

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan salah satu negara yang mempunyai budaya yang beragam. Budaya adalah salah satu cara hidup yang berkembang dan dimiliki oleh sebuah kelompok orang dan kemudian di wariskan dari generasi ke generasi. Banyumas termasuk salah satu kabupaten dengan budaya yang menarik dan unik. Saat ini budaya banyumas mulai luntur di tengah masyarakat khususnya untuk generasi muda [1]. Salah satu penyebabnya karena saat ini kebudayaan banyumas hanya dikenal melalui buku bacaan sehingga kurang menarik minat untuk mempelajarinya.

Salah satu upaya untuk menanamkan kecintaan dan memacu ketertarikan masyarakat terhadap budaya asli banyumas adalah memberikan pelajaran budaya yang menarik, interaktif dan juga praktis. Kurangnya dokumentasi pada saat acara sedang berlangsung juga menjadi penghambat dalam perkembangan kebudayaan banyumas.

Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas memberikan kebebasan peneliti mencari solusi apapun dalam rangka memperkenalkan kebudayaan banyumas. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk merancang sebuah Sistem Informasi berbasis Website. Sehingga informasi tentang kebudayaan banyumas dapat terekspos secara global.

B. TUJUAN

1. Tujuan Pelaksanaan PKL/KP

- a. Menerapkan teori serta praktik yang di dapatkan saat masa perkuliahan ke dalam dunia kerja.
- b. Mengembangkan softskill dalam bidang informatika secara profesional.

- c. Pembuatan website bertujuan untuk memperkenalkan kebudayaan banyumas secara global.

2. Tujuan Pembuatan Laporan

Bertujuan untuk meningkatkan dan mengasah kemampuan menulis mahasiswa/i agar dapat membuat laporan atau penulisan dengan baik serta sebagai syarat untuk melengkapi kegiatan PKL/KP dan tugas mata kuliah Kerja Praktik Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

C. RUANG LINGKUP

Pelaksanaan PKL/KP pada Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Banyumas yang beralamat di Jl. Prof. Dr Suharso No.45, Mangunjaya, Purwokerto Lor, Kec. Purwokerto Tim., Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53114 dilaksanakan selama 1 bulan terhitung dari 16 Agustus 2021 sampai dengan 16 September 2021 dengan tugas yang diberikan oleh pembimbing lapangan untuk mencari solusi agar kebudayaan banyumas dapat diakses secara global dengan memanfaatkan website.

D. ASPEK UMUM DAN KELEMBAGAAN

Sejarah Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata

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

Dalam perjalanan dua bidang tersebut, kemudian dengan adanya SOTK baru sebagai evaluasi tahun 2009 yang menggabungkan antara

Dinas Pemuda dan Olahraga dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, dengan melalui beberapa pertimbangan antara lain :

1. Pemuda Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata, dianggap masih satu rumpun dan pada waktu itu dibawah satu kementerian yaitu Kementerian Pendidikan dan Olahraga.
2. Dengan adanya SOTK tahun 2009 pada saat penggabungan, Drs. Abdullah Muhammad S.H, M.Hum selaku Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata waktu itu. Sedangkan Dwi Pindarto S.H, M.Hum selaku Kepala Dinas Pemuda dan Olahraga. Setelah penggabungan dua unit tersebut menjadi Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Banyumas (Dinporabudpar) dengan kepala dinas yang menjabat adalah Dwi Pindarto S.H, M.Hum di mulai dari tahun 2009 – 2013, kemudian pada tahun 2013 – 2015 dijabat oleh Drs. Achmad Supartono, M.Si. Tahun berikutnya 2015 – 2017 Muntorichin, S.H, M.Hum kemudian 2017 – sekarang adalah Drs. Azis Kusumandani M.Hum.

E. METODE PENULISAN LAPORAN

Dalam penyusunan laporan ini digunakan beberapa metode penulisan, antara lain :

1. Metode Praktikum
Metode praktikum dilakukan dengan cara melaksanakan seluruh kegiatan selama PKL/KP berlangsung sesuai arahan yang diberikan oleh pembimbing lapangan di Dinpora Bupdar Banyumas.
2. Observasi
Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung mengenai acara kebudayaan banyumas bersama dengan pembimbing lapangan
3. Studi Literatur

Metode ini dilakukan untuk mencari sumber sumber untuk menemukan solusi terkait dengan permasalahan yang ada pada observasi.

F. SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN

Untuk mempermudah pembacaan, laporan PKL/KP ini terbagi menjadi beberapa bagian, antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan gambaran secara umum tentang latar belakang, tujuan, dan terdapat aspek umum kelembagaan, kemudian metode penulisan dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisikan tentang dasar dasar teori untuk mendukung penulisan laporan PKL/KP. Teori di dalamnya berkaitan dengan pembuatan sistem informasi berbasis website.

BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berisikan fitur website yang dibuat dan apa saja yang di lakukan oleh peneliti dalam pembuatan website saat aktif dalam PKL di Dinporabudpar

BAB IV PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran dalam penyusunan Laporan Praktik kerja Lapangan.