

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, kemajuan teknologi informasi semakin berkembang pesat. Tidak dapat dipungkiri bahwa aplikasi perangkat lunak kini telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Kebutuhan masyarakat yang selalu terikat dengan berbagai aplikasi yang berbeda, membuat para penyedia aplikasi berkompetisi untuk selalu menemukan sebuah inovasi baru.

Aplikasi berbasis web semakin populer dengan jumlah pengguna internet aktif di seluruh dunia. Selain mudah diakses, *website* tidak membutuhkan banyak *resource* baik *hardware* maupun *software*. *Website* juga banyak digunakan oleh perusahaan-perusahaan, instansi pemerintahan maupun perorangan.

Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata (Dinporabudpar) Kabupaten Banyumas memanfaatkan *platform* berupa *website* dan media sosial Instagram untuk mengunggah konten berupa data dan informasi baik untuk publikasi maupun promosi pariwisata.

Museum Wayang Banyumas merupakan salah satu wisata yang dikelola oleh Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata. Museum ini terletak di kompleks pusat pemerintahan Banyumas tempo dulu yang berlokasi di Kecamatan Banyumas yang berjarak 15 km arah timur dari kota Purwokerto [1]. Belum banyak orang yang tahu mengenai Museum Wayang Banyumas. Terlebih di situasi pandemi Covid-19 ini menyebabkan seseorang tiba-tiba harus membatasi melakukan interaksi secara langsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya media informasi untuk memfasilitasi pemecahan masalah yaitu berupa *website*. Diharapkan dengan adanya *website* ini dapat membantu seseorang dalam mencari informasi yang berkaitan dengan Museum Wayang Banyumas. Dalam pembuatan aplikasi ini diperlukan rancangan *user interface* dan *user experience* yang

dapat membantu memudahkan pengguna dalam memahami fungsi pada aplikasi.

1.2 Tujuan Kerja Praktik

1. Membuat *User Interface* (UI) *website* Museum Wayang Banyumas dengan tampilan dinamis dan profesional, sehingga menghasilkan *website* yang kompatibel dengan semua *browser*.
2. Membantu para wisatawan dalam pencarian informasi tentang Museum Wayang Banyumas.

1.3 Batasan Kerja Praktik

1. *Website* yang dibuat adalah *website* pariwisata untuk Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata Kabupaten Banyumas.
2. *Tool* untuk membuat desain *User Interface* (UI) pada *website* Museum Wayang Banyumas ini menggunakan aplikasi Figma.
3. Isi *website* mengenai informasi Museum Wayang Banyumas yang belum terpublikasi.

1.4 Manfaat Kerja Praktik

A. Bagi Mahasiswa

1. Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan dan melakukan berbagai keterampilan yang sesuai dengan bidang keahlian mereka.
2. Mendapatkan pengalaman kerja serta dapat berinteraksi dalam suatu team work.

B. Bagi Institusi

1. Sebagai bahan masukan untuk mengevaluasi sampai sejauh mana kurikulum yang telah diterapkan

C. Bagi Perusahaan

1. Dapat memenuhi kebutuhan tenaga kerja lepas yang berwawasan akademi dari kerja praktik tersebut.
2. Memanfaatkan salah satu sumber informasi mengenai situasi umum institusi tempat praktik tersebut dari hasil laporan kerja praktik.