

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi informasi sebagai media sosialisasi yang masih menggunakan cara konvensional dan tidak memadukan unsur teknologi modern. Selain itu, langkah mitigasi yang diterapkan di Kota Jambi untuk mengurangi dan memperlambat penyebaran virus Covid-19 membuat UPT Perpustakaan Universitas Jambi kesulitan mengadakan pengenalan lingkungan perpustakaan secara daring. Dengan masalah tersebut, perlu adanya solusi untuk mengadakan kegiatan pengenalan tata cara pemanfaatan layanan UPT Perpustakaan Universitas Jambi sehingga dapat dilakukan secara daring sesuai hanya dengan informasi yang ingin diketahui oleh pengguna dan dapat dilakukan secara pribadi tanpa terpengaruh jarak dan waktu. Solusi tersebut dihadirkan dengan membuat video bercabang interaktif yang mengenalkan tata cara pemanfaatan layanan UPT Perpustakaan Universitas Jambi. Pengembangan video bercabang interaktif dalam proyek akhir ini mengacu pada metode 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, D.S. Semmel, dan M.I. Semmel. Metode 4D ini terdiri dari empat tahapan utama, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Durasi pengerjaan yang diperlukan dalam pengembangan video bercabang interaktif adalah 6 bulan. Pada pengujian produk, dilaksanakan pengujian alpha dan beta. Hasil pengujian alpha yang dilakukan dengan metode black box untuk menguji fungsionalitas video bercabang interaktif tanpa melihat kode pemrograman menunjukkan bahwa responden dapat menggunakan video bercabang interaktif dengan baik secara fungsional, dan tidak ada kesalahan proses. Selain itu, penulis melakukan pengujian beta dengan menyebarkan kuesioner untuk mengetahui tanggapan pengguna. Responden sangat setuju bahwa video bercabang interaktif yang dibangun dalam proyek akhir ini membantu pengguna UPT Perpustakaan Universitas Jambi. Presentase perhitungan skala Likert untuk setiap aspek pertanyaan adalah sebesar 83,08%, 86,15%, 84,62%, 86,15%, 84,62%, 86,15%, 83,08%, 86,15%, 89,23%, dan 89,23%.

Kata kunci: video bercabang interaktif, orientasi user, sosialisasi perpustakaan