

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

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



**Oleh
Fauza Firdhan Fahmiaji
18102049**

**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
Fauza Firdhan Fahmiaji
18102049**

**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:

**Fauza Firdhan Fahmiaji
18102049**

Telah dipersentasikan pada :
Rabu, 22 Desember 2021

Mengetahui,

Ketua Program Studi,



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

Pembimbing PKL/KP,



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala karunia-Nya dan segala limpahan berkat-Nya, sehingga saya selaku penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik yang dilaksanakan di Dinas, Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata Kabupaten Banyumas. Laporan Praktik Kerja Lapangan ini disusun berdasarkan pelaksanaan PKL yang telah dilaksanakan pada tanggal 9 Agustus 2021 sampai dengan 9 September 2021.

Dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan dan penyusunan laporan ini, saya mendapat banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih 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., Dosen Program Studi S1 Teknik Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto dan selaku dosen pembimbing PKL yang telah memberikan semangat serta arahan dalam pelaksanaan PKL dan dalam penyusunan laporan ini sehingga dapat disusun dengan baik.
3. Bapak Edi Suswanto selaku pembimbing lapangan yang telah membimbing saya dalam menjalankan kegiatan PKL di DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas.
4. Bapak Destianto dan bawahannya selaku Kepala bidang Kebudayaan yang telah membimbing saya dalam menjalankan kegiatan PKL di DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas.
5. Dan semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Dalam penyusunan laporan ini, saya menyadari bahwa pelaksanaan PKL dan penyusunan laporan ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat saya harapkan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca.

Purwokerto, 2021

Fauza Firdhan Fahmiaji

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	2
C. Ruang Lingkup.....	2
D. Aspek Umum dan Kelembagaan	2
E. Metode Penulisan Laporan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
A. <i>Website</i>	5
B. HTML	5
C. <i>Virtual Reality</i>	5
D. 3D	5
E. Wayang	5
BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN	7
A. Pekerjaan/Kegiatan	7
B. Analisa dan Pembahasan Hasil Pekerjaan	8
BAB IV PENUTUP	17
A. Kesimpulan	17
B. Saran	17
LAMPIRAN.....	19

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Nama anggota kelompok.....7

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Gambar yang diambil di Museum Banyumas	9
Gambar 3.2 <i>Panorama</i> Gambar 3 <i>Sixty</i>	10
Gambar 3.3 Tampilan Taman Museum Wayang 1	11
Gambar 3.4 Tampilan Taman Museum Wayang 2.....	12
Gambar 3.5 Tampilan Taman Museum Wayang 3.....	13
Gambar 3.6 Tampilan Sumur Mas	13
Gambar 3.7 Tampilan Area Belakang Taman 1	14
Gambar 3.8 Tampilan Area Belakang Taman 2	14
Gambar 3.9 Tampilan <i>Website</i> Museum <i>Virtual</i>	15

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Laporan Kegiatan PKL.....	20
Lampiran 1.2 Surat Permohonan Kerja Praktik	21
Lampiran 1.3 Surat Keterangan Selesai PKL	23
Lampiran 1.4 Dokumentasi Cindra Mata Selesai PKL	24