

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bagi pemerintah daerah pariwisata sudah menjadi sebuah industri yang menjanjikan untuk dikembangkan sebagai upaya pembangunan nasional dan sumber pendapatan bagi pemerintah daerah[1]. Banyak potensi-potensi pariwisata di Indonesia yang bisa dikembangkan yaitu kuliner, Tempat bersejarah, kebudayaan, dan juga pemandangan alam yang menjadi daya tarik pelancong lokal ataupun luar negeri. Hal ini membuat pemerintah Indonesia mendukung dan berusaha dalam memaksimalkan potensi-potensi yang ada dalam setiap daerah untuk meningkatkan pendapatan dari hasil pariwisata, pengembangan usaha kecil menengah (UKM), membuka lowongan pekerjaan[2]. Untuk memaksimalkan potensi-potensi yang ada pada setiap daerah di Indonesia, pemerintah daerah berperan penting dalam pengolahan, pengembangan, serta keamanan pada objek wisata secara baik dan *professional*.

Kebumen merupakan wilayah yang berada di Jawa Tengah yang memiliki potensi-potensi tempat wisata yang beragam. Secara topografis bagian utara dan bagian barat daya adalah pegunungan, sedangkan bagian tengah sampai ke bagian tenggara adalah dataran rendah. Oleh karena itu, Kebumen memiliki beragam tempat wisata.

Organisasi perangkat daerah yang menjalankan urusan mengenai pariwisata di wilayah Kebumen adalah Dinas Pariwisata dan Kebudayaan (Disparbud). Beberapa objek wisata yang dikelola oleh Disparbud Kebumen ada sembilan objek wisata yaitu: Goa Petruk, Goa Jatijajar, Waduk Sempor, Waduk Wadaslintang, Pantai Karangbolong, Pantai Petanahan, Pantai Logending, Pantai Suwuk dan Pemandian Air Panas Krakal[1]. Dari Sembilan objek wisata yang ada di Kabupaten Kebumen potensi penerimaan

hasil pendapatan pariwisata bersumber dari retribusi tiket masuk, retribusi parkir, retribusi vila dan retribusi kebersihan/sampah.

Pelaporan hasil pendapatan berupa hasil penjualan tiket yang ada di setiap objek wisata ke Disparbud Kabupaten Kebumen masih dilakukan secara manual dan sering mengakibatkan terjadi kesalahan dalam pelaporan. Berdasarkan masalah diatas dibutuhkan inovasi untuk mempermudah dalam pengendalian dan pelaporan tiket objek wisata yang menggunakan tiket konvensional atau tiket kertas, laporan penjualan harian, mingguan, bulanan dengan menggunakan buku besar manual mulai dari memberikan tiket dari Disparbud Kabupaten Kebumen berupa tiket retribusi parkir roda 2, roda 4, roda 6, tiket perahu, tiket kuda andong, tiket ATV, tiket fotografi, retribusi persampahan, dan tiket objek wisata baik dewasa ataupun anak-anak. sehingga menghasilkan Sistem Informasi *Reporting Ticket* Objek Wisata yang dikelola Disparbud Kabupaten Kebumen untuk mempermudah dalam manajemen tiket dan mengendalikan antara tiket yang terjual dengan total pendapatan.

Pada pembuatan *website Ticket Reporting* terdapat beberapa tahapan dalam pembuatannya yaitu membuat desain UI/UX, tahap coding *front end* dan tahap coding *back and*. Pada penelitian ini membahas tentang perancangan *User Interface* (UI) atau tampilan *visual* dari suatu *website* dan *User Experience* (UX) atau tanggapan dari pengguna terhadap kepuasan, kenyamanan, kemudahan dan kesulitan dari *website Ticket Reporting*.

B. Tujuan

Berdasarkan latar belakang, tujuan dari dibuatnya penelitian ini adalah:

- a. Menghasilkan desain UI/UX solusi dari masalah yang ada di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kebumen.
- b. Memberikan gambaran *interface website* sesuai dengan kebutuhan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kebumen.
- c. Memberikan gambaran yang jelas bagi programmer dalam pembuatan *website Ticket Reporting*.

C. Ruang Lingkup

Ruang Lingkup dari Kerja Praktik yang telah dilaksanakan di kantor Disparbud Kabupaten Kebumen adalah sebagai berikut:

1. Tugas pokok saat melaksanakan Kerja Praktik yaitu pembuatan sistem informasi *Reporting Ticket* berbasis *website* permintaan dari Kepala Subbagian umum dan kepegawaian Disparbud Kabupaten Kebumen.
2. Perancangan desain UI/UX *Ticket Reporting* menggunakan Figma.
3. Waktu pelaksanaan Kerja Praktik berlangsung selama satu bulan yang dilaksanakan dari tanggal 29 Agustus sampai 29 September 2022.

D. Aspek Umum dan Kelembagaan

1. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kebumen.

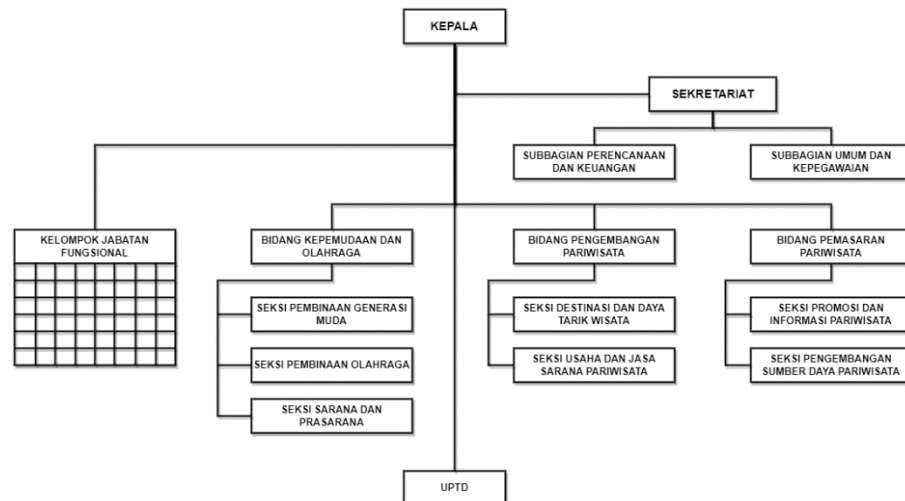


Gambar 1. 1 Logo Dinas Pariwisata dan Kebudayaan

Pariwisata dan Kebudayaan Kebumen adalah organisasi perangkat daerah yang memiliki tugas pada bidang pariwisata dan kebudayaan di Kabupaten Kebumen. Fungsi dari Disparbud yaitu merumuskan kebijakan yang ada pada bidang pariwisata, kebudayaan dan kesenian. Mengenai tugas dan fungsi, Disparbud juga memiliki wewenang dalam mengeluarkan izin-izin pada bidang pariwisata dan juga dapat mengeluarkan izin pada bidang kebudayaan seperti alih fungsi bangunan bersejarah.

2. Struktur Organisasi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen.

Berikut merupakan struktur organisasi Disparbud Kabupaten Kebumen



Gambar 1. 2 Struktur Organisasi

E. Metode Panulisan Laporan.

Dalam metode penulisan laporan ini dilakukan dengan menggunakan beberapa metode untuk mengetahui data yang akurat. Berikut beberapa metode yang digunakan:

1. Metode Observasi

Metode ini melakukan observasi ke tempat objek wisata yang dikelola oleh Disparbud Kabupaten Kebumen tentang bagaimana petugas dari setiap objek wisata melakukan laporan terkait hasil penjualan tiket ke kantor dinas.

2. Metode Wawancara.

Metode ini dilakukan secara langsung pada saat pelaksanaan Kerja Praktik untuk memperoleh data dan informasi dalam pembuatan laporan.

3. Metode Kajian Pustaka.

Pada metode ini dilakukan sebagai studi literatur untuk mempelajari dan mengumpulkan referensi seperti jurnal, buku untuk bahan dalam penulisan laporan.

F. Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan laporan dibuat untuk mempermudah dalam membuat dan memahami isi laporan. Dalam penulisan laporan ini terdapat beberapa bagian yaitu:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini merupakan deskripsi masalah dalam Kerja Praktik, tujuan dilaksanakan laporan kerja praktik, ruang lingkup pelaksanaan kerja praktik, Aspek Umum Kelembagaan tempat pelaksanaan kerja praktik, metode penulisan laporan kerja praktik, dan Sistematika dalam penulisan laporan Kerja Praktik.

2. Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang kajian pustaka yang berisikan teori, bahan penelitian untuk membantu dalam pembuatan laporan Kerja Praktik.

3. Bab III Analisis dan Pembahasan

Bab ini meliputi tentang konsep analisis, kerangka pengerjaan, dan pembahasan tentang hasil perancangan UI/UX yang sudah dibuat pada saat Kerja Praktik.

4. Bab IV Penutup

Bab ini meliputi kesimpulan dan saran dari hasil Kerja Praktik