

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata atau disingkat dengan DINPORABUDPAR adalah sebuah badan kedinasan yang menaungi berbagai bidang yang berkaitan erat dengan masyarakat, olahraga, budaya, dan alam yang ada di suatu daerah. DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas menaungi bidang yang berfokus ke masyarakat, budaya, olahraga, dan alam yang ada di lingkup Kabupaten Banyumas.

Di bidang olahraga sendiri, kabupaten Banyumas memiliki banyak prestasi yang diraih oleh para atlet-atlet kebanggaan kabupaten Banyumas. Setiap tahunnya Kabupaten menyeleksi dan mengirim atlet terbaiknya ke perlombaan tingkat kabupaten, karesidenan, provinis, dan bahkan tidak jarang ke tingkat nasional. Sehingga jumlah data yang dimiliki sangat banyak. Selain atlet, ada juga data pelatih. Akan tetapi hal tersebut belum diimbangi oleh sistem yang mendukung dalam pengolahan data tersebut. Data-data masih diolah secara manual menggunakan aplikasi Microsoft Excel. Menyebabkan data memiliki format penulisan berbeda-beda setiap tahunnya. Bahkan tidak jarang ada beberapa data yang tercecer dan hilang. Hal tersebut menyebabkan pegawai kesulitan apabila menelusuri kembali data atlet yang ada di tahun-tahun sebelumnya.

Berkembang pesatnya teknologi yang menjadi semakin canggih dari hari ke hari, memberikan banyak dampak positif bagi manusia. Salah satunya yaitu mempermudah kegiatan manusia dalam mendapatkan informasi. Teknologi dan informasi adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Saat ini informasi dapat diperoleh secara instan karena teknologi yang canggih. Perkembangan teknologi ini membuat banyak sektor beralih ke teknologi digital, karena membuat pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien. Salah satu sektor yang memanfaatkan teknologi ini adalah sektor pemerintahan, yaitu dalam mengolah data yaitu adalah sistem informasi. Menurut Sutarbi sistem informasi merupakan suatu sistem di dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan

transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan [1]. Sistem informasi sendiri dapat berupa sebuah website ataupun aplikasi.

Salah satu faktor penting dalam pembuatan sebuah website atau aplikasi adalah desain UI/UX. User Interface (UI) dan User Experience merupakan dua komponen penting yang tidak dapat dipisahkan. Desain UI/UX menjadi sangat penting karena selain terhubung secara langsung dengan penggunaannya, desain UI/UX juga membentuk persepsi awal pengguna terhadap suatu aplikasi atau website [2]. Meskipun memiliki hubungan, desain UI/UX berbeda satu sama lain. Desain UX bertanggung jawab pada pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu aplikasi. Sedangkan desain UI merupakan hasil akhir dari UX yang terlihat pada aplikasi, seperti tata letak layout dan kombinasi warna [3].

Masalah yang terjadi DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas dapat dipecahkan dengan dibuatkannya sebuah sistem informasi yang dapat mengolah data atlet dan pelatih berbasis website. Sehingga semua data akan diolah dengan baik serta tersimpan dan tersusun dengan rapi. Membuat pegawai dapat lebih mudah dalam menelusuri sebuah data yang dibutuhkan dan dapat bekerja lebih efektif dan efisien.

Dalam perancang sistem informasi penulis berfokus pada desain User Interface dan User Experience dari Sistem Informasi Atlet. Sehingga diharapkan pengguna akan mudah dalam memahami tampilan website dari Sistem Informasi Atlet.

## **B. Tujuan**

Tujuan pada laporan ini adalah membuat rancangan dan prototype User Interface dan User Experience website Sistem Informasi Atlet (SI ATLET) yang digunakan untuk mengelola data atlet di DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas.

### **C. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup pelaksanaan PKL di DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas yang berlokasi di Jalan Prof. Dr. Suharso No.45, Mangunjaya, Purwokerto Lor, Kec. Purwokerto Timur, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53114. Penulis ditempatkan sebagai staff di Bidang Olahraga yang memiliki kantor berlokasi di GOR Satria Purwokerto. Tugas yang diberikan adalah merancang sebuah Sistem Informasi Atlet (SI ATLET) yang digunakan untuk mengolah data atlet dan pelatih secara efektif dan efisien.

### **D. Aspek Umum dan Kelembagaan**

Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata (DINPORABUDPAR) Kabupaten Banyumas merupakan bagian dari pemerintahan daerah Kabupaten Banyumas. DINPORABUDPAR memiliki tugas untuk membantu Bupati dalam melaksanakan urusan pemerintahan bidang kepemudaan, bidang keolahragaan, bidang kebudayaan dan bidang kepariwisataan yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan pada kabupaten.

#### **1. Sejarah Kantor Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata (DINPORABUDPAR) Kabupaten Banyumas**

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata dibentuk pada era 80an. Seiring berjalannya waktu pada tahun 2007 dengan adanya SOTK (Sistem Organisasi dan Tata Kerja) yang menyangkut undang-undang tentang Olahraga, Kepemudaan, dan Sistem Keolahragaan Nasional dalam UU No. 14 Tahun 2008 maka dibentuklah DINPORA (Dinas Pemuda dan Olahraga). Karena fungsi pemuda dilaksanakan oleh Sekda sedangkan kegiatannya secara teknis dan menyangkut pelayanan masyarakat dilaksanakan oleh DINPORA.

Dalam perjalanan kedua bidang tersebut, kemudian dengan adanya SOTK terbaru sebagai evaluasi tahun 2009 yang menggabungkan antara Dinas Pemuda dan Olahraga dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata. Pertimbangan penggabungan kedua dinas tersebut adalah:

- a. Pemuda Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata dianggap satu rumpun dan pada waktu itu dibawah satu kementerian, yakni Kementrian Pendidikan Pemuda dan Olahraga.
- b. Adanya SOTK tahun 2009 pada saat digabung, Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata pada waktu itu adalah Drs. Abdullah Mohammad S.H, M.Hum. Sedangkan Kepala Dinas Pemuda dan Olahraga adalah Dwi Pindarto, SH, M.Hum. Setelah penggabungan kedua dinas tersebut menjadi Dinporabudpar (Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata), Kepala Dinas yang menjabat adalah Dwi Pindarto, SH, M.Hum dari tahun 2009-2013, kemudian tahun 2013-2015 Drs. Achmad Supartono, M.Si, tahun 2015-2017 Muntorichin, SH, M.Hum, dan 2017 – saat ini adalah Drs. Azis Kusumandani M.Hum.

## 2. Unit Kerja

Nama Perusahaan : Kantor Dinas Pemuda, Olahraga, Budaya, dan Pariwisata

Bagian : Staff Bidang Olahraga

Email : dinporabudpar@banyumaskab.go.id

Alamat : Jl. Prof. Dr. Soeharso No. 45 Purwokerto

Telepon : (0281) 637629

## E. Metode Penulisan Laporan

Dalam penyusunan laporan ini penulis mendapatkan data melalui dua metode yaitu:

### 1. Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan mencari referensi yang berkaitan dengan website sistem informasi serta User Interface dan User Experience dari jurnal, internet, dan data pribadi perusahaan sebagai bahan untuk mengembangkan sistem.

### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Bapak Ade selaku pembimbing PKL guna menelaraskan ide dan menentukan apa saja informasi atau data yang akan ada pada Sistem Informasi Atlet (SI ATLET).

### **3. Diskusi**

Metode diskusi merupakan metode yang digunakan tim untuk memecahkan suatu masalah dan menentukan batasan-batasan dalam perancangan website sistem informasi atlet.

## **F. Sistematika Penulisan Laporan**

Untuk mempermudah pemahaman laporan kegiatan ini maka laporan dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya:

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang gambaran atau uraian umum tentang apa yang dikerjakan selama kegiatan Praktek Kerja Lapangan/Kerja Praktik dan apa yang menjadi pokok kegiatannya.

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

Berisi tentang teori yang diambil pada Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktek.

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

Berisi tentang penjelasan teori dan konsep-konsep kerja diambil pada Praktek Kerja Lapangan/Kerja Praktek.

### **4. BAB IV PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan hasil yang diperoleh dari Praktek Kerja Lapangan/Kerja Praktik dan saran yang ditujukan pada tempat Praktek Kerja Lapangan/Kerja Praktek.