

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata atau DINPORABUDPAR merupakan sebuah badan kedinasan yang mempunyai tugas atau wewenang untuk melaksanakan urusan pemerintahan di daerah dalam bidang pariwisata, kepemudaan, kebudayaan, dan olahraga berdasarkan asas otonomi dan tugas pembantuan. DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas merupakan salah satu bagian yang menaungi bidang – bidang tersebut di lingkup Kabupaten Banyumas. Dalam bidang kebudayaan. Banyumas termasuk salah satu kabupaten dengan kebudayaan yang menarik dan unik.

Museum wayang Banyumas merupakan salah satu museum yang dikelola oleh DINPORABUDPAR Banyumas sebagai tempat penyimpanan koleksi berbagai macam wayang. Museum wayang Banyumas atau yang sering dikenal dengan Museum Wayang Sendang Mas ini berada di kompleks pusat pemerintahan lama kabupaten Banyumas. Nama Sendang Mas merupakan bentuk singkatan dari Seni Pedalangan Banyumas. Penegasan tersebut menegaskan betapa berbedanya Wayang Gagrag Banyumas dengan jenis wayang lainnya. Museum wayang Banyumas memiliki luas bangunan 250 m² yang berdiri diatas tanah seluas 2000 m². Gedung museum wayang sebelumnya merupakan paseban atau balai untuk tamu bupati. Museum ini mulai dibangun sejak tahun 1982, sampai saat ini bangunan museum masih terus dikembangkan.

Di masa pandemi yang belum berakhir DINPORABUDPAR sebagai pengelola museum wayang Banyumas ingin mengadakan pameran wayang Banyumas. Namun karena adanya pandemi covid-19

yang dimana diharuskan untuk menjaga jarak, mengurangi kerumunan dan mengurangi tatap muka, maka pihak museum wayang Banyumas ingin memiliki rancangan *website* museum sebagai wadah informasi mengenai museum wayang Banyumas dan membuat sebuah museum berbasis virtual.

Dengan memanfaatkan teknologi informasi yang akan membuat pengenalan budaya menjadi lebih menarik, interaktif, dan praktis. Oleh karena itu, penulis beserta rekan – rekan melakukan perancangan *event* web museum wayang Banyumas dan pembuatan museum wayang virtual. Dengan adanya *website* dan museum virtual tersebut pengunjung dapat mengetahui informasi mengenai museum wayang Banyumas dan melihat koleksi yang ada di museum serta wilayah museum tanpa harus datang ke museum tersebut.

B. Tujuan

Tujuan pembuatan laporan PKL ini sebagai laporan akhir dalam menyelesaikan praktik kerja lapangan di DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas dimana proyek dalam PKL tersebut membuat perancangan halaman *event* web museum wayang Banyumas dan pembuatan museum wayang virtual.

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pelaksanaan PKL/KP di DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas yang beralamatkan di Jl. Prof. Dr. Soeharso No. 45, Purwokerto, Jawa Tengah. Penulis ditempatkan pada bidang Kebudayaan. Tugas yang diberikan adalah membuat *website* untuk memudahkan pengunjung mengetahui informasi mengenai museum wayang Banyumas tanpa harus datang ke tempat dan juga penulis membantu mengerjakan pekerjaan kantor seperti menyusun dan menata tempat dan posisi koleksi wayang.

D. Aspek Umum dan Kelembagaan

Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas atau DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas merupakan bagian dari pemerintahan daerah Kabupaten Banyumas. DINPORABUDPAR memiliki tugas secara teknis untuk menyelenggaraan urusan pemerintahan dan pelayanan umum lingkup pemuda, olahraga, kebudayaan dan pariwisata. Di dalam DINPORABUDPAR memiliki 4 bidang yaitu bidang pemuda, olahraga, kebudayaan dan pemuda. Setiap bidang memiliki tugas dan fungsinya masing-masing.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata berdiri sejak tahun 80an. Pada tahun 2007 dengan adanya SOTK (Sistem Organisasi dan Tata Kerja) yang menyangkut Undang-undang tentang Olahraga, Kepemudaan, dan Sistem Keolahragaan Nasional dalam UU No.14 Tahun 2008 maka dibentuklah Dinpora (Dinas Pemuda dan Olahraga). Karena fungsi pemuda dilaksanakan oleh sekda sedangkan kegiatannya secara teknis dan menyangkut pelayanan masyarakat dilaksanakan oleh Dinpora. Dalam perjalanan kedua bidang tersebut, kemudian dengan adanya SOTK baru sebagai evaluasi tahun 2009 yang menggabungkan antara Dinas Pemuda dan Olahraga dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.

Dalam perkembangan pelayanan di DINPORABUDPAR tentu haru menyesuaikan dengan kemajuan zaman, yaitu harus berbasis teknologi informasi. DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas terus berupaya semaksimal mungkin untuk membangun dan meningkatkan pelayanan kepada masyarakat yang berkaitan dengan urusan pada bidang masing-masing agar masyarakat di Kabupaten Banyumas mendapatkan pelayanan yang lebih baik.

E. Metode Penulisan Laporan

Dalam penyusunan laporan penulis memperoleh data melalui beberapa metode antara lain:

1. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan sesi tanya jawab dengan narasumber yakni pembimbing PKL dari bidang Kebudayaan, menanyakan mengenai kebutuhan mengenai permasalahan yang ada dan kebutuhan saat ini untuk dikembangkan menjadi sistem.

2. Metode Studi Literatur

Metode ini dilakukan mengingat pentingnya studi literature yang dapat menunjang ilmu ataupun praktik yang berkaitan dengan pembuatan *website* dan museum wayang virtual, mengumpulkan data yang dibutuhkan sebagai bahan informasi yang didapatkan dari jurnal, internet, buku dan data pribadi dari pihak DINPORABUDPAR

3. Metode Diskusi

Metode ini digunakan penulis dan rekan-rekan pada saat proses pengembangan sistem untuk menentukan Batasan-batasan dari sistem dalam melakukan building.

F. Sistematika Penulisan Laporan

Untuk mempermudah pemahaman laporan kegiatan ini maka laporan ini dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang gambaran umum dan latar belakang dari pembuatan rancangan *website* museum wayang Banyumas, tujuan proyek, aspek umum kelembagaan dari DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas, bagian penempatan tugas, metode penulisan laporan dan sistematika penulisan laporan.

2. BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi teori – teori yang berkaitan dengan proyek, berupa literature yang valid dan sebagai acuan bagi penulis dalam pembuatan rancangan web museum wayang Banyumas dan museum wayang virtual.

3. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang penjelasan dari hasil sistem web yang telah dibuat pada Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik.

4. BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari rancangan *website* dan museum wayang virtual, saran – saran untuk penulis maupun pihak DINPORABUDPAR