

**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN
KERJA PRAKTEK DI DINAS PEMUDA, OLAAHRAGA,
KEBUDAYAAN, DAN PARIWISATA KABUPATEN
BANYUMAS**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ATLET
DINPORABUDPAR KABUPATEN BANYUMAS
BERBASIS WEBSITE PADA SISI DESAIN UI/UX**



Agung Tri Yulianto

18102040

**PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2021**

**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN
KERJA PRAKTEK DI DINAS PEMUDA, OLAHRAGA,
KEBUDAYAAN, DAN PARIWISATA KABUPATEN
BANYUMAS**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ATLET
DINPORABUDPAR KABUPATEN BANYUMAS PADA
BERBASIS WEBSITE SISI DESAIN UI/UX**



**Laporan Praktek Kerja Lapangan/ Kerja Praktek disusun guna memenuhi
syarat kewajiban Praktik Kerja Lapangan/ Kerja Praktek**

**Oleh
Agung Tri Yulianto
18102040**

**PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2021**

**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN
KERJA PRAKTEK DI DINAS PEMUDA, OLAAHRAGA,
KEBUDAYAAN, DAN PARIWISATA KABUPATEN
BANYUMAS**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ATLET
DINPORABUDPAR KABUPATEN BANYUMAS PADA SISI
DESAIN UI/UX**



Dipersiapkan dan disusun oleh:

**Agung Tri Yulianto
18102040**

Telah dipresentasikan pada hari Rabu, 8 Desember 2021

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Amalia Beladina Arifa, S.Pd., M.Cs
NIK. 20920001

Pembimbing PKL/KP,



Amalia Beladina Arifa, S.Pd., M.Cs
NIDN. 0606019201

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia serta limpahan-Nya, sehingga saya sebagai penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktek Kerja Lapangan/ Kerja Praktek di Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata yang dilaksanakan pada tanggal 16 Agustus 2021 sampai dengan 16 Oktober 2021. Praktek Kerja Lapangan/ Kerja Praktik yang telah penulis laksanakan dengan lancar tidak lepas dari dukungan segenap pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis, baik berupa dukungan moral maupun material. Untuk itu izinkan saya sebagai penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Bapak Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom selaku Dekan Fakultas Informatika.
3. Ibu Amalia Beladina Arifa, S.Pd., M.Cs, selaku Kepala Program Studi S1 Teknik Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto dan Dosen Pembimbing PKL/KP yang telah memberikan dukungan dan arahan selama pelaksanaan kegiatan PKL/KP.
4. Bapak Edi Suswanto selaku pembimbing lapangan dari DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas.
5. Kedua orang tua dan kakak yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
6. Jiddan dan Rivan selaku partner kerja selama PKL/KP yang selalu bersama-sama belajar dan bekerjasama.
7. Dan semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Dalam penyusunan Laporan ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan. Sehingga kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan untuk kesempurnaan laporan ini. Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca.

Purwokerto, 08 Desember 2021

Agung Tri Yulianto

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	2
C. Ruang Lingkup	3
D. Aspek Umum dan Kelembagaan	3
E. Metode Penulisan	4
F. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Sistem Informasi	6
B. Website	6
C. User Interface	6
D. User Experience	7
E. Wireframe	7
F. Prototype	8
G. Figma	8
BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN	9
A. Pekerjaan Kegiatan	9
1. Pekerjaan Secara Umum	9
2. Pekerjaan Secara Khusus	9
B. Analisa dan Pembahasan	10

1. Pembuatan Wireframe	10
2. Pembuatan Desain UI	18
3. Pembuatan Prototype	25
BAB IV PENUTUP	27
A. Kesimpulan	27
B. Saran	27
DAFTAR PUSTAKA	28
LAMPIRAN	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1.1 Wireframe Halaman Login	11
Gambar 3.1.2 Wireframe Halaman Dashboard	11
Gambar 3.1.3 Wireframe Halaman Dashboard Sidebar	12
Gambar 3.1.4 Wireframe Halaman Atlet	12
Gambar 3.1.5 Wireframe Halaman Atlet Filter Aktif	12
Gambar 3.1.6 Wireframe Halaman Tambah Atlet	13
Gambar 3.1.7 Wireframe Halaman Edit Atlet	14
Gambar 3.1.8 Wireframe Halaman Pelatih	14
Gambar 3.1.9 Wireframe Halaman Pelatih Filter	15
Gambar 3.1.10 Wireframe Halaman Tambah Pelatih	15
Gambar 3.1.11 Wireframe Halaman Cabang Olahraga	15
Gambar 3.1.12 Wireframe Halaman Cabang Olahraga Filter	16
Gambar 3.1.13 Wireframe Halaman Tambah Cabang Olahraga	17
Gambar 3.1.14 Wireframe Halaman Edit Cabang Olahraga	17
Gambar 3.1.15 Wireframe Modal Tambah Cabang Olahraga	17
Gambar 3.1.16 Wireframe Halaman Profil	18
Gambar 3.2.1 Palette Warna	19
Gambar 3.2.2 Font Roboto	19
Gambar 3.2.3 Halaman Login	19
Gambar 3.2.4 Halaman Dashboard	20
Gambar 3.2.5 Halaman Dashboard Sidebar	20
Gambar 3.2.6 Halaman Atlet	21
Gambar 3.2.7 Halaman Atlet Filter	21
Gambar 3.2.8 Halaman Tambah Atlet	21
Gambar 3.2.9 Halaman Edit Atlet	22
Gambar 3.2.10 Halaman Pelatih	22
Gambar 3.2.11 Halaman Pelatih Filter	22
Gambar 3.2.12 Halaman Tambah Pelatih	23
Gambar 3.2.13 Halaman Edit Pelatih	23

Gambar 3.2.14 Halaman Cabang Olahraga	23
Gambar 3.2.15 Halaman Cabang Olahraga Filter	24
Gambar 3.2.16 Halaman Tambah Cabang Olahraga	24
Gambar 3.2.17 Halaman Edit Cabang Olahraga	24
Gambar 3.2.18 Modal Tambah Cabang Olahraga	25
Gambar 3.2.19 Halaman Profil	25
Gambar 3.3.1 Prototype	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Daftar Laporan Harian PKL 30