

**LAPORAN KERJA PRAKTIK DINAS PARIWISATA DAN
KEBUDAYAAN KABUPATEN KEBUMEN**

**PERANCANGAN UI/UX *TICKET REPORTING* BERBASIS
WEB MENGGUNAKAN METODE DESAIN *THINKING***

**(STUDI KASUS: DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN
KABUPATEN KEBUMEN)**



SUDARSONO ARITONANG

19103077

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

2022

**LAPORAN KERJA PRAKTIK DINAS PARIWISATA DAN
KEBUDAYAAN KABUPATEN KEBUMEN**

**PERANCANGAN UI/UX *TICKET REPORTING* BERBASIS
WEB MENGGUNAKAN METODE DESAIN *THINKING***

**(STUDI KASUS: DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN
KABUPATEN KEBUMEN)**



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

SUDARSONO ARITONANG

19103077

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

2022

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN KERJA PRAKTIK DINAS PARIWISATA DAN
KEBUDAYAAN KABUPATEN KEBUMEN

PERANCANGAN UI/UX *TICKET REPORTING* BERBASIS
WEB MENGGUNAKAN METODE DESAIN *THINKING*
(STUDI KASUS: DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN
KABUPATEN KEBUMEN)

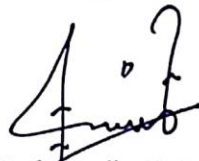
Dipersiapkan dan disusun oleh:

SUDARSONO ARITONANG

19103077

Telah dipresentasikan pada hari Rabu, 28 Desember 2022

Mengetahui,
Ketua Program Studi



(Dwi Mustika K., S. Kom., M. Kom.)
NIDN. 0617019102

Pembimbing PKL/KP



(Yogo Dwi Prasetyo, S.Si., M.Si.)
NIDN. 0101088702

PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI

FAKULTAS INFORMATIKA

INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO

2022

KATA PENGANTAR

Rasa syukur dituturkan kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan banyak nikmat sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik dengan lancar. Selama proses Kerja Praktik dan penulisan laporan Kerja Praktik tentu tak lepas dari dari berbagai pihak yang membantu, mendukung, dan membimbing dalam menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini. Untuk itu, penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T. selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto
2. Bapak Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom selaku Dekan Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto
3. Ibu Dwi Mustika Kusumawardani, S. Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Insitut Teknologi Telkom Purwokerto
4. Bapak Cepi Ramdani, S. Kom., M.Eng., selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Kerja Praktik.
5. Bapak Yogo Dwi Prasetyo, S.Si., M.Si., selaku dosen pembimbing PKL yang telah membimbing dengan memberikan kritik dan saran dalam penyusunan Laporan Kerja Praktik.
6. Bapak Muhamad Arifin, S.Si., M.T selaku Kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan yang telah memberikan izin melaksanakan Kerja Praktik.
7. Bapak Arifianto, A.Md. selaku Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingannya pada saat melaksanakan Prakteik Kerja Lapangan
8. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu mendukung dan memberikan doa yang terbaik kepada saya.
9. Teman-teman tim yaitu Aziz Wisnu Wardana dan Fajrin Nurhakim yang menemani, mendukung dalam penulisan laporan dan pelaksanaan Kerja Praktik di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen.
10. Serta Rekan-rekan Mahasiswa S1 Sistem Informasi yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan bantuan dalam penyusunan Laporan Kerja Praktek ini.

Purwokerto, 28 Desember 2022

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of several stylized, overlapping loops and lines, positioned above the printed name.

Sudarsono Aritonang

ABSTRAK

PERANCANGAN UI/UX *TICKET REPORTING* BERBASIS WEB MENGUNAKAN METODE DESAIN *THINKING*

Oleh
SUDARSONO ARITONANG
19103077

Pariwisata merupakan salah satu industri yang menjanjikan untuk dikembangkan sebagai sumber pendapatan bagi pemerintah daerah. Salah satu wilayah yang memiliki beragam tempat wisata yang ada di kawasan di Jawa Tengah adalah Kabupaten Kebumen. Organisasi perangkat daerah yang menjalankan urusan mengenai pariwisata yang ada di Kebumen adalah Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, yang mengelola sembilan objek wisata yang ada di Kebumen. Pelaporan hasil pendapatan berupa hasil penjualan tiket dari setiap objek wisata ke Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kebumen masih dilakukan secara manual sehingga sering mengakibatkan kesalahan dalam pelaporan. Berdasarkan masalah berikut maka dibutuhkan inovasi untuk mempermudah dalam pengendalian dan pelaporan hasil penjualan tiket objek wisata. Oleh karena itu penelitian ini membuat desain UI/UX *Ticket reporting* dan pengujian *usability*, tujuannya untuk memberikan solusi dari masalah pelaporan penjualan tiket dan *drop ticket* pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kebumen berupa desain UI/UX *Ticket Reporting*. Dengan adanya Desain UI/UX *Ticket Reporting* ini dapat memberikan *interface* dan fungsi sesuai dengan kebutuhan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kebumen, dan memberikan gambaran yang jelas bagi programmer dalam pembuatan *website ticket reporting*. Perancangan desain UI/UX *Ticket Reporting* ini menggunakan tools Figma dan metode Desain *Thinking* dengan variabel *Emphasize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*. Dalam variabel *Test* untuk menguji *usability* dari desain UI/UX *Ticket Reporting* menggunakan metode *System Usability scale*. Hasil dari penelitian ini yaitu berupa desain UI/UX *Ticket Reporting* yang diterima oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kebumen dan hasil perhitungan *System usability scale* yaitu 76, untuk *Acceptability ratings* 11,8% mendekati *Excellent*, *Grade scale B*, dan *Acceptability range* yaitu *Acceptable*.

Kata Kunci: *Situs web, Antarmuka Pengguna, Pengalaman Pengguna, Pemikiran Desain, Skala Kegunaan Sistem.*

ABSTRACT

WEB BASED REPORTING UI/UX TICKET DESIGN USING THE THINKING DESIGN METHOD

By
SUDARSONO ARITONANG
19103077

Tourism is a promising industry to be developed as a source of income for local governments. One area that has a variety of tourist attractions in the area in Central Java is Kebumen district. The regional apparatus organization that runs affairs regarding tourism in Kebumen is the Tourism and Culture Office, which manages nine tourist objects in Kebumen. Reporting of revenue results in the form of ticket sales from each tourist attraction to the Regency Tourism and Culture Office is still done manually so that it often results in errors in reporting. Based on the following problems, innovation is needed to make it easier to control and report the results of tourist attraction ticket sales. Therefore, this research makes a UI/UX Ticket reporting design and usability testing, the aim is to provide a solution to the problem of reporting ticket sales and drop tickets at the Tourism, Culture and Kebumen Office in the form of a UI/UX Ticket Reporting design. With the UI/UX Ticket Reporting Design, it can provide interfaces and functions that are in accordance with the needs of the Kebumen Tourism and Culture Office, as well as provide a clear picture for programmers in making ticket reporting websites. The design of the UI/UX Ticket Reporting design uses Figma tools and the Design Thinking method with the Emphasize, Define, Ideate, Prototype and Test variables. In the Test variable to test the usability of the UI/UX Ticket Reporting design using the System Usability scale method. The results of this study are in the form of UI/UX Ticket Reporting designs and the calculation results of the System usability scale, which is 76, for an Acceptability rating of 11.8% close to Excellent, Grade scale B, and Acceptability range, namely Acceptable.

Keywords: *Website, User Interface, User Experience, Design Thinking, System Usability Scale*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	2
C. Ruang Lingkup.....	3
D. Aspek Umum dan Kelembagaan	3
E. Metode Panulisan Laporan.....	4
F. Sistematika Penulisan Laporan	5
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI	6
A. Perancangan	6
B. <i>User Interface</i> (UI).....	6
C. <i>User Experience</i> (UX).....	6
D. Figma.....	7
E. Metode Desain <i>Thinking</i>	7
BAB III.....	12
ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	12
A. Pekerjaan/Kegiatan	12
B. Analisis dan Pembahasan Hasil Pekerjaan	13
BAB IV	32
PENUTUP.....	32

A. Kesimpulan	32
B. Saran	32
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xiv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo Dinas Pariwisata dan Kebudayaan.....	3
Gambar 1. 2 Struktur Organisasi.....	4
Gambar 2. 1 Desain <i>Thinking</i>	7
Gambar 2. 2 Penentuan Hasil SUS	11
Gambar 3. 1 <i>User flow</i> Buat Laporan Penjualan Tiket <i>User</i>	14
Gambar 3. 2 <i>User flow</i> Lihat Laporan Penjualan Tiket <i>User</i>	14
Gambar 3. 3 <i>User flow</i> Buat Laporan Penjualan Tiket Admin	14
Gambar 3. 4 <i>User flow</i> Lihat Laporan Tiket Admin	14
Gambar 3. 5 Tampilan <i>Wireframe Login</i>	15
Gambar 3. 6 Tampilan <i>Wireframe User</i>	16
Gambar 3. 7 Tampilan <i>Wireframe Menu User</i>	16
Gambar 3. 8 Tampilan <i>Wireframe Menu Buat Laporan</i>	17
Gambar 3. 9 Tampilan <i>Wireframe Lihat Laporan Penjualan</i>	17
Gambar 3. 10 Tampilan <i>Wireframe Dashboard Admin</i>	18
Gambar 3. 11 Tampilan <i>Wireframe Menu Admin</i>	18
Gambar 3. 12 Tampilan <i>Wireframe Buat Droping Tiket</i>	19
Gambar 3. 13 Tampilan <i>Wireframe Lihat Drop Tiket</i>	19
Gambar 3. 14 Tampilan <i>Wireframe Lihat Laporan Penjualan</i>	20
Gambar 3. 15 Tampilan <i>Wireframe Lihat Laporan Stok Tiket</i>	20
Gambar 3. 16 Tampilan <i>Login</i>	21
Gambar 3. 17 Tampilan <i>Dashboard User</i>	22
Gambar 3. 18 Tampilan <i>Menu User</i>	23
Gambar 3. 19 Tampilan <i>Menu Buat Laporan</i>	24
Gambar 3. 20 Tampilan <i>Detail Laporan Penjualan Tiket</i>	25
Gambar 3. 21 Tampilan <i>Dashboard Admin</i>	25
Gambar 3. 22 Tampilan <i>Menu Admin</i>	26
Gambar 3. 23 Tampilan <i>Drop Stock Tiket</i>	27
Gambar 3. 24 Tampilan <i>Detail Drop Tiket</i>	28
Gambar 3. 25 Tampilan <i>Detail Penjualan Tiket</i>	28
Gambar 3. 26 Tampilan <i>Detail Laporan Stock Tiket</i>	29

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kuesioner <i>System Usability Scale</i>	9
Tabel 2. 2 Skala Likert.....	9
Tabel 2. 3 <i>Percentile Range</i>	11
Tabel 2. 4 Tingkat Penerimaan Pengguna.....	11
Tabel 3. 1 Hasil Kuesioner.....	29
Tabel 3. 2 Hasil Perhitungan Kuesioner SUS	30
Tabel 3. 3 Hasil Akhir Pengujian SUS	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Izin PKL.....	xiv
Lampiran 2. Surat Persetujuan Izin PKL	xv
Lampiran 3. Hasil <i>Check Plagiarism</i>	xvi

ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN

Disparbud	= Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kebumen
UKM	= Usaha Kecil Menengah
ATV	= <i>All-Terrain Vehicle</i>
UI	= <i>User Interface</i>
UX	= <i>User Expariance</i>
SUS	= <i>System Usability Scale</i>