

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata adalah badan resmi yang memiliki tugas dibidang yang berkaitan dengan kepemudaan, olahraga, budaya dan suatu wilayah. Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata memiliki salah satu tugas yaitu pengembangan dan promosi objek wisata[1]. Dalam mendorong pembangunan daerah, maka diperlukan promosi desa wisata yang maksimal dan melibatkan pengelola desa wisata.

Di era digital sekarang ini, internet sudah menjadi kebutuhan penting bagi masyarakat luas untuk menyebarkan informasi tentang segala hal, termasuk kepariwisataan. Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam industri pariwisata sebagai sarana komunikasi dan pemasaran yang sangat mendesak diterapkan kepada masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya masyarakat di seluruh dunia yang mengakses internet untuk memenuhi kebutuhan akan informasi tentang berbagai hal[2].

Desa Kemitug Lor yang terletak di Kecamatan Baturraden Kabupaten Banyumas Provinsi Jawa Tengah adalah desa yang memiliki beberapa wisata dengan keindahan alamnya dan budaya masyarakat setempat. Namun banyak orang yang belum mengetahui banyaknya destinasi wisata di desa ini, sehingga wisatawan yang berdatangan kurang mengenal banyak objek wisata yang disediakan di desa ini. Faktor penghambat utama dalam penghambatan kawasan desa wisata adalah kurangnya proses untuk memberi informasi belum maksimal yang dilakukan oleh pengurus desa wisata[3].

Pariwisata di Desa Kemitug Lor akan dipromosikan diinformasikan secara online menggunakan website. Potensi jika informasi desa

tersebut tersebar luas tentu saja akan mengundang para wisatawan untuk datang ke desa wisata Kemutug Lor[4]. Penyampaian informasi desa wisata merupakan salah satu kewajiban dalam proses promosi. Sehingga dengan adanya perancangan website ini dapat mendukung dan mengelola serta menyajikan informasi yang diharapkan membuat produktivitas promosi semakin meningkat, biaya akan semakin efektif dan efisien serta keakuratan pengolahan data tercapai dan wisatawan yang berkunjung bertambah. Dengan informasi yang lengkap tentu akan menarik perhatian berbagai pihak dan bisa mempopulerkan desa wisata tersebut[5]. Website berisi berbagai informasi, seperti beberapa daftar wisata religi, alam, budaya, UMKM dan paket wisata yang disediakan oleh pihak penyedia perjalanan wisata ini

Pada website Desa Wisata Kemutug Lor, salah satu faktor penting yang perlu diteliti, selain menggunakan teknis sistemnya, adalah mengenai desain *User Interface (UI)* karena desain *UI* memiliki peran penting karna menjadi penghubung secara langsung antara sistem dengan penggunanya. Untuk itu Website Desa Wisata Kemutug Lor sebaiknya memiliki rancangan *User Interface (UI)* yang baik agar lebih mendekati kebutuhan dan kepuasan pengguna[6].

Website desa wisata Kemutug Lor merupakan website yang akan membantu untuk pengembangan desa sebagai sarana informasi dan promo. Terdapat enam fitur penting dalam website desa wisata Kemutug Lor yaitu home, wisata, galeri desa, kegiatan, paket wisata dan UMKM desa untuk membantu wisatawan yang akan melakukan kunjungan ke desa Kemutug Lor.

Dalam melakukan desain untuk website desa Kemutug lor, memerlukan seseorang atau lebih yang memiliki tugas khusus dalam desain. Pada kesempatan kali ini, penulis berposisi sebagai UI

Designer dengan jenis wireframe *High-Fidelity Wireframe* tujuannya yaitu memudahkan pengguna dan membantu pengguna menggunakan website. Selain itu, diperlukannya *tools* yang berfungsi membantu membuat desain yang interaktif sehingga dipilihnya aplikasi Figma yang cukup banyak digunakan juga oleh Designer untuk membuat aplikasi yang interaktif.

Berdasarkan penjelasan diatas, perlu dilakukannya desain terhadap website desa Kemutug Lor dari *User Interface* (UI) menggunakan alat bantu yaitu Figma. Dengan adanya melakukan desain *User Interface* ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan pengguna dalam memaksimalkan fitur website untuk meningkatkan kualitas website dari desainnya yang nyaman digunakan dan sesuai kebutuhan *user*.

## **B. TUJUAN**

### **1. Tujuan Pelaksanaan PKL/KP**

- a. Memahami konsep desain pada bagian *User Interface* (UI).
- b. Meningkatkan kualitas website desa wisata Kemutug Lor pada bagian Desain.
- c. Memaksimalkan fungsi website pada bagian *User Interface* (UI).
- d. Memberikan pengalaman baru pada *user*.
- e. Menghasilkan *User Interface* (UI) yang memiliki tampilan yang baik dari segi warna, font, gambar / video dan tata letak.
- f. Menghasilkan *User Interface* (UI) yang mudah dipahami oleh pengguna untuk mengakses website dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
- g. Memahami konsep penggunaan aplikasi Figma.

### **2. Tujuan Pembuatan Laporan**

Untuk meningkatkan dan mengasah kemampuan menulis

mahasiswa/i agar dapat membuat laporan atau penulisan dengan baik serta sebagai syarat untuk menyelesaikan\* kegiatan PKL/KP dan tugas mata kuliah Kerja Praktik Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

### C. RUANG LINGKUP

Pelaksanaan PKL/KP pada Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata yang beralamat di Jl. Prof. Dr. Suharso No.45, Mangunjaya, Purwokerto Lor, Kec. Purwokerto Timur, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah dilaksanakan selama 1 bulan terhitung dari 16 Agustus 2021 sampai dengan 16 September 2021 dengan tugas yang diberikan oleh pembimbing lapangan di divisi pariwisata dan dalam perancangan website desa wisata Kemitug Lor dan desain *User Interface* menggunakan Figma. Kegiatan untuk memenuhi kebutuhan informasi yang diperlukan sebagai konten website dilaksanakan di desa Kemitug Lor.

### D. ASPEK UMUM DAN KELEMBAGAAN

#### Sejarah Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata



Gambar 1. 1 Logo Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata dibentuk pada tahun 80an. Seiring berjalannya waktu, pada tahun 2008 dengan adanya SOTK

(Sistem Organisasi dan Tata Kerja) yang menyangkut Undang-undang tentang Olahraga, Kepemudaan, Sistem Keolahragaan Nasional dalam UU No.14 Tahun 2008 maka dibentuklah Dinas Pemuda dan Olahraga (Dinpora).

Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas didirikan berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Banyumas Nomor 26 Tahun 2009 tentang Organisasi dan Tata Kerja Dinas Daerah Kabupaten Banyumas. Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas mempunyai tugas melaksanakan teknis operasional urusan pemerintahan daerah bidang pemuda dan olahraga serta bidang kebudayaan dan pariwisata berdasarkan asas otonomi dan tugas pembantuan.

#### **E. METODE PENULISAN LAPORAN**

Dalam penyusunan laporan ini digunakan beberapa metode penulisan, antara lain :

1. Metode Praktikum

Metode praktikum dilakukan dengan prosedur melaksanakan semua kegiatan selama PKL/KP berlangsung sesuai indikasi yang diberikan oleh pembimbing lapangan di desa Kemutug Lor.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan prosedur bertanya kepada pembimbing lapangan maupun karyawan lain mengenai hal yang berkaitan dengan proses PKL/KP.

3. Metode Diskusi

Metode diskusi dilakukan untuk mencari solusi atau sebagai titik temu untuk proyek yang sedang berjalan yang dilakukan dengan rekan satu tim dan pembimbing di lapangan untuk menghindari masalah komunikasi..

4. Kajian Pustaka

Metode kajian pustaka berfungsi untuk memperoleh informasi lebih

banyak untuk kepentingan penulisan dengan cara membaca, mengamati dan memahami dari sumber tertulis.

#### **F. SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN**

Untuk mempermudah pembacaan, laporan PKL/KP ini terbagi menjadi beberapa bagian, antara lain :

##### **BAB I            PENDAHULUAN**

Berisikan gambaran secara umum mengenai latar belakang, tujuan, aspek umum kelembagaan, metode penulisan dan sistematika penulisan laporan.

##### **BAB II           LANDASAN TEORI**

Berisikan dasar-dasar teori untuk mendukung penulisan diantaranya *Design, User Interface, UI Designer* dan figma.

##### **BAB III          ANALISA DAN PEMBAHASAN**

Berisikan kegiatan yang dilaksanakan selama PKL/KP, penjelasan mengenai desain yang dibuat dan gambaran hasil pekerjaan selama Praktek Kerja Lapangan.

##### **BAB IV          PENUTUP**

Berisikan kesimpulan dan saran dari hasil Praktek kerja Lapangan.