

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA
PRAKTIK DI DINAS PEMUDA, OLAHRAGA, KEBUDAYAAN
DAN PARAWISATA KABUPATEN BANYUMAS**

**PERANCANGAN WEBSITE MUSEUM WAYANG
SENDANG MAS BANYUMAS SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN INFORMASI**



**GITA SERAVIKA BR SEMBIRING
19103002**

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

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA
PRAKTIK DI DINAS PEMUDA, OLAHRAGA, KEBUDAYAAN
DAN PARAWISATA KABUPATEN BANYUMAS**

**PERANCANGAN WEBSITE MUSEUM WAYANG
SENDANG MAS BANYUMAS SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN INFORMASI**



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

**GITA SERAVIKA BR SEMBIRING
19103002**

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

HALAMAN PENGESAHAN

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA
PRAKTIK DI DINAS PEMUDA, OLAHRAGA, KEBUDAYAAN
DAN PARAWISATA KABUPATEN BANYUMAS**

**PERANCANGAN WEBSITE MUSEUM WAYANG
SENDANG MAS BANYUMAS SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN INFORMASI**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**GITA SERAVIKA BR SEMBIRING
19103002**

Telah dipresentasikan pada hari Kamis, 29 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**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat, nikmat, dan karunia-Nya penulis bisa menyelesaikan Praktik Kerja Lapangan dan menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan di Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Parawisata Kabupaten Banyumas, khususnya di bidang kebudayaan yang dilaksanakan pada tanggal 15 Agustus 2022 hingga 15 September 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. 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 Praktik Kerja Lapangan.
5. Ibu 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. Bapak Drs. Asis Kusumandani, Mhum. selaku Kepala Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Parawisata yang telah memberikan izin pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan.
7. Ibu Yessi Ikayani, S.Sn 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 penyajian tulisan ini, karena keterbatasan pengalaman dan pengetahuan penulis. Untuk itu kritik dan saran akan penulis terima dengan baik. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat.

Purwokerto, 28 Desember 2022

Penulis

GITA SERAVIKA BR SEMBIRING

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABLE	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I.....	12
PENDAHULUAN.....	12
A. Latar Belakang	12
B. Tujuan	13
C. Ruang Lingkup.....	14
D. Aspek Umum dan Kelembagaan.....	15
E. Metode Penulisan Laporan.....	17
BAB II LANDASAN TEORI	18
A. Desain <i>Prototype</i>	18
B. <i>Website</i>	19
C. Balsamiq Mockup	19
D. Wireframe	19
E. Unified Modelling Language (UML).....	19
BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN	21
A. Pekerjaan/Kegiatan	21
B. Analisis dan Pembahasan.....	21
BAB IV PENUTUP	42
A. Kesimpulan	42

B. Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA.....	43
LAMPIRAN.....	44

DAFTAR TABLE

Tabel 1.1 Skenario Aktor Pengunjung dalam halaman beranda	22
Tabel 1.2 Skenario Aktor Admin dalam halaman beranda	22
Tabel 1.3 Skenario Aktor Pengunjung dalam halam tentang kami.....	23
Tabel 1.4 Skenario Aktor Admin dalam halaman tentang kami.....	24
Tabel 1.5 Skenario Aktor Pengunjung dalam halaman berita.....	25
Tabel 1.6 Skenario Aktor Admin dalam halaman berita.....	25
Tabel 1.7 Skenario Aktor Pengunjung dalam halaman kegiatan	27
Tabel 1.8 Skenario Aktor Admin dalam halaman kegiatan	27
Tabel 1.9 Skenario Aktor Pengunjung dalam halaman koleksi	28
Tabel 1.10 Skenario Aktor Admin dalam halaman koleksi	29
Tabel 1.11 Skenario Aktor Pengunjung dalam halaman publikasi	30
Tabel 1.12 Skenario Aktor Admin dalam halaman publikasi	31
Tabel 1.13 Skenario Aktor Pengunjung dalam halaman kontak.....	32
Tabel 1.14 Skenario Aktor Admin dalam halaman Kontak.....	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo DINPORABUDPAR	15
Gambar 3. 2 Rancangan Use Case diagram	21
Gambar 3. 3 Rancangan Desain Website Beranda.....	34
Gambar 3. 4 Rancangan Desain Website Tentang-Kami.....	34
Gambar 3. 5 Rancangan Desain Website Berita	35
Gambar 3. 6 Rancangan Desain Website Kegiatan	35
Gambar 3. 7 Rancangan Desain Website Koleksi-Bawor	36
Gambar 3. 8 Rancangan Website Koleksi-Sarkowi.....	36
Gambar 3. 9 Rancangan Website Koleksi-Srenggini.....	37
Gambar 3. 10 Rancangan Website Koleksi-Togog.....	37
Gambar 3. 11 Rancangan Website Koleksi-Sarawita	38
Gambar 3. 12 Rancangan Website Koleksi-Dhundhungbikang	38
Gambar 3. 13 Rancangan Website Koleksi-Jawana.....	39
Gambar 3. 14 Rancangan Website Koleksi-Sontoloyo.....	39
Gambar 3. 15 Rancangan Website Publikasi	40
Gambar 3. 16 Rancangan Website Kontak	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Struktur Organisasi DINPORABUDPAR.....	44
Lampiran 2 Hasil Check Plagiarsm.....	44
Lampiran 3 Surat Kesediaan Penerimaan PKL.....	45