

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

**PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI  
PARIWISATA KAMPUNG WISATA PAPRINGAN  
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE *DESIGN  
THINKING***



**SAHRUL NUR HAMZAH  
19103131**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS INFORMATIKA  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2022**

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

**PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI  
PARIWISATA KAMPUNG WISATA PAPRINGAN  
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE *DESIGN  
THINKING***



**Laporan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik disusun guna  
memenuhi syarat kewajiban Praktik Kerja Lapangan/Kerja  
Praktik**

**SAHRUL NUR HAMZAH  
19103131**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS INFORMATIKA  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2022**

**HALAMAN PENGESAHAN**

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

**PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI  
PARIWISATA KAMPUNG WISATA PAPRINGAN  
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE *DESIGN  
THINKING***

**Dipersiapkan dan disusun oleh:**

**SAHRUL NUR HAMZAH**

**19103131**

**Telah dipresentasikan pada hari Senin, 26 Desember 2022**

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



Dwi Mustika K., S.Kom., M.Kom  
NIK. 18910116

Pembimbing PKL/KP



Sarah Astiti, S.Kom., M.MT  
NIDN. 0610108905

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS INFORMATIKA  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2022**

## ABSTRAK

### PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI PARIWISATA KAMPUNG WISATA PAPRINGAN BERBASIS WEB MENGUNAKAN METODE *DESAIN THINKING*

Pariwisata merupakan salah satu sektor penting di Indonesia, hal ini dapat dibuktikan karena hampir setiap daerah mempunyai aset pariwisata yang potensial. Banyumas merupakan salah satu kota yang memanfaatkan sektor pariwisata. Bidang Kepariwisata dari Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata merupakan dinas yang memfasilitasi dalam penyelenggaraan sektor wisata di wilayah Banyumas. Kampung Wisata Papringan adalah objek wisata yang terletak di Banyumas. Dengan pengelolaan dari Kampung Wisata Papringan yang masih bersifat konvensional, calon wisatawan diluar daerah tidak mengenal objek wisata ini karena kurangnya sarana promosi dan pemasaran. Oleh sebab itu diperlukan langkah konkrit yang dilakukan untuk kemajuan Kampung Wisata Papringan, salah satunya adalah dengan pengadaan *platform* yakni sebuah *website* sistem pariwisata. Dalam membuat suatu *website* diperlukan perancangan UI/UX sehingga informasi yang ada pada *website* dapat dikemas baik dan nyaman bagi pengguna. Metode yang bisa digunakan dalam perancangan UI/UX adalah *Design Thinking*. Perancangan menggunakan *Design Thinking* harus melalui lima fase yakni *Empathize, Define, Ideate, Prototype* dan *Test*. Pada tahap *Test* dilakukan uji usability menggunakan metode *System Usability Scale*. Hasil dari perancangan UI/UX *Website* Sistem Informasi Pariwisata Kampung Wisata Papringan mendapatkan nilai 84 atau dapat diterima dan sempurna dalam interpretasi hasil skor SUS.

***Kata Kunci: Dinporabudpar, Kampung Wisata Papringan, Website, UI/UX, Design Thinking, System Usability Scale***

## **ABSTRACT**

### **WEB-BASED DESIGN OF THE TOURISM INFORMATION SYSTEM OF KAMPUNG WISATA PAPRINGAN USING DESIGN THINKING METHOD**

Tourism is one of the important sectors in Indonesia, this can be proven because almost every region has potential tourism assets. Banyumas is one of the cities that utilizes the tourism sector. The Tourism Sector of the Youth, Sport, Culture and Tourism Office is the agency that facilitates the implementation of the tourism sector in the Banyumas area. Papringan Tourism Village is a tourist attraction located in Banyumas. With the management of Papringan Tourism Village which is still conventional, potential tourists outside the area are not familiar with this tourist attraction due to a lack of promotion and marketing facilities. Therefore, it is necessary to take concrete steps for the progress of the Papringan Tourism Village, one of which is by procuring a platform, namely a tourism system website. In making a website, UI/UX design is needed so that the information on the website can be packaged properly and is comfortable for users. The method that can be used in designing UI/UX is Design Thinking. Design using Design Thinking must go through five phases namely Empathize, Define, Ideate, Prototype and Test. In the Test stage, a usability test is carried out using the System Usability Scale method. The results of designing the UI/UX Website Tourism Information System for Kampung Wisata Papringan get a score of 84 or acceptable and perfect in interpreting the results of the SUS score.

***Keywords: Dinporabudpar, Papringan Tourism Village, Website, UI/UX, Design Thinking, System Usability Scale***

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat, nikmat, dan karunia-Nya penulis bisa menyelesaikan Praktik Kerja Lapangan dan menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan di Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata yang dilaksanakan pada tanggal 9 September 2022 hingga 30 Januari 2022.

Praktik Kerja Lapangan yang telah penulis laksanakan dengan lancar tidak lepas dari banyak pihak yang telah mendukung, membantu dan menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini, penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

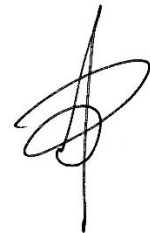
1. Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T. selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Dwi Mustika Kusumawardani, S.Kom. M.Kom selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Cipi Ramdani, S.Kom., M.Eng. selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan.
5. Sarah Astiti, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing PKL yang telah memberikan arahan dan semangat dalam memberikan kritik dan saran pada saat penyusunan Laporan Praktik Kerja Lapangan.
6. Bahruddin, S.E., M.Si. selaku Kepala Bidang Seksi Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Ekonomi Kreatif yang telah memberikan izin pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan.
7. Ibu Astrid Aurelia Taffarel selaku Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingannya kepada penulis sehingga mendapatkan ilmu baru ketika melaksanakan Praktik Kerja Lapangan.

8. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu memberikan doa dan semangat kepada saya.
9. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan bantuan.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan ini, karena keterbatasan pengalaman dan pengetahuan Penulis. Untuk itu kritik dan saran akan penulis terima dengan baik. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat.

Purwokerto, 26 Desember 2022

Penulis



SAHRUL NUR HAMZAH

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan.....	2
C. Ruang Lingkup .....	3
D. Aspek Umum dan Kelembagaan .....	3
1. Sejarah Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas.....	3
2. Struktur Organisasi .....	4
3. Visi dan Misi.....	4
E. Metode Penulisan Laporan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
A. <i>Website</i> .....	6
B. <i>User Interface (UI)</i> .....	6
C. <i>User Experience (UX)</i> .....	6
D. <i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	6
1. <i>Use Case Diagram</i> .....	7
2. <i>Activity Diagram</i> .....	7
3. <i>Sequence Diagram</i> .....	7
E. <i>Design Thinking</i> .....	7
1. <i>Empathize</i> .....	8



2.	<i>Define</i> .....	8
3.	<i>Ideate</i> .....	8
4.	<i>Prototype</i> .....	9
5.	<i>Test</i> .....	9
<b>BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN</b> .....		<b>13</b>
A.	Pekerjaan/Kegiatan .....	13
B.	Analisis dan Pembahasan Hasil Pekerjaan .....	13
1.	<i>Unified Modelling Language</i> .....	13
2.	<i>Design Thinking</i> .....	17
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....		<b>41</b>
A.	Kesimpulan .....	41
B.	Saran .....	41
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>42</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....		<b>44</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas .....	3
Gambar 1. 2 Struktur Organisasi DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas .....	4
Gambar 1. 3 Visi dan Misi .....	4
Gambar 2. 1 Fase <i>Design Thinking</i> .....	8
Gambar 2. 2 Pertanyaan SUS .....	10
Gambar 2. 3 Skala <i>Likert</i> .....	10
Gambar 2. 4 Interpretasi Hasil Skor SUS .....	11
Gambar 3. 1 Use Case Diagram .....	14
Gambar 3. 2 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Wisata .....	15
Gambar 3. 3 <i>Activity Diagram</i> Pengiriman Pesan .....	15
Gambar 3. 4 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Produk.....	16
Gambar 3. 5 <i>Sequence Diagram</i> Pemesanan Wisata .....	16
Gambar 3. 6 <i>Sequence Diagram</i> Pengiriman Pesan.....	17
Gambar 3. 7 <i>Sequence Diagram</i> Pemesanan Produk.....	17
Gambar 3. 8 <i>Low-Fidelity</i> Beranda.....	19
Gambar 3. 9 <i>Low-Fidelity</i> Menu Wisata.....	20
Gambar 3. 10 <i>Low-Fidelity</i> Menu Wisata – Detail .....	21
Gambar 3. 11 <i>Low-Fidelity</i> Menu <i>Homestay</i> .....	22
Gambar 3. 12 <i>Low-Fidelity</i> Menu <i>Homestay</i> Detail.....	23
Gambar 3. 13 <i>Low-Fidelity</i> Menu Produk Lokal .....	24
Gambar 3. 14 <i>Low-Fidelity</i> Menu Produk Lokal Detail .....	25
Gambar 3. 15 <i>Low-Fidelity</i> Menu Acara .....	26
Gambar 3. 16 <i>Low-Fidelity</i> Menu Acara Detail .....	27
Gambar 3. 17 <i>Low-Fidelity</i> Menu Galeri.....	28
Gambar 3. 18 <i>High-Fidelity</i> Menu Beranda .....	29
Gambar 3. 19 <i>High-fidelity</i> Menu Wisata .....	30
Gambar 3. 20 <i>High-Fidelity</i> Menu Wisata Detail .....	31
Gambar 3. 21 <i>High-Fidelity</i> Menu <i>Homestay</i> .....	32
Gambar 3. 22 <i>High-Fidelity</i> Menu <i>Homestay</i> Detail .....	33
Gambar 3. 23 <i>High-Fidelity</i> Menu Produk Lokal .....	34
Gambar 3. 24 <i>High-Fidelity</i> Menu Produk Lokal Detail .....	35
Gambar 3. 25 <i>High-Fidelity</i> Menu Acara .....	36
Gambar 3. 26 <i>High-Fidelity</i> Menu Acara .....	37
Gambar 3. 27 <i>High-Fidelity</i> Menu <i>Gallery</i> .....	38
Gambar 3. 28 Interpretasi Hasil Skor SUS Website Kampung Wisata Papringan	40

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skor Kuesioner.....	39
Tabel 3. 2 Hasil Perhitungan Kuesioner SUS .....	39

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Cek Plagiarisme .....	44
Lampiran 2 Kunjungan Kampung Wisata Papringan .....	44
Lampiran 3 Kesiadaan Penerimaan PKL .....	45

## ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN

DINPORABUDPAR	= Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata
UML	= <i>Unified Modelling Language</i>
UI	= <i>User Interface</i>
UX	= <i>User Experience</i>
SUS	= <i>System Usability Scale</i>