

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

**PERANCANGAN WEBSITE MUSEUM WAYANG  
BANYUMAS DAN PEMBUATAN MUSEUM WAYANG  
VIRTUAL**



**Oleh  
Hasada Satria Putra Pratama  
18102052**

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

**PERANCANGAN WEBSITE MUSEUM WAYANG  
BANYUMAS DAN PEMBUATAN MUSEUM WAYANG  
VIRTUAL**

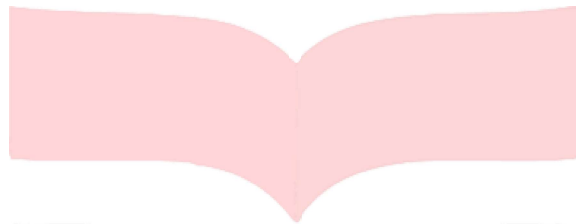


**Laporan Praktik Kerja Lapangan Disusun untuk Memenuhi Syarat  
Kewajiban Praktik Kerja Lapangan**

**Oleh  
Hasada Satria Putra Pratama  
18102052**

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

**PERANCANGAN WEBSITE MUSEUM WAYANG  
BANYUMAS DAN PEMBUATAN MUSEUM WAYANG  
VIRTUAL**



**Dipersembahkan dan disusun oleh:**

**Hasada Satria Putra Pratama  
18102052**

Telah dipersentasikan pada :  
Rabu, 22 Desember 2021

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

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

Pembimbing PKL/KP,

Mega Pranata S. Pd., M. Kom.  
NIDN 0611069301

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas limpahan berkat dan kasih karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan yang dilaksanakan di Dinas Pemuda, Olahraga, kebudayaan dan Pariwisata (DINPORABUDBAR) Kabupaten Banyumas pada tanggal 9 Agustus 2021 sampai dengan 9 September 2021. Praktik Kerja Lapangan / Kerja Praktik yang telah penulis laksanakan dapat berjalan dengan lancar. Hal tersebut tidak terlepas dari dukungan dan Kerjasama dari segenap pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis, baik dukungan secara moril maupun materil. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Amalia Beladina Arifa, S.Pd., M. Cs, selaku Kepala Program Studi S1 Teknik Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Bapak Mega Pranata S. Pd., M. Kom. selaku dosen pembimbing PKL yang telah memberikan arahan dan semangat dalam pelaksanaan kegiatan praktik kerja lapangan serta saran dan kritik dalam penyusunan laporan ini sehingga dapat tersusun dengan baik.
3. Bapak Edi Suswanto selaku pembimbing lapangan yang telah membimbing dalam menjalankan PKL di DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas.
4. Kepala Bidang Kebudayaan Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata Kabupaten Banyumas.
5. Seluruh karyawan DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu, dan tanpa mengurangi rasa hormat kami.

Dalam penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan, penulis menyadari bahwa masih banyak kekeliruan yang jauh dari kata sempurna. Sehingga saran serta kritik dari pembaca sangat diharapkan untuk kesempurnaan laporan ini. Semoga penyusunan laporan ini memberikan manfaat dan wawasan bagi semua pihak.

Purwokerto, 20 Desember 2021

Hasada Satria Putra Pratama

**DAFTAR ISI**

ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	11
BAB I .....	12
A. Latar Belakang .....	12
B. Tujuan .....	13
C. Ruang Lingkup .....	13
D. Aspek Umum dan Kelembagaan .....	13
E. Metode Penulisan Laporan .....	14
F. Sistematika Penulisan Laporan .....	15
BAB II .....	16
A. Website .....	16
B. <i>Virtual Tour</i> .....	16
C. Aplikasi <i>3Sixty</i> .....	16
D. HTML .....	16
E. CSS .....	17
F. PHP .....	17
G. Javascript .....	17
H. Visual Studio Code .....	17
I. Wayang .....	18
BAB III .....	19
A. Pekerjaan Kegiatan .....	19
1. Pekerjaan secara umum .....	19
2. Pekerjaan Secara Spesifik .....	20
B. Analisa dan Pembahasan Hasil Pekerjaan .....	21

1. Tahap Mengambil Gambar Objek .....	21
2. <i>Import</i> Gambar Objek ke <i>Software 3Sixty</i> .....	21
3. Menambahkan <i>Hotspots</i> Atau <i>Action</i> .....	21
BAB IV .....	27
A. Kesimpulan.....	27
B. Saran .....	27
DAFTAR PUSTAKA .....	28
LAMPIRAN .....	29

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 PKL Bidang Kebudayaan..... 19

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3. 1 Objek BahanPembuatan Museum Wayang Virtual .....	21
Gambar 3. 2 Import Objek ke dalam Software 3Sixty.....	21
Gambar 3. 3 Pintu masuk museum .....	22
Gambar 3. 4 Bagian depan museum .....	22
Gambar 3. 5 Bagian depan ruang pameran .....	23
Gambar 3. 6 Bagian Ruang pameran .....	23
Gambar 3. 7 Bagian depan rumah lengger.....	24
Gambar 3. 8 Taman museum wayang Banyumas.....	24
Gambar 3. 9 Taman museum wayang Banyumas.....	24
Gambar 3. 10 Taman museum wayang Banyumas.....	25
Gambar 3. 11 Bagian Sumur Mas.....	25
Gambar 3. 12 Area belakang taman.....	25
Gambar 3. 13 Area belakang taman.....	26
Gambar 3. 14 Area belakang taman.....	26



**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. 1 Laporan Kegiatan PKL .....	29
Lampiran 1. 2 Surat Permohonan Kerja Praktik .....	31
Lampiran 1. 3 Surat Keterangan Selesai PKL .....	32
Lampiran 1. 4 Dokumentasi Selesai PKL .....	33