

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

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



Oleh

Evan Dwi Wahyu Anggoro

18102048

**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**

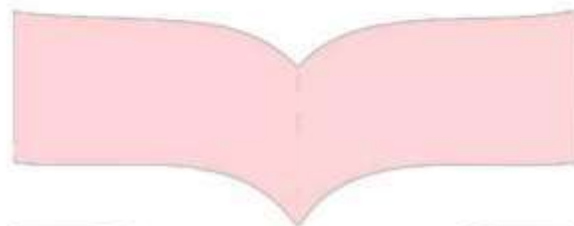
Oleh

Evan Dwi Wahyu Anggoro

18102048

**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:

**Evan Dwi Wahyu Anggoro
18102048**

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 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



Evan Dwi Wahyu Anggoro

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.....	14
C. Ruang Lingkup	14
D. Aspek Umum dan Kelembagaan	14
E. Metode Penulisan Laporan	15
F. Sistematika Penulisan Laporan	16
BAB II.....	17
A. Website	17
B. <i>Virtual Tour</i>	17
C. Aplikasi <i>3Sixty</i>	17
D. HTML.....	18
E. CSS	19
F. PHP	19
G. Javascript	19
H. Visual Studio Code.....	20
I. Wayang	20
BAB III	21
A. Pekerjaan Kegiatan	21
1. Pekerjaan secara umum	21
2. Pekerjaan Secara Spesifik.....	22
B. Analisa dan Pembahasan Hasil Pekerjaan.....	23

2. Membuat sistem utama	24
BAB IV	30
A. Kesimpulan.....	30
B. Saran	30
DAFTAR PUSTAKA	31
LAMPIRAN.....	32

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 PKL Bidang Kebudayaan..... 21

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tampilan repository Github	24
Gambar 3. 2 Menu Home	27
Gambar 3. 3 Menu Event	28
Gambar 3. 4 Menu Gallery.....	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Laporan Kegiatan PKL	32
Lampiran 1. 2 Surat Permohonan Kerja Praktik	34
Lampiran 1. 3 Surat Keterangan Selesai PKL	35
Lampiran 1. 4 Dokumentasi Selesai PKL	36