (Search)	Mengetik nama wisata untuk mencari data	Hasil sesuai kata kunci	Berhasil	Ok	
7	Respons Aplikasi	Membuka dan berpindah antar halaman	Tidak ada lag / error	Berhasil	Ok	
8	Tampilan UI	Warna, ikon, dan layout tampil rapi	Sesuai desain	Berhasil	Ok	
10	Kesesuaian Informasi	Data wisata sesuai sumber resmi	Tidak ada kesalahan informasi	Berhasil	Ok	

5. Kesimpulan Pengujian

Kinerja Aplikasi	Baik
Fungsionalitas	Sangat Baik
Tampilan & Desain	Baik
Kemudahan Penggunaan	Sangat Baik
Catatan Umum	Tingkatkan fitur selanjutnya.

Siak Sri Indrapura, 20 Oktober 2025

Peserta

Jani Wirandana, S.Kom
NIP. 19930618 202503 1 001

Mentor

Moh. Rifa' Fauzie, S.Kom
NIP. 19891030 201504 1 001

Gambar Hasil Ujicoba Aplikasi

Lampiran 5. Lampiran Laporan Mingguan Minggu Ke-5

a. Tabel Pelaksanaan Aktualisasi

Judul Kegiatan 5	Melakukan proses *production* aplikasi mobile Pesona Siak
Tanggal Pelaksanaan Kegiatan	20 – 24 Oktober 2025
Daftar Lampiran Kegiatan	1. Tersedianya dokumen terkait *production* aplikasi Pesona Siak 2. Tersedianya dokumen konsultasi dengan mentor
Uraian Kegiatan yang Dilaksanakan	
Uraian kegiatan yang memuat nilai dasar yang melandasi	**a. Tahapan 1** **Melakukan konsultasi terkait *production* aplikasi mobile Pesona Siak** **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya memastikan aplikasi siap digunakan secara optimal, sehingga masyarakat memperoleh layanan informasi wisata yang cepat, mudah, dan bermanfaat. **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya menyampaikan perkembangan aplikasi secara transparan dan dapat dipertanggungjawabkan kepada mentor **Kompeten (Berkualitas),** Saya menunjukkan kemampuan dalam memahami proses *production* aplikasi serta siap menerima masukan teknis **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya menjaga komunikasi yang baik, sopan, dan terbuka saat berkonsultasi dengan mentor dan rekan kerja **Loyal (Patuh),** Saya memprioritaskan kepentingan instansi dengan mengikuti arahan mentor agar aplikasi dapat memberikan manfaat maksimal bagi Masyarakat

	Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi), Saya melakukan kerja sama dengan mentor untuk memastikan aplikasi siap dipublikasikan dan digunakan **b. Tahapan 2** **Melakukan distribusi aplikasi Pesona Siak** **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya memastikan distribusi aplikasi dilakukan untuk memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi dan layanan wisata **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya mendistribusikan aplikasi secara transparan, dan dapat dipertanggungjawabkan **Kompeten (Berkualitas),** Saya menggunakan keterampilan teknis dalam mendistribusikan aplikasi ke berbagai platform dengan benar **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya akan menjaga komunikasi yang baik dengan rekan kerja dan pihak terkait saat proses distribusi **Loyal (Patuh),** Saya akan mendukung kepentingan instansi dengan memastikan aplikasi dapat diakses masyarakat luas sebagai bagian dari promosi daerah **Adaptif (Inovasi, Proaktif),** Saya menyesuaikan metode distribusi aplikasi dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan pengguna **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya melakukan kerja sama dengan tim teknis dan unit lain agar distribusi berjalan lancar dan optimal **c. Tahapan 3** **Melaporkan hasil *production* aplikasi Pesona Siak kepada mentor** **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya menyampaikan laporan hasil *production* dengan data yang valid, transparan, dan dapat dipertanggungjawabkan

	Kompeten (Berkualitas), Saya menunjukkan kemampuan dalam menjelaskan aspek teknis, proses, serta hasil yang dicapai dalam tahap *production* **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya menyampaikan laporan dengan sikap sopan, menghargai mentor, dan menjaga komunikasi yang baik **Loyal (Patuh),** Saya menegaskan kesetiaan dengan menindaklanjuti arahan mentor demi kepentingan instansi dan keberhasilan aplikasi **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya melakukan kerja sama dengan mentor untuk mengevaluasi hasil *production* serta memperbaiki hal-hal yang masih perlu disempurnakan
Teknik aktualisasi yang dipergunakan dan bukti fisik kegiatan/evidence	**a. Tahapan 1** **Melakukan konsultasi terkait *production* aplikasi mobile Pesona Siak** Penulis menyediakan dokumen arahan mentor Bukti Fisik/Evidence: Dokumen print out yang akan diisi oleh mentor, terkait petunjuk pelaksanaan **b. Tahapan 2** **Melakukan distribusi aplikasi Pesona Siak** Penulis menyediakan dokumen hasi distribusi aplikasi Bukti Fisik/Evidence: - Surat undangan - Daftar Hadir - Dokumentasi **c. Tahapan 3** **Melaporkan hasil *production* aplikasi Pesona Siak kepada mentor**

	Penulis menyediakan dokumen tanggapan mentor terhadap hasil *production* Bukti Fiksi/Evidence: Dokumen persetujuan dan tanggapan oleh mentor.
Deskripsi proses dan kualitas kegiatan	**1. Melakukan konsultasi terkait *production* aplikasi mobile Pesona Siak** **Proses :** Tahapan ini dilakukan dengan berkoordinasi bersama mentor dan tim teknis untuk memastikan kesiapan aplikasi sebelum dirilis ke publik. Proses ini meliputi pembahasan hasil uji coba, evaluasi performa aplikasi, pengecekan fitur, serta penyempurnaan aspek keamanan dan tampilan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan standar instansi. **Kualitas :** Melalui konsultasi ini, kualitas hasil kerja meningkat karena setiap keputusan teknis didasarkan pada masukan ahli dan pembimbing. Kegiatan ini juga memastikan aplikasi Pesona Siak siap digunakan secara optimal, minim kesalahan, dan memberikan pengalaman terbaik bagi pengguna. Selain itu, proses konsultatif ini menunjukkan profesionalisme, tanggung jawab, dan komitmen terhadap pengembangan layanan digital yang berkualitas dan berorientasi pada pelayanan publik. **2. Melakukan distribusi aplikasi Pesona Siak** **Proses :** Tahapan ini dilakukan setelah aplikasi dinyatakan siap produksi dan telah melalui tahap pengujian serta evaluasi. Proses ini mencakup publikasi aplikasi ke platform distribusi yakni internal server pemerintah daerah, penyebaran informasi kepada

	masyarakat, serta koordinasi dengan pihak terkait untuk memastikan akses dan penggunaan berjalan lancar. Selain itu, dilakukan juga pendampingan teknis awal untuk pengguna agar aplikasi dapat dimanfaatkan secara optimal. **Kualitas :** Kualitas dari tahapan ini tercermin melalui keberhasilan aplikasi menjangkau pengguna dengan mudah, aman, dan fungsional. Distribusi yang terencana dan terarah memastikan layanan digital Pesona Siak dapat diakses secara luas oleh masyarakat serta mendukung peningkatan transparansi dan promosi potensi wisata daerah. Proses ini menunjukkan kemampuan pengembang dalam manajemen proyek digital yang profesional, berorientasi pada pelayanan publik, dan selaras dengan semangat transformasi digital pemerintah daerah. **3. Melaporkan hasil production aplikasi Pesona Siak kepada mentor** **Proses :** Tahapan ini dilakukan setelah aplikasi resmi dipublikasikan dan mulai digunakan oleh masyarakat. Proses ini mencakup penyusunan laporan hasil produksi yang berisi capaian kegiatan, kendala yang dihadapi, serta evaluasi terhadap performa aplikasi di tahap awal implementasi. Laporan ini kemudian dikonsultasikan kepada mentor untuk mendapatkan masukan, validasi, dan rekomendasi perbaikan guna peningkatan kualitas aplikasi di tahap berikutnya. **Kualitas :** Kualitas dari tahapan ini terlihat melalui kemampuan peserta dalam menyampaikan laporan secara

	akurat, sistematis, dan transparan. Melalui proses pelaporan yang baik, mentor dapat memberikan umpan balik yang konstruktif untuk penyempurnaan aplikasi. Kegiatan ini juga mencerminkan penerapan nilai akuntabilitas dan profesionalisme, di mana setiap hasil kerja dipertanggungjawabkan secara terbuka demi peningkatan efektivitas dan keberlanjutan layanan digital Pesona Siak.
Manfaat kegiatan terhadap pencapaian visi,misi dan tugas organisasi	Sesuai dengan target pencapaian visi misi daerah yaitu “Mewujudkan Tata Kelola Pemerintahan Yang Amanah Melalui Penerapan E-Government, dengan Tujuan, Menguatkan Tata Kelola Pemerintah Daerah, sedangkan Sasaran, Meningkatnya Kualitas Pelayanan Publik”. - Meningkatkan Kualitas Pelayanan Publik: Bertujuan untuk menghadirkan layanan informasi pariwisata yang cepat, mudah, dan akurat bagi masyarakat serta wisatawan. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat mengakses berbagai informasi destinasi wisata, kuliner, dan event daerah secara langsung melalui perangkat mobile. Dengan demikian, pelayanan publik di bidang pariwisata menjadi lebih responsif, transparan, dan efisien, sehingga meningkatkan kepuasan masyarakat terhadap layanan pemerintah. - Mewujudkan E-Government: Aplikasi ini menjadi wujud digitalisasi layanan publik yang memperkuat keterbukaan informasi serta mempercepat interaksi antara pemerintah dan masyarakat melalui teknologi. Dengan adanya aplikasi ini, pemerintah daerah dapat menjalankan fungsi pelayanan dan promosi pariwisata secara terintegrasi dan modern, sejalan dengan visi mewujudkan tata kelola pemerintahan berbasis digital yang efektif dan

	akuntabel. - Meningkatkan Tata Kelola: melalui sistem digital yang terintegrasi, proses pengumpulan, penyimpanan, dan penyajian data wisata menjadi lebih teratur, akurat, dan mudah diakses oleh pemangku kepentingan. Hal ini membantu pemerintah daerah dalam pengambilan keputusan berbasis data (*data-driven decision making*), meningkatkan transparansi, serta memperkuat koordinasi antarinstansi dalam pengelolaan sektor pariwisata.
Analisis dampak (terhadap satuan kerja dan masyarakat) jika **aktualisasi tidak berdasarkan NDS**	Analisis dampak tentunya didasarkan pada nilai dasari ASN yakni BerAKHLAK (Berorientasi Pelayanan, Akuntabel, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif): **1. Melakukan konsultasi terkait production aplikasi mobile Pesona Siak** **Berorientasi Pelayanan** Dampak: Tanpa orientasi pelayanan, hasil produksi aplikasi berisiko tidak sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Aplikasi mungkin tidak ramah pengguna, tidak efisien, atau gagal menjawab permasalahan publik secara optimal. **Akuntabel** Dampak: Jika prinsip akuntabilitas diabaikan, proses produksi tidak akan terdokumentasi dengan baik. Hal ini menyulitkan evaluasi, meningkatkan potensi kesalahan teknis, dan menurunkan kepercayaan terhadap hasil kerja. **Kompeten** Dampak: Kurangnya konsultasi menunjukkan lemahnya upaya pengembangan kompetensi. Akibatnya, keputusan teknis bisa salah arah dan kualitas aplikasi menurun karena tidak memanfaatkan masukan dari pihak yang lebih ahli.

	Harmonis Dampak: Tanpa komunikasi yang harmonis, koordinasi antara pengembang dan mentor menjadi tidak efektif. Hal ini dapat menimbulkan kesalahpahaman, keterlambatan, bahkan konflik dalam proses produksi aplikasi. **Loyal** Dampak: Tidak menunjukkan loyalitas berarti mengabaikan tanggung jawab terhadap keberhasilan program pemerintah. Hal ini mencerminkan kurangnya komitmen dalam mendukung tujuan pembangunan digital di daerah. **Kolaboratif** Dampak: Jika kolaborasi tidak dijalankan, proses produksi kehilangan sinergi antar pihak terkait. Hasilnya, inovasi berkurang, efisiensi menurun, dan tujuan mewujudkan aplikasi Pesona Siak yang optimal tidak tercapai. **2. Melakukan distribusi aplikasi Pesona Siak** **Berorientasi Pelayanan** Dampak: Tanpa orientasi pada pelayanan, proses distribusi aplikasi berpotensi tidak menjangkau masyarakat secara luas. Akibatnya, manfaat aplikasi tidak dirasakan oleh pengguna, dan tujuan peningkatan layanan publik menjadi tidak tercapai. **Harmonis** Dampak: Tanpa komunikasi yang harmonis antar tim maupun dengan pihak terkait, distribusi dapat terhambat oleh miskomunikasi dan koordinasi yang lemah. Ini dapat menunda peluncuran aplikasi dan menurunkan kepercayaan antar pihak. **Loyal** Dampak: Kurangnya loyalitas terhadap visi dan misi organisasi dapat membuat distribusi dilakukan secara asal-asalan, tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjang terhadap reputasi pemerintah daerah dan pelayanan publik.

	Akuntabel Dampak: Jika distribusi tidak dilakukan secara akuntabel, transparansi dalam peluncuran dan penyebaran aplikasi akan menurun. Hal ini dapat menimbulkan keraguan publik terhadap integritas pengembang serta kesulitan dalam pelacakan hasil dan dampak aplikasi. **Kompeten** Dampak: Kurangnya kompetensi dalam tahap distribusi bisa menyebabkan kesalahan teknis, seperti kegagalan unggah di platform resmi, kesalahan versi, atau kendala kompatibilitas. Akibatnya, citra profesionalitas tim pengembang menurun. **Adaptif** Dampak: Jika tidak adaptif terhadap perubahan teknologi dan kebutuhan pengguna, proses distribusi bisa gagal mengikuti tren distribusi digital yang efektif. Misalnya, aplikasi tidak disesuaikan untuk berbagai perangkat atau platform distribusi. **Kolaboratif** Dampak: Tanpa kolaborasi dengan pihak internal maupun eksternal (seperti dinas pariwisata, media, atau platform digital), jangkauan distribusi menjadi terbatas. Hal ini menghambat promosi dan pemanfaatan aplikasi Pesona Siak secara maksimal oleh masyarakat. **3. Melaporkan hasil production aplikasi Pesona Siak kepada mentor** **Akuntabel** Dampak: Tanpa pelaporan yang akuntabel, proses pengembangan aplikasi menjadi tidak transparan dan sulit dievaluasi. Mentor tidak dapat menilai capaian, kendala, maupun hasil akhir secara objektif, sehingga tanggung jawab kerja menjadi tidak jelas dan potensi perbaikan tidak dapat dilakukan secara tepat.

	Kompeten Dampak: Ketidakterlaksanaan pelaporan dengan baik menunjukkan kurangnya kompetensi dalam manajemen proyek dan komunikasi profesional. Hal ini dapat menyebabkan hilangnya kesempatan untuk mendapatkan umpan balik yang konstruktif serta menghambat peningkatan kualitas aplikasi di masa depan. **Harmonis** Dampak: Jika proses pelaporan diabaikan, hubungan antara peserta dan mentor dapat terganggu. Kurangnya komunikasi yang terbuka berpotensi menimbulkan kesalahpahaman, menurunkan kepercayaan, serta menghambat terciptanya suasana kerja yang saling menghargai dan mendukung. **Loyal** Dampak: Tidak melaporkan hasil produksi mencerminkan kurangnya loyalitas terhadap tugas dan tanggung jawab sebagai bagian dari organisasi. Hal ini dapat menimbulkan kesan tidak menghormati proses pembinaan dan arahan yang telah diberikan oleh mentor maupun lembaga. **Akuntabel** Dampak: Tanpa pelaporan yang akuntabel, proses pengembangan aplikasi menjadi tidak transparan dan sulit dievaluasi. Mentor tidak dapat menilai capaian, kendala, maupun hasil akhir secara objektif, sehingga tanggung jawab kerja menjadi tidak jelas dan potensi perbaikan tidak dapat dilakukan secara tepat. **Kompeten** Dampak: Ketidakterlaksanaan pelaporan dengan baik menunjukkan kurangnya kompetensi dalam manajemen proyek dan komunikasi profesional. Hal ini dapat menyebabkan hilangnya kesempatan untuk mendapatkan umpan balik yang konstruktif

	serta menghambat peningkatan kualitas aplikasi di masa depan. **Harmonis** Dampak: Jika proses pelaporan diabaikan, hubungan antara peserta dan mentor dapat terganggu. Kurangnya komunikasi yang terbuka berpotensi menimbulkan kesalahpahaman, menurunkan kepercayaan, serta menghambat terciptanya suasana kerja yang saling menghargai dan mendukung. **Loyal** Dampak: Tidak melaporkan hasil produksi mencerminkan kurangnya loyalitas terhadap tugas dan tanggung jawab sebagai bagian dari organisasi. Hal ini dapat menimbulkan kesan tidak menghormati proses pembinaan dan arahan yang telah diberikan oleh mentor maupun lembaga. **Kolaboratif** Dampak: Tanpa adanya pelaporan, kerja sama antara peserta dan mentor menjadi tidak optimal. Mentor kehilangan kesempatan untuk memberikan masukan, sementara peserta kehilangan peluang untuk menyempurnakan aplikasi. Akibatnya, sinergi yang seharusnya memperkuat hasil akhir menjadi lemah dan hasil produksi tidak maksimal.

b. Catatan Pengendalian Aktualisasi oleh Mentor

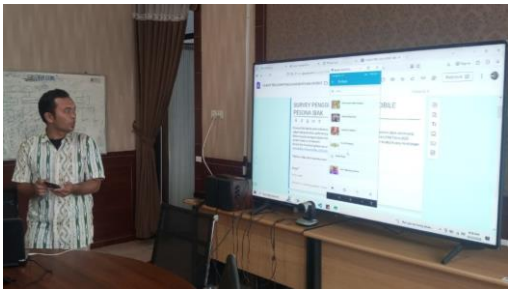
Nama Peserta		Jeri Wandana, S.Kom		
Satuan Kerja		Pranata Komputer - Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian		
Tempat Aktualisasi		Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian - Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Siak		
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Mentor

1	Kamis, 23 Oktober 2025		Tersedianya dokumen *production* aplikasi	
2	Jum'at, 23 Oktober 2025		1. Tersedianya aplikasi Pesona Siak 2. Tersedianya dokumen konsultasi dengan mentor terkait *production* aplikasi 3. Tersedianya dokumen arahan dan masukan dari mentor terkait *production* aplikasi	

c. Catatan Pengendalian Aktualisasi oleh Coach

Nama Peserta		Jeri Wandana, S.Kom		
Satuan Kerja		Pranata Komputer - Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian		
Tempat Aktualisasi		Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian - Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Siak		
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Coach
1				
2				
3				

d. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan

Gambar *Production* Aplikasi

PEMERINTAH KABUPATEN SIAK
DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
Komplek Perkantoran Tanjung Agung
Kecamatan Mempura Kabupaten Siak Provinsi Riau
e-Mail : diskominfo@mail.siakkab.go.id

LAMPIRAN SURAT

Nomor Surat : 500.12/DKI/435
Tanggal Surat : 22 Oktober 2025

1. Tim Pengembangan Aplikasi Diskominfo Kabupaten
2. Tim Jaringan Diskominfo Siak
3. Dinas Pariwisata Kabupaten Siak

Siak Sri Indrapura, 22 Oktober 2025

Nomor : 500.12/DKI/453
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 Lampiran
Hal : Undangan

Kepada Yth :
(Daftar Terlampir)
di-
Tempat

Dengan ini mengundang Bapak/Ibu/Sdr/i untuk dapat hadir pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 23 Oktober 2025
Pukul : 09.00 WIB s.d selesai
Tempat : Ruang Rapat Dinas Komunikasi dan Informatika
Acara : Expose Aplikasi Mobile Pesona Siak

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kehadiran Bapak/Ibu/Sdr/i diucapkan terimakasih.

PRANATA KOMPUTER AHLI MUDA

MOH. RIFA' FAUZIE
19891030 201504 1 001

Gambar Surat Undangan Expose Aplikasi Pesona Siak

PEMERINTAH KABUPATEN SIAK

DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA

Komplek Perkantoran Tanjung Agung
Kecamatan Mempura Kabupaten Siak Provinsi Riau
e-Mail : diskominfo@mail.siakkab.go.id

Daftar Hadir

Nama Kegiatan : Expose Aplikasi Mobile Pesona Siak
Lokasi Rapat : Ruang Rapat Diskominfo Siak
Hari / Tanggal : Kamis, 23 Oktober 2025

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Moh. Rifa' fauzie	Prakom	1.
2.	Jeri Wandana	Prakom	2.
3.	IKHWAN FAUZI	PRAKOM	3.
4.	Salman Alpansi	MI	4.
5.	M. HABIBI LUBIS, ST	PRAKOM	5.
6.	Fauzi Insan	Programmer	6.
7.	Risya Maulidyah	MI	7.
8.	AGUSTINA ADRIYATI	PRAKOM	8.
9.	Rony Pinduanto	prakom	9.
10.	Rafli Febrian	Programmer	10.
11.	Eiki Hermanzah	Programmer	11.
12.	Muhammad Risal	Prakom	12.
13.	ANGGI SATRIA	Programmer	13.
14.	ALLOY NURYALDY	PROGRAMMER	14.
15.	MOHD. SAYUTI SYAHRIRA	Prakom.	15.
16.	Danny Sugo	Jaringan	16.
17.	Ahmad Asrofiq	Sysadmin	17.
18.	[illegible]	prakom	18.
19.			19.
20.			20.

Gambar Daftar Hadir

Pelaksanaan Aktualisasi Latsar CPNS:

A. Data Peserta

Nama	:	Jeri Wandana, S.Kom
NIP	:	19930618 202503 1 001
Pangkat/Gol	:	Penata Muda (III/a)
Jabatan	:	Pranata Komputer Ahli Pertama
Instansi	:	Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian Dinas Komunikasi Dan Informatika

B. Data Mentor

Nama	:	Moh. Rifa' Fauzie, S.Kom
NIP	:	19891030 201504 1 001
Pangkat/Gol	:	Penata Tk.I (III/d)
Jabatan	:	Pranata Komputer Ahli Muda
Instansi	:	Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian Dinas Komunikasi Dan Informatika

C. Kegiatan

Melakukan proses *production* aplikasi mobile Pesona Siak

D. Arahan Mentor

Lakukan ekspose aplikasi ke seluruh Pegawai Bidang TIK

E. Tanggapan mentor:

Ekspose berjalan sukses terutama sekuruh fitur berjalan dengan baik.

Siak Sri Indrapura, 24 Oktober 2025

Peserta	Mentors
Jeri Wandana, S.Kom	Moh. Rifa' Fauzie, S.Kom
NIP. 19930618 202503 1 001	NIP. 19891030 201504 1 001

Gambar Dokumen Konsultasi dan Catatan Mentor

Catatan Pengendalian Aktualisasi Oleh Mentor

Minggu ke-5 : Melakukan proses *production* aplikasi mobile Pesona Siak

Nama Peserta		Jeri Wandana, S.Kom		
Satuan Kerja		Pranata Komputer - Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian		
Tempat Aktualisasi		Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian - Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Siak		
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Mentor
1	Kamis 23 Oktober 2025		Tersedianya dokumen production aplikasi	
2	Jum'at 23 Oktober 2025		1. Tersedianya aplikasi Pesona Siak 2. Tersedianya dokumen konsultasi dengan mentor terkait production aplikasi 3. Tersedianya dokumen arahan dan masukan dari mentor terkait production aplikasi	

Gambar Catatan Pengendalian Oleh Mentor

Lampiran 6. Lampiran Laporan Mingguan Minggu Ke-6

a. Tabel Pelaksanaan Aktualisasi

Judul Kegiatan 6	Melakukan evaluasi dan melaporkan hasil penerapan aktualisasi
Tanggal Pelaksanaan Kegiatan	27 Oktober – 31 Oktober 2025
Daftar Lampiran Kegiatan	1. Tersedianya media survey 2. Tersedianya dokumen konsultasi dengan mentor terkait hasil survey
Uraian Kegiatan yang Dilaksanakan	
Uraian kegiatan yang memuat nilai dasar yang melandasi	**a. Tahapan 1** **Melakukan evaluasi terhadap kegiatan penggunaan aplikasi Pesona Siak** **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya menjadikan hasil evaluasi sebagai dasar perbaikan agar aplikasi lebih mudah diakses dan memberikan manfaat maksimal bagi pengguna **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya menyusun hasil evaluasi secara transparan, jujur, dan dapat dipertanggungjawabkan **Kompeten (Berkualitas),** Saya menggunakan pengetahuan dan keterampilan analisis untuk menilai efektivitas penggunaan aplikasi **Loyal (Patuh),** Saya memastikan evaluasi berorientasi pada kepentingan instansi dan keberhasilan aplikasi **Adaptif (Inovasi, Proaktif),** Saya menyesuaikan strategi distribusi sesuai hasil evaluasi dan perkembangan kebutuhan pengguna **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya melibatkan mentor, rekan kerja, dan pihak terkait dalam proses evaluasi agar lebih komprehensif

	b. Tahapan 2 **Melakukan konsultasi bersama mentor terkait hasil evaluasi penggunaan aplikasi Pesona Siak** **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya menyampaikan hasil evaluasi secara jujur, transparan, dan dapat dipertanggungjawabkan **Kompeten (Berkualitas),** Saya menunjukkan kemampuan dalam memahami serta menjelaskan data evaluasi yang telah dikumpulkan **Harmonis (Menghargai, Kondusif),** Saya menjaga sikap sopan, saling menghargai, dan terbuka dalam berdiskusi dengan mentor **Loyal (Patuh),** Saya melaksanakan arahan mentor sebagai wujud kesetiaan terhadap instansi demi penyempurnaan aplikasi **Adaptif (Inovasi, Proaktif),** Saya menerima masukan dari mentor dan menyesuaikan rencana tindak lanjut sesuai arahan **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya melakukan kerja sama dengan mentor untuk menelaah hasil evaluasi dan mencari solusi perbaikan **c. Tahapan 3** **Melakukan perbaikan terkait masukan dan arahan yang didapatkan dengan segera** **Berorientasi Pelayanan (Ramah, Cekatan, Solutif),** Saya menjadikan perbaikan sebagai langkah meningkatkan kualitas aplikasi untuk Masyarakat **Akuntabel (Cermat, Bertanggungjawab),** Saya melaksanakan perbaikan sesuai arahan dengan hasil yang dapat dipertanggungjawabkan **Kompeten (Berkualitas),** Saya menggunakan keterampilan dan pengetahuan teknis untuk memperbaiki aplikasi secara tepat

	Harmonis (Menghargai, Kondusif), Saya menerima masukan dengan sikap terbuka, rendah hati, dan penuh rasa hormat **Loyal (Patuh),** Saya menunjukkan kesetiaan dengan menindaklanjuti arahan demi kepentingan instansi **Adaptif (Inovasi, Proaktif),** Saya menyesuaikan diri dengan masukan baru serta siap melakukan perubahan yang dibutuhkan **Kolaboratif (Terbuka, Bersinergi),** Saya melibatkan mentor maupun rekan kerja dalam proses perbaikan agar hasil lebih optimal
Teknik aktualisasi yang dipergunakan dan bukti fisik kegiatan/evidence	**a. Tahapan 1** **Melakukan evaluasi terhadap kegiatan penggunaan aplikasi Pesona Siak** Media sebagai evaluasi aplikasi. Bukti Fisik/Evidence: - Google Form - Screenshoot hasil survey **b. Tahapan 2** **Melakukan konsultasi bersama mentor terkait hasil evaluasi penggunaan aplikasi Pesona Siak** Penulis mulai melakukan pelaporan dan konsultasi kepada mentor da dicatata dalam dokumen konsultasi. Bukti Fisik/Evidence: - Catatan mentor **c. Tahapan 3** **Melakukan perbaikan terkait masukan dan arahan yang didapatkan dengan segera** Penulis melakukan filter masukan pengguna yang dapat diimplementasikan Bukti Fiksi/Evidence:

	- Pembaharuan pada aplikasi
Deskripsi proses dan kualitas kegiatan	**1. Melakukan evaluasi terhadap kegiatan penggunaan aplikasi Pesona Siak** **Proses :** Saya melakukan evaluasi terhadap kegiatan penggunaan aplikasi *Pesona Siak* dengan meninjau efektivitas penerapan, mengumpulkan umpan balik dari pengguna, serta menganalisis data hasil penggunaan aplikasi secara sistematis. **Kualitas :** Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi *Pesona Siak* telah berfungsi dengan baik dan memberikan manfaat bagi masyarakat, sekaligus menjadi dasar untuk peningkatan kualitas layanan ke depan. **2. Melakukan konsultasi bersama mentor terkait hasil evaluasi penggunaan aplikasi Pesona Siak** **Proses :** Saya melakukan konsultasi bersama mentor untuk membahas hasil evaluasi penggunaan aplikasi *Pesona Siak*. Dalam kegiatan ini, saya menyampaikan temuan, masukan pengguna, serta rencana tindak lanjut berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan. **Kualitas :** Kegiatan konsultasi menghasilkan arahan dan rekomendasi perbaikan dari mentor guna meningkatkan kualitas aplikasi. Melalui diskusi ini, diperoleh penyempurnaan terhadap aspek teknis dan pelayanan, sehingga aplikasi *Pesona Siak* dapat berjalan lebih optimal dan sesuai kebutuhan masyarakat.

	3. Melakukan perbaikan terkait masukan dan arahan yang didapatkan dengan segera **Proses :** Saya melakukan perbaikan terhadap aplikasi *Pesona Siak* berdasarkan masukan dan arahan yang diberikan oleh mentor, dengan menyesuaikan fitur serta memperbaiki aspek teknis yang perlu disempurnakan. **Kualitas :** Perbaikan yang dilakukan meningkatkan stabilitas dan keandalan aplikasi, sehingga kualitas layanan menjadi lebih baik dan dapat memberikan pengalaman yang lebih optimal bagi pengguna.
Manfaat kegiatan terhadap pencapaian visi,misi dan tugas organisasi	Sesuai dengan target pencapaian visi misi daerah yaitu “Mewujudkan Tata Kelola Pemerintahan Yang Amanah Melalui Penerapan E-Government, dengan Tujuan, Menguatkan Tata Kelola Pemerintah Daerah, sedangkan Sasaran, Meningkatnya Kualitas Pelayanan Publik”. - Meningkatkan Kualitas Pelayanan Publik: Bertujuan untuk menghadirkan layanan informasi pariwisata yang cepat, mudah, dan akurat bagi masyarakat serta wisatawan. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat mengakses berbagai informasi destinasi wisata, kuliner, dan event daerah secara langsung melalui perangkat mobile. Dengan demikian, pelayanan publik di bidang pariwisata menjadi lebih responsif, transparan, dan efisien, sehingga meningkatkan kepuasan masyarakat terhadap layanan pemerintah. - Mewujudkan E-Government: Aplikasi ini menjadi wujud digitalisasi layanan publik yang memperkuat keterbukaan informasi serta

	mempercepat interaksi antara pemerintah dan masyarakat melalui teknologi. Dengan adanya aplikasi ini, pemerintah daerah dapat menjalankan fungsi pelayanan dan promosi pariwisata secara terintegrasi dan modern, sejalan dengan visi mewujudkan tata kelola pemerintahan berbasis digital yang efektif dan akuntabel. - Meningkatkan Tata Kelola: elalui sistem digital yang terintegrasi, proses pengumpulan, penyimpanan, dan penyajian data wisata menjadi lebih teratur, akurat, dan mudah diakses oleh pemangku kepentingan. Hal ini membantu pemerintah daerah dalam pengambilan keputusan berbasis data (*data-driven decision making*), meningkatkan transparansi, serta memperkuat koordinasi antarinstansi dalam pengelolaan sektor pariwisata.
Analisis dampak (terhadap satuan kerja dan masyarakat) jika **aktualisasi tidak berdasarkan NDS**	Analisis dampak tentunya didasarkan pada nilai dasari ASN yakni BerAKHLAK (Berorientasi Pelayanan, Akuntabel, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif): **1. Melakukan evaluasi terhadap kegiatan penggunaan aplikasi Pesona Siak** **Berorientasi Pelayanan** Dampa: Jika evaluasi tidak dilakukan, kualitas layanan aplikasi *Pesona Siak* tidak akan diketahui secara pasti sehingga pengguna dapat mengalami kesulitan atau ketidakpuasan dalam mengakses informasi wisata. **Akuntabel** Dampa: Tanpa evaluasi, tidak ada dasar pertanggungjawaban terhadap efektivitas dan hasil kinerja aplikasi, sehingga pengelolaan kegiatan menjadi kurang transparan dan sulit diukur keberhasilannya.

	Kompeten Dampa: Tidak melakukan evaluasi akan menghambat peningkatan kemampuan dalam mengelola dan mengembangkan aplikasi, karena tidak ada proses pembelajaran dari kekurangan atau masukan pengguna. **Loyal** Dampa: Ketiadaan evaluasi menunjukkan kurangnya komitmen terhadap peningkatan kinerja instansi, sehingga tujuan organisasi dalam memberikan layanan terbaik kepada masyarakat tidak tercapai. **Adaptif** Dampa: Jika evaluasi diabaikan, pengelola aplikasi akan kesulitan menyesuaikan diri dengan perkembangan kebutuhan dan teknologi, sehingga aplikasi berpotensi menjadi usang dan kurang relevan. **Kolaboratif** Dampa: Tanpa proses evaluasi, komunikasi dan kerja sama dengan pihak lain seperti mentor, rekan kerja, atau pengguna tidak terbangun, sehingga ide dan solusi perbaikan tidak dapat dihasilkan secara optimal. **2. Melakukan konsultasi bersama mentor terkait hasil evaluasi penggunaan aplikasi Pesona Siak** **Akuntabel** Dampa: Jika konsultasi tidak dilakukan, hasil evaluasi tidak dapat diverifikasi secara tepat, sehingga tanggung jawab atas kebenaran dan kualitas hasil kerja menjadi kurang jelas dan tidak dapat dipertanggungjawabkan. **Kompeten** Dampa: Tanpa konsultasi, pegawai kehilangan kesempatan untuk memperoleh masukan dan arahan yang dapat meningkatkan kemampuan serta

	pemahaman teknis, sehingga pengembangan diri menjadi terhambat. **Harmonis** Dampa: Tidak melakukan konsultasi dapat menimbulkan jarak komunikasi antara pegawai dan mentor, mengurangi keharmonisan hubungan kerja serta semangat saling menghargai dalam lingkungan kerja. **Loyal** Dampa: Jika konsultasi diabaikan, hal ini dapat menunjukkan kurangnya komitmen terhadap arahan pimpinan dan tujuan instansi, sehingga loyalitas terhadap organisasi tampak menurun. **Adaptif** Dampa: Tanpa proses konsultasi, pegawai sulit menyesuaikan diri dengan perubahan atau masukan baru yang dapat meningkatkan kualitas pekerjaan, sehingga hasil kerja menjadi kurang relevan dengan kebutuhan saat ini. **Kolaboratif** Dampa: Tidak adanya konsultasi akan menghambat kerja sama antara pegawai dan mentor, sehingga proses penyempurnaan hasil evaluasi tidak berjalan optimal dan potensi perbaikan tidak dapat dimanfaatkan sepenuhnya. **3. Melakukan perbaikan terkait masukan dan arahan yang didapatkan dengan segera** **Berorientasi Pelayanan** Dampak: Jika perbaikan tidak segera dilakukan, kualitas layanan kepada masyarakat akan menurun karena aplikasi tidak dapat memberikan pengalaman yang optimal dan sesuai kebutuhan pengguna. **Akuntabel** Dampak: Tanpa tindak lanjut perbaikan, tanggung jawab atas hasil kerja menjadi lemah dan kesalahan

	yang ada dapat terus berlanjut tanpa pertanggungjawaban yang jelas. **Kompeten** Dampak: Tidak melakukan perbaikan berarti kehilangan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan dan profesionalisme dalam menyempurnakan hasil kerja. **Harmonis** Dampak: Mengabaikan masukan dan arahan dapat menimbulkan kesan kurang menghargai rekan kerja atau mentor, sehingga hubungan kerja menjadi kurang harmonis. **Loyal** Dampak: Jika tidak menindaklanjuti arahan pimpinan atau mentor, hal ini menunjukkan kurangnya dedikasi dan komitmen terhadap tujuan organisasi dan peningkatan mutu layanan publik. **Adaptif** Dampak: Tanpa melakukan perbaikan, pegawai tidak dapat menyesuaikan diri dengan perubahan dan kebutuhan baru, sehingga hasil kerja menjadi tidak relevan dengan situasi terkini. **Kolaboratif** Dampak: Mengabaikan tindak lanjut dari masukan menunjukkan kurangnya kerja sama dan keterbukaan terhadap ide pihak lain, sehingga proses peningkatan kualitas menjadi terhambat.

b. Catatan Pengendalian Aktualisasi oleh Mentor

Nama Peserta	Jeri Wandana, S.Kom
Satuan Kerja	Pranata Komputer - Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian
Tempat Aktualisasi	Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian - Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Siak

No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Mentor
1	Senin, 27 Oktober 2025		Tersedianya media survey	
2	Jum'at, 31 Oktober 2025		Tersedianya hasil survey aplikasi	
3	Jum'at, 31 Oktober 2025		Tersedianya dokumen arahan dan masukan dari mentor terkait hasil survey Pesona Siak	

c. Catatan Pengendalian Aktualisasi oleh Coach

Nama Peserta		Jeri Wandana, S.Kom		
Satuan Kerja		Pranata Komputer - Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian		
Tempat Aktualisasi		Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian - Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Siak		
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Coach
1				
2				
3				

d. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan

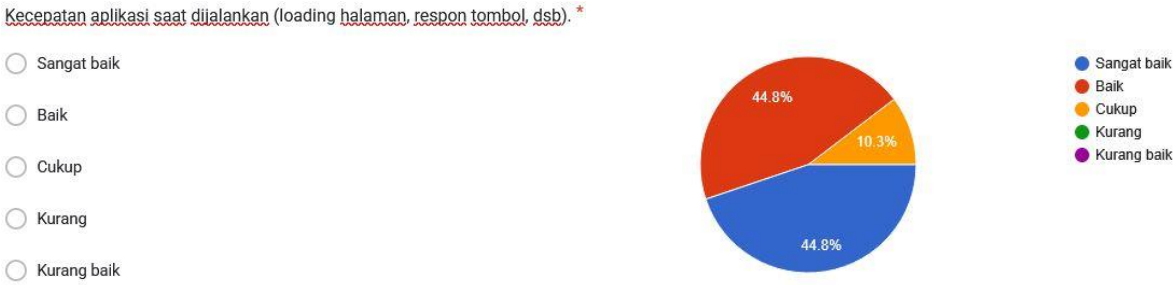




Gambar Konsultasi Kepada Mentor

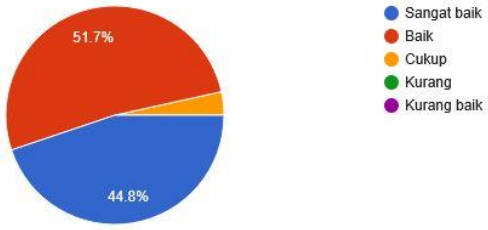






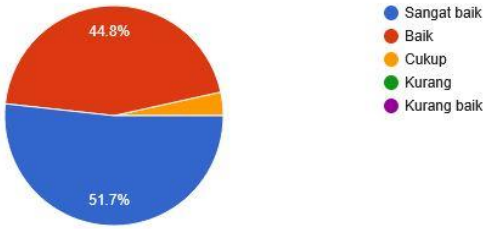
Kelengkapan informasi objek wisata yang ditampilkan dalam aplikasi. *

- Sangat baik
- Baik
- Cukup
- Kurang
- Kurang baik



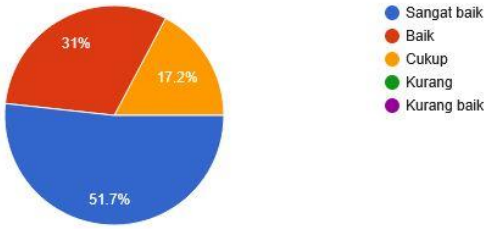
Kejelasan dan keakuratan informasi wisata, event, dan berita yang ditampilkan. *

- Sangat baik
- Baik
- Cukup
- Kurang
- Kurang baik



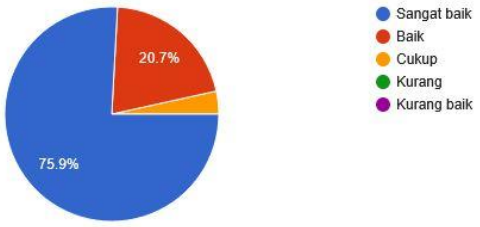
Tampilan desain aplikasi (warna, ikon, tata letak, dan estetika). *

- Sangat baik
- Baik
- Cukup
- Kurang
- Kurang baik



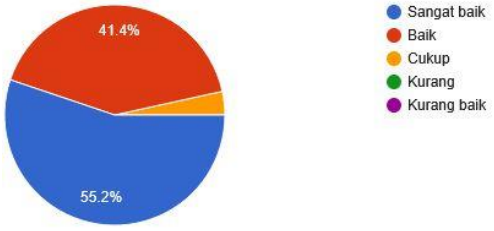
Keterbacaan teks dan kemudahan memahami konten yang ditampilkan. *

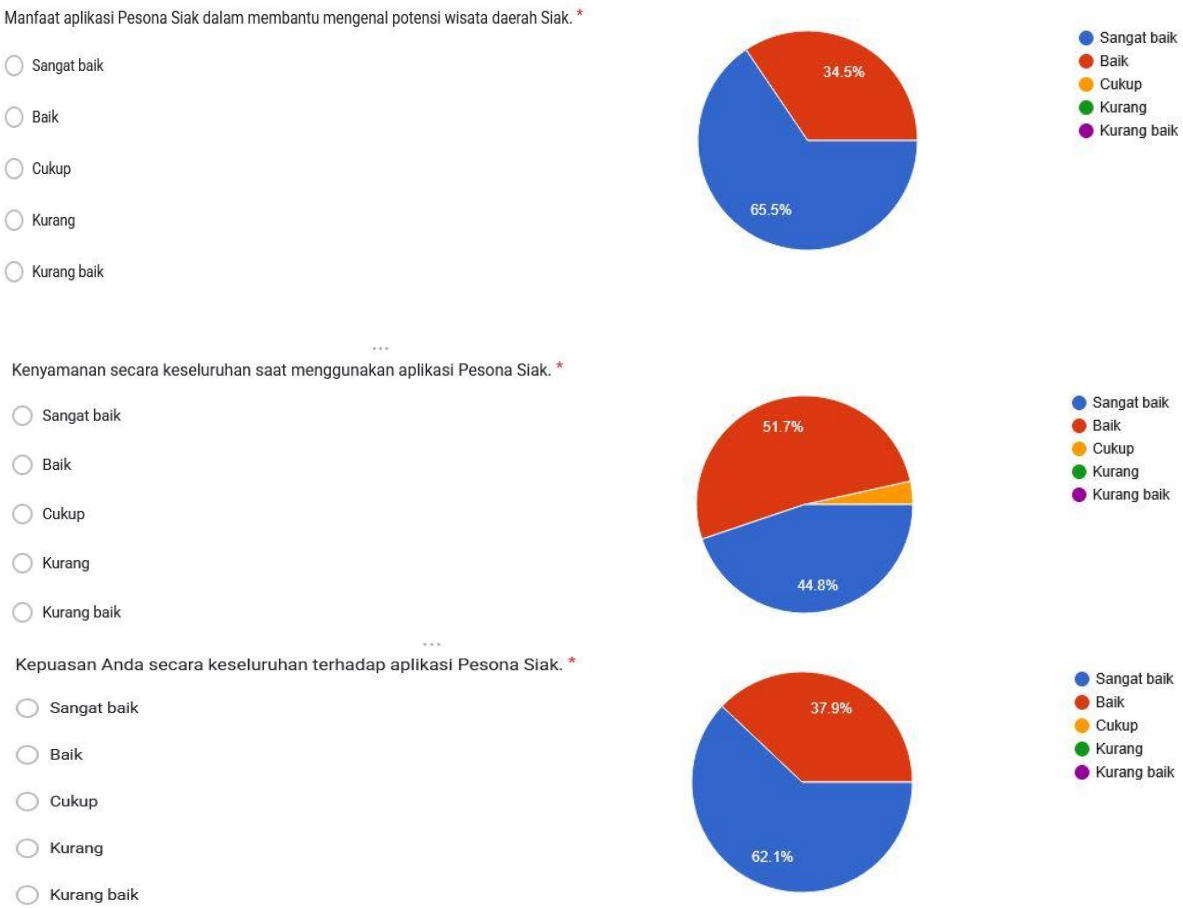
- Sangat baik
- Baik
- Cukup
- Kurang
- Kurang baik



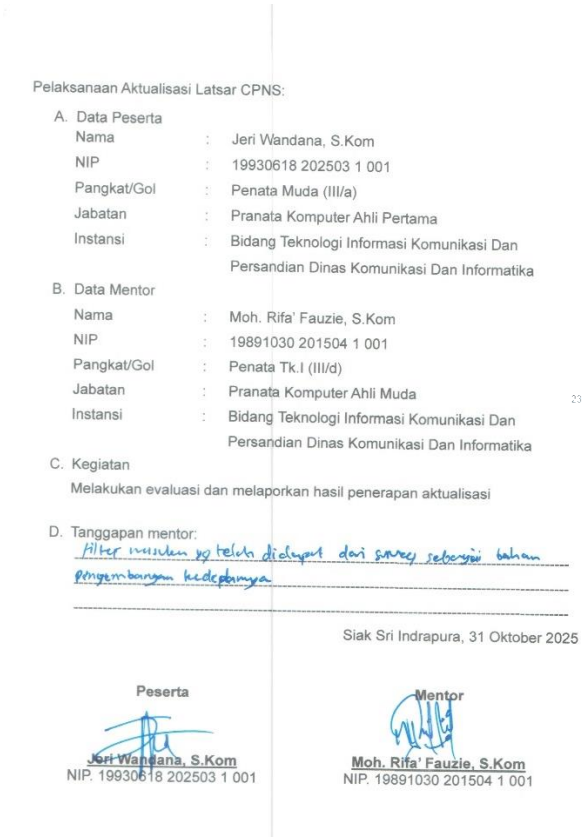
Kegunaan fitur peta untuk menemukan lokasi wisata. *

- Sangat baik
- Baik
- Cukup
- Kurang
- Kurang baik





Gambar Hasil Survey



Pelaksanaan Aktualisasi Latsar CPNS:

A. Data Peserta

Nama	:	Jeri Wandana, S.Kom
NIP	:	19930618 202503 1 001
Pangkat/Gol	:	Penata Muda (III/a)
Jabatan	:	Pranata Komputer Ahli Pertama
Instansi	:	Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian Dinas Komunikasi Dan Informatika

B. Data Mentor

Nama	:	Moh. Rifa' Fauzie, S.Kom
NIP	:	19891030 201504 1 001
Pangkat/Gol	:	Penata Tk.I (III/d)
Jabatan	:	Pranata Komputer Ahli Muda
Instansi	:	Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian Dinas Komunikasi Dan Informatika

C. Kegiatan

Melakukan evaluasi dan melaporkan hasil penerapan aktualisasi

D. Tanggapan mentor:

Filter masukan yg telah didapat dari survey sebagai bahan pengembangan kedepannya

Siak Sri Indrapura, 31 Oktober 2025

Peserta	Mentor
Jeri Wandana, S.Kom	Moh. Rifa' Fauzie, S.Kom
NIP. 19930618 202503 1 001	NIP. 19891030 201504 1 001

Gambar Dokumen Konsultasi dan Catatan Mentor



Catatan Pengendalian Aktualisasi Oleh Mentor

Minggu ke-6 : Melakukan evaluasi dan melaporkan hasil penerapan aktualisasi

Nama Peserta	Jeri Wandana, S.Kom
Satuan Kerja	Pranata Komputer - Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian
Tempat Aktualisasi	Bidang Teknologi Informasi Komunikasi Dan Persandian - Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Siak

No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil Capaian/Output	Paraf Mentor
1	Senin, 27 Oktober 2025		Tersedianya media sebagai bahan evaluasi Aplikasi Pesona Siak	
2	Selasa, 28 Oktober 2025		Tersedianya dokumen konsultasi dengan mentor terkait aplikasi	
3	Jum'at, 31 Oktober 2025		Tersedianya dokumen arahan dan masukan dari mentor terkait hasil evaluasi aplikasi Pesona Siak	

Gambar Catatan Pengendalian Oleh Mentor

Lampiran 7. Tampilan Aplikasi Mobile Pesona Siak

1. Halaman OnBoarding Page



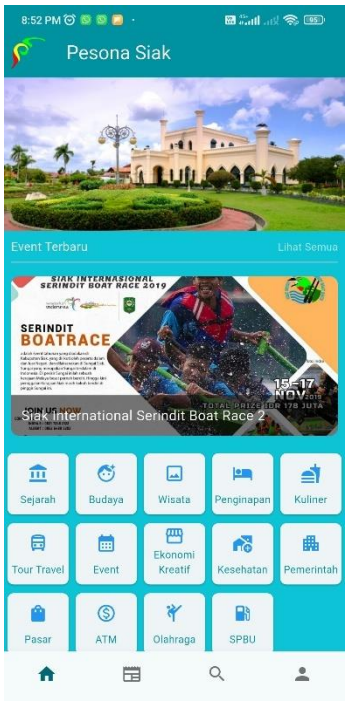




2. Halaman Splashscreen



3. Halaman Homepage



4. Halaman Filter Objek Wisata



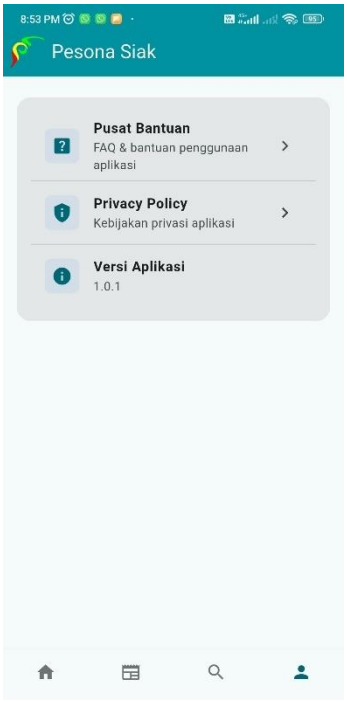
5. Halaman Berita Terbaru



6. Halaman Pencarian



7. Halaman Profil Aplikasi



8. Halaman Detail Wisata



