

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat memberikan dampak yang sangat relevan bagi kehidupan sehari-hari manusia. Kemudahan akses yang dirasakan dalam segala bidang menjadi salah satu akibat positif dari perkembangan teknologi. salah satu contohnya ialah aplikasi mobile yang bisa memudahkan pengguna melakukan aktivitas. Hadirnya aplikasi mobile bisa dirasakan pada seluruh kalangan dari muda hingga tua dan sudah merambah di seluruh sektor seperti pariwisata, pendidikan, kesehatan, dan pemerintahan.

Aplikasi mobile sendiri dalam pembuatannya terdapat tahapan pembuatan *user interface*. *user interface* sendiri ialah studi, perencanaan, serta desain tentang bagaimana manusia dan komputer bekerja secara bersama sehingga kebutuhannya bisa terpenuhi dengan cara efektif [1]. Adanya *user interface* memudahkan pengguna berinteraksi serta mengeksplor aplikasi atau sistem yang digunakan. *User interface* juga artinya faktor yang mempengaruhi *user experience* berasal *user* nya.

Bupati Banyumas menghendaki agar pariwisata di Kabupaten Banyumas lebih dikenal oleh masyarakat luas. Oleh sebab itu Bupati Banyumas memberikan tugas kepada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Banyumas untuk membuat sebuah aplikasi yang bertujuan untuk mengenal pariwisata banyumas lebih luas. Dalam tahap awal pembuatan aplikasi dibutuhkan *user interface* untuk memudahkan developer dalam membangun aplikasi.

Dalam merancang sebuah *user interface* penulis menggunakan metode yaitu *Waterfall*. *Waterfall* juga ,metode yang banyak digunakan untuk pengembangan aplikasi baik berbasis web atau *mobile*.

**B. Tujuan**

1. Membuat perancangan design *user interface* yang tepat untuk aplikasi Klinthung.
2. Menjadi bukti tertulis bahwa penulis sudah selesai melaksanakan aktivitas Praktik Kerja Lapangan.
3. Mengetahui proses pembuatan *user interface* aplikasi pada Diskominfo Kabupaten Banyumas dalam aplikasi mobile Klinthung.
4. Mengimplementasikan ilmu yang telah didapat selama kuliah.

**C. Ruang Lingkup**

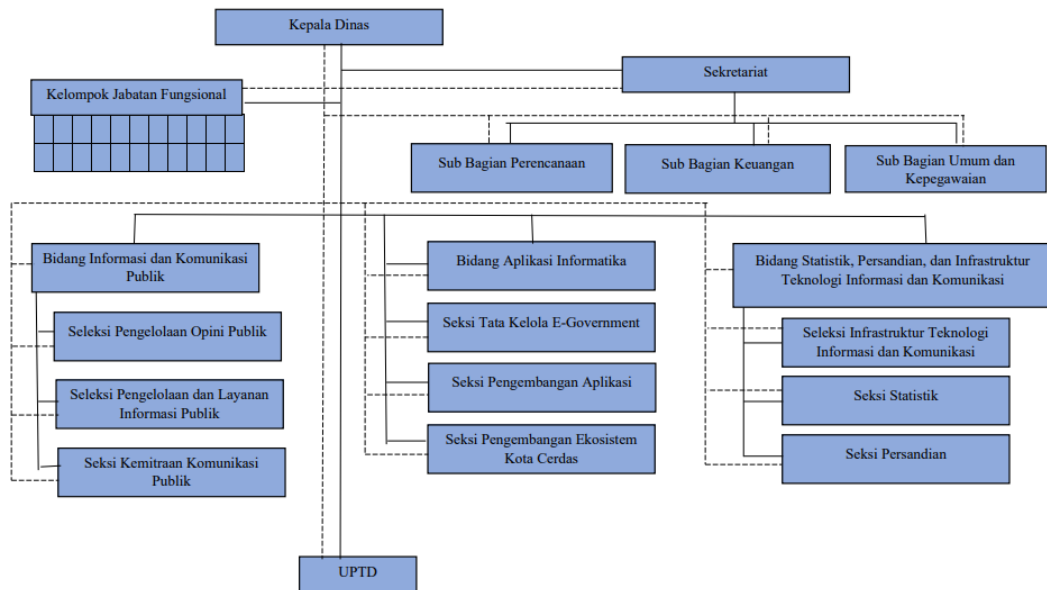
Ruang lingkup pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di Diskominfo Banyumas Kabupaten Banyumas yang beralamat di Jl. Kolonel Sugiono No.36, Tipar, Purwanegara, Kec. Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas. Penulis mendapatkan tugas untuk melakukan proyek, yaitu membuat sebuah user interface aplikasi Klinthung. Aplikasi dibuat menggunakan framework figma.

**D. Aspek Umum dan Kelembagaan**

1. Visi dan Misi
  - a. Visi

Terwujudnya Penyelenggaraan Pemerintah Kabupaten Banyumas yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi.
  - b. Misi
    1. Meningkatkan penyelenggaraan E-government di Kabupaten Banyumas.
    2. Meningkatkan peran kualitas SDM Aparatur Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi.
    3. Meningkatkan pengelolaan data dan layanan informasi publik.
    4. Mendorong para masyarakat untuk memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi.
    5. Mendorong pembentukan kelompok masyarakat informasi.

## 2. Struktur Organisasi



Gambar 3. 1 Struktur Organisasi

### E. Metode Penulisan Laporan

Dalam penyusunan laporan praktik kerja lapangan, penulis memperoleh data melalui beberapa metode sebagai berikut :

#### 1. Kajian Pustaka

Metode ini ialah kegiatan membaca berbagai sumber seperti jurnal, buku, dan internet yang nantinya dijadikan acuan penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan oleh penulis.

#### 2. Metode Wawancara

Metode ini merupakan proses tanya jawab tentang project dan informasi yang dibutuhkan kepada dosen pembimbing praktik kerja lapangan dan pembimbing lapangan.

### F. Sistematik Penulisan Laporan

Untuk mempermudah pemahaman laporan Praktik Kerja Lapangan, maka laporan ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

## **1. BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang pembahasan gambaran umum serta latar belakang, tujuan dan ruang lingkup di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Banyumas untuk dilakukannya pembuatan *user interface*.

## **2. BAB II DASAR TEORI**

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang dijadikan sebagai acuan yang berkaitan dengan pembuatan *user interface* aplikasi Klinthug di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Banyumas.

## **3. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi mengenai penjelasan langkah-langkah perancangan user interface aplikasi Klinthug menggunakan metode *Waterfall*.

## **4. BAB IV PENUTUP**

Pada bab ini berisi mengenai hasil kesimpulan yang di peroleh dari kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Banyumas, serta penulis memberi saran untuk penulis selanjutnya.