

LAPORAN MAGANG

**PERANCANGAN DESAIN PENGALAMAN PENGGUNA
TAMPILAN WEBSITE PEMINJAMAN TEMPAT OLAHRAGA
PADA DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF,
KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
KABUPATEN GRESIK**



Disusun oleh:

- 1. ALVIN ARGHA HARDANI (3022010005)**
- 2. DAFFA AQILA PRACHASYA FfMAD (3022010009)**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2024**

LAPORAN MAGANG

**PERANCANGAN DESAIN PENGALAMAN PENGGUNA
TAMPILAN WEBSITE PEMINJAMAN TEMPAT OLAHRAGA
PADA DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF,
KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
KABUPATEN GRESIK**



Disusun oleh:

- 1. ALVIN ARGHA HARDANI (3022010005)**
- 2. DAFFA AQILA PRACHASYAFMAD (3022010009)**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN MAGANG

**DI DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF,
KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN DAN OLAAHRAGA
KABUPATEN GRESIK**

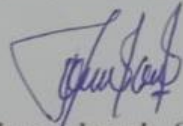
Bid: Kepemudaan dan Olahraga

(Periode : 18 Febuari 2024 s.d 28 Maret 2024)

Disusun Oleh:

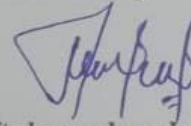
Alvin Arga Hardani (3022010005)
Daffa Aqilla Prachasyafimad (3022010009)

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi UISI**



Brina Miftahurrohmah, S.Si., M.Si.,
MCE
NIP. 9019313

**Menyetujui,
Dosen Pembimbing Kerja Praktek**



Brina Miftahurrohmah, S.Si., M.Si.,
MCE
NIP. 9019313

Gresik, ^{Mei} 03 April 2024

**DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF, KEBUDAYAAN,
KEPEMUDAAN DAN OLAAHRAGA KABUPATEN GRESIK**

**Mengetahui,
Ka. Bidang Kepemudaan dan Olahraga**



Kumala Wardani, S.A.P
NIP. 19821012 201101 2 005

**Menyetujui,
Pembimbing Lapangan**



Mila Afidah, SE
NIP. 198101272005011008

KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, penulis berhasil menyelesaikan laporan magang ini. Laporan ini dibuat sebagai syarat pemenuhan mata kuliah magang dari program studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Kreatif Universitas Internasional Semen Indonesia. Laporan ini merangkum pengalaman magang selama satu bulan, dimulai dari tanggal 18 Februari 2024 hingga 28 Maret 2024, yang dilaksanakan di Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Penulis ingin menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama pelaksanaan magang ini, termasuk:

1. Ibu Brina Miftahurrohmah, S.Si., M.Si., MCE selaku dosen pembimbing dan kepala departemen sistem informasi yang membimbing serta memberikan saran kepada penulis saat pelaksanaan magang berlangsung hingga penyusunan laporan ini terselesaikan.
2. Bu Kumala Wardani, S.A.P selaku kepala bidang Kepemudaan dan Olahraga Kab.Gresik.
3. Bu Mila Afidah, SE selaku pembimbing lapangan yang telah membimbing selama pelaksanaan magang.
4. Pihak Instansi Disparekrafbudpora Kabupaten Gresik yang telah membantu dalam pengumpulan data dan memberikan arahan selama magang.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan kesalahan dalam laporan ini dan dengan rendah hati menerima kritik dan saran. Semoga laporan magang ini dapat memberikan manfaat dalam bidang Sistem Informasi

Gresik, 28 Maret 2024

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| DAFTAR GAMBAR | vi |
| DAFTAR TABEL | viii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Tujuan dan Manfaat | 1 |
| 1.2.1 Tujuan..... | 1 |
| 1.2.2 Manfaat..... | 2 |
| 1.3 Metodologi Pengumpulan Data | 3 |
| 1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang | 3 |
| 1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang | 4 |
| BAB II PROFIL DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF, KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA KABUPATEN GRESIK.... | 5 |
| 2.1 Sejarah dan Perkembangan Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik | 5 |
| 2.2 Visi dan Misi | 6 |
| 2.2.1 Visi | 6 |
| 2.2.2 Misi..... | 6 |
| 2.3 Lokasi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik | 6 |
| 2.4 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik | 7 |
| 2.5 Produk | 9 |
| BAB III TINJAUAN PUSTAKA..... | 10 |
| 3.1 Figma | 10 |
| 3.2 Miro..... | 10 |
| 3.3 Draw.io..... | 10 |
| BAB IV PEMBAHASAN | 11 |

| | |
|---|-----------|
| 4.1 Tugas Unit Kerja..... | 11 |
| 4.2 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja | 11 |
| 4.3 Tugas Khusus..... | 12 |
| 4.3.1 Interview dan Observasi..... | 12 |
| 4.3.2 Research Plan | 12 |
| 4.3.3 Pembuatan Information Architecture | 14 |
| 4.3.4 Perancangan Sketching (crazy 8) | 15 |
| 4.4.5 Membuat Guide style | 15 |
| 4.4.6 Lo-Fi..... | 16 |
| 4.4.7 Hi-Fi | 16 |
| 4.4 Kegiatan Magang | 16 |
| 4.5 Jadwal Magang | 17 |
| 4.6 Pembagian Tugas | 18 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... | 20 |
| 5.1 Kesimpulan | 20 |
| 5.2 Saran | 20 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 21 |
| LAMPIRAN | 22 |
| Lampiran 1 Dokumentasi | 22 |
| Lampiran 2 Surat Panggilan Magang | 23 |
| Lampiran 3 Lembar Absensi..... | 23 |
| Lampiran 4 Lembar Evaluasi..... | 23 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| GAMBAR 2.1 Lokasi Disparekrafbudpora Kab. Gresik pada Google Maps..... | 6 |
| GAMBAR 2.2 Struktur Organisasi Disparekrafbudpora..... | 6 |
| GAMBAR 4.1 Gambar Information Architecture..... | 14 |
| GAMBAR 4.2 Sketching (crazy 8)..... | 15 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---------------------------------------|----|
| TABEL 4.1 Research Planning..... | 12 |
| TABEL 4.2 Jadwal Magang..... | 16 |
| TABEL 4.3 Pembagian Tugas Magang..... | 17 |

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, perkembangan teknologi informasi terjadi sangat pesat. Banyak instansi pemerintah dan swasta yang melakukan transformasi digital, salah satunya dengan membangun sistem informasi berbasis website. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan layanan ke masyarakat secara online. Oleh karena itu, keterampilan dalam mendesain antarmuka pengguna (user interface design) sangat dibutuhkan.

Sebagai mahasiswa Program Studi Sistem Informasi, kami telah mempelajari mata kuliah “Desain Pengalaman Pengguna”. Kami berkesempatan melaksanakan magang di Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik yang membutuhkan bantuan dalam mendesain website peminjaman tempat olahraga. Dengan demikian, pelaksanaan magang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan instansi terkait perkembangan teknologi saat ini.

Dengan demikian, kami diharapkan dapat membantu instansi tersebut dan juga mendapatkan pengalaman kerja nyata sesuai dengan bidang studi kami. Pengetahuan dan keterampilan yang kami dapatkan selama magang diharapkan dapat menunjang diperolehan ilmu kami ke depannya.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan Manfaat magang di Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik.

1.2.1 Tujuan

Umum

1. Mendapatkan pengalaman kerja nyata sesuai dengan bidang studi Sistem Informasi yang ditekuni selama perkuliahan.
2. Menerapkan ilmu perkuliahan untuk diaplikasikan ke dalam kerja praktik.

Khusus

1. Membantu instansi dalam merancang dan mengembangkan desain tampilan website peminjaman tempat olahraga.
2. Meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam berkomunikasi, bekerja sama tim, dan menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi di dunia kerja secara nyata.
3. Menerapkan konsep dan teori yang diperoleh selama perkuliahan kedalam kondisi kerja sebenarnya.

1.2.2 Manfaat

Manfaat dari pelaksanaan magang “Perancangan Design Website Peminjaman Tempat Olahraga Pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik” adalah sebagai berikut:

1. Bagi Perguruan Tinggi:
 - a) Membekali mahasiswa dengan pengalaman kerja sebenarnya sesuai bidang studi.
 - b) Meningkatkan relevansi kurikulum dengan kebutuhan industri/dunia kerja.
 - c) Mempromosikan program studi kepada instansi mitra kerja.
2. Bagi Instansi
 - a) Mendapatkan tenaga bantuan dalam pengembangan sistem informasi secara cuma-cuma.
 - b) Mengembangkan jejaring kerjasama dengan perguruan tinggi dalam pengembangan SDM.
 - c) Mendapat masukan baru dari Pandangan mahasiswa dalam pengembangan sistem informasinya.
3. Bagi Mahasiswa
 - a) Mendapatkan pengalaman kerja nyata yang sesuai dengan bidang studinya.

- b) Meningkatkan hard skill dan soft skill seperti komunikasi, kerjasama tim, penyelesaian masalah, dll.
- c) Membangun jaringan untuk kemudian hari guna mendukung pencarian kerja.

1.3 Metodologi Pengumpulan Data

Pada pelaksanaan kegiatan magang di Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik terdapat beberapa metodologi yang digunakan yaitu :

1. Metode Orientasi: Metode ini digunakan untuk mengenalkan mahasiswa magang pada lingkungan kerja dan proses kerja di organisasi tempat magang. Ini mencakup pemahaman terhadap tujuan, struktur organisasi, dan prosedur yang digunakan dalam pembuatan perancangan design website peminjaman tempat olahraga.
2. Metode Wawancara: Penulis melakukan sesi tanya jawab kepada pembimbing dari instansi dan pihak-pihak dari Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olah Raga Kabupaten Gresik (DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK).
3. Analisis Dokumentasi: Dalam metode ini, mahasiswa magang akan menganalisis dokumen dan referensi yang relevan, seperti dokumentasi proyek pengembangan design, panduan dari desain, dan data-data yang diperlukan untuk research plan. Analisis dokumen ini membantu dalam memahami kerangka kerja proyek.

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang

Lokasi : Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik

Alamat : Jl. DR. Wahidin Sudiro Husodo No.127, Kebomas, Randuagung, Kec. Gresik, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61121

Waktu : 18 Febuari 2024 – 28 Maret 2024

Waktu kerja mahasiswa magang adalah pada hari kerja BAPPEDA mulai hari Senin sampai dengan Jumat (5 hari kerja dalam satu minggu).

Jam kerja dan jam istirahat :

- Senin sampai Kamis : pukul 07.30 s.d. 16.00 WIB
- Jumat : pukul 07.00 s.d. 16.00 WIB
- Istirahat : pukul 11.30 s.d. 13.00 WIB
- Libur : Sabtu dan Minggu

1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang

Lokasi : Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik.

BAB II

PROFIL DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF, KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA KABUPATEN GRESIK

2.1 Sejarah dan Perkembangan Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik

Pada awalnya, upaya pengelolaan sektor pariwisata, ekonomi kreatif, kebudayaan, kepemudaan, dan olahraga di Kabupaten Gresik diintegrasikan ke dalam beberapa instansi terpisah. Namun, dengan semakin berkembangnya kesadaran akan pentingnya sektor-sektor tersebut dalam mendukung pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat, maka diperlukan langkah konkret untuk mengoptimalkan pengelolaan dan pemanfaatan potensi yang ada.

Seiring dengan itu, Pemerintah Kabupaten Gresik mengambil langkah strategis dengan membentuk Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan, dan Olahraga. Pembentukan Dinas ini bertujuan untuk menyatukan dan mengoordinasikan berbagai kegiatan serta program yang berkaitan dengan sektor-sektor tersebut, guna mencapai tujuan pembangunan yang lebih efektif dan efisien.

Dengan terbentuknya Dinas ini, berbagai program dan kegiatan pembangunan sektor pariwisata, ekonomi kreatif, kebudayaan, kepemudaan, dan olahraga dapat dilaksanakan secara lebih terarah dan terpadu. Hal ini juga membuka peluang untuk meningkatkan daya tarik wisata, memperluas pasar ekonomi kreatif, memajukan budaya lokal, meningkatkan partisipasi dan kreativitas pemuda, serta mempromosikan gaya hidup sehat melalui olahraga.

Sejarah dan perkembangan Dinas ini juga mencerminkan komitmen pemerintah daerah dalam membangun infrastruktur, fasilitas, dan sarana pendukung bagi pengembangan sektor-sektor tersebut. Melalui berbagai kegiatan pembangunan yang dilakukan oleh Dinas, Kabupaten Gresik terus berupaya menjadi destinasi pariwisata yang menarik, pusat ekonomi kreatif

yang berkembang, serta tempat yang memperkokoh identitas budaya dan semangat olahraga masyarakatnya.

2.2 Visi dan Misi

2.2.1 Visi

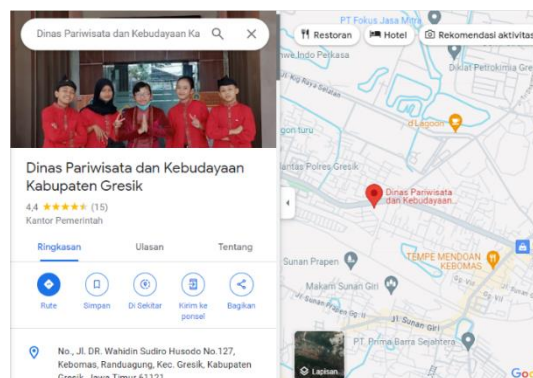
Mewujudkan Gresik Baru yang Lebih Mandiri, Sejahtera, Berdaya Saing dan Berkemajuan Berlandaskan Akhlakul Karimah

2.2.2 Misi

1. Menciptakan tata Kelola pemerintah yang bersih, akuntabel serta mewujudkan kepemimpinan yang Inovatif dan Kolaboratif.
2. Membangun infrastruktur yang berdaya saing, memakmurkan Desa dan menata Kota.
3. Mendorong kemandirian ekonomi yang seimbang antara sektor dan antar wilayah.
4. Membangun insan Gresik unggul yang cerdas, mandiri, sehat dan berakhlakul karimah.
5. Meningkatkan kesejahteraan sosial dengan menciptakan lapangan kerja dan menjamin pemenuhan kebutuhan dasar Masyarakat Gresik

2.3. Lokasi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik

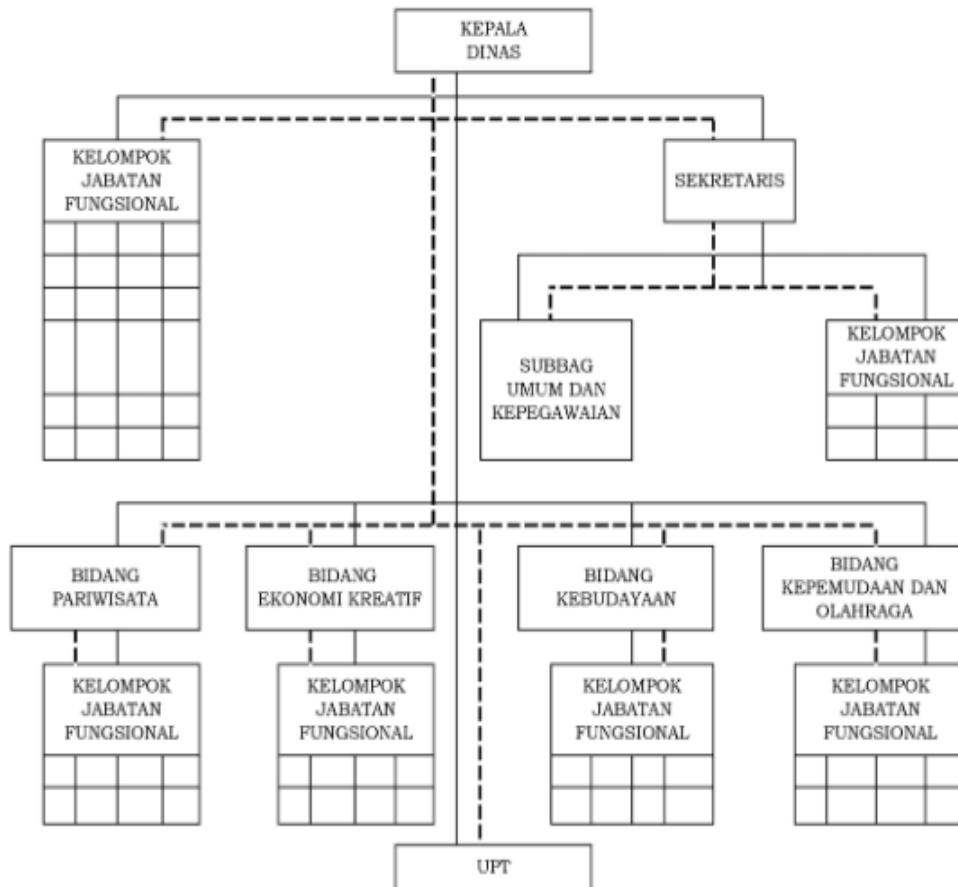
Jl. DR. Wahidin Sudiro Husodo No.127, Kebomas, Randuagung, Kec. Gresik, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61121



Gambar 2. 1 Lokasi Disparekrabudpora Kab. Gresik pada Google Maps

2.4 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik.

STRUKTUR ORGANISASI PERANGKAT DAERAH
 DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF, KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN
 DAN OLAHRAGA KABUPATEN GRESIK



Gambar 2.2 Suktur Organisasi Disparekrafbudpora

Tugas dari setiap bagian pada struktur organisasi

- Kepala Dinas

Membantu Bupati dalam melaksanakan urusan pemerintahan bidang Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, urusan pemerintahan bidang Kebudayaan dan urusan pemerintahan bidang Kepemudaan dan Olah Raga.

- Sekretaris

Melaksanakan pengelolaan surat menyurat, kearsipan, administrasi kepegawaian, keuangan, perlengkapan dan rumah tangga kantor serta pengkoordinasi penyusunan rencana program, evaluasi dan pelaporan.

- Subbag Umum dan Kepegawaian

Melaksanakan pelayanan administrasi umum, kepegawaian dan ketatausahaan, mengelola tertib administrasi perkantoran, kepegawaian dan kearsipan, menyusun agenda kegiatan pimpinan dan keprotokolan.

- Bidang Pariwisata

Melakukan melaksanakan sebagian tugas Kepala Dinas dalam melaksanakan urusan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif di bidang pariwisata.
Bidang Ekonomi

- Bidang Ekonomi Kreatif

Melaksanakan sebagian tugas Kepala Dinas dalam melaksanakan urusan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif di bidang Ekonomi Kreatif.

- Bidang Kebudayaan

Melaksanakan sebagian tugas Kepala Dinas dalam melaksanakan urusan pemerintahan bidang kebudayaan.

- Bidang Kepemudaan dan Olah Raga

Melaksanakan sebagian tugas Kepala Dinas dalam melaksanakan urusan pemerintahan bidang Kepemudaan dan Olah Raga.

- Jabatan Fungsional

Melakukan kegiatan sesuai dengan bidang tenaga fungsional masing-masing berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang undangan.

- UPT

Melaksanakan sebagian kegiatan teknis operasional dan/atau kegiatan teknis penunjang yang mempunyai wilayah kerja satu atau beberapa Kecamatan.

2.5 Produk

1. UU No. 10 2009 tentang Kepariwisataaan
2. Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan
3. UU NO.5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan
4. UU No.11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya
5. UU No.24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif
6. PERPRES Nomor 51 Tahun 2022 Program Pasukan Bendera Pusaka
7. PP No. 66 Tahun 2015 tentang Museum
8. PP No. 1 Tahun 2022 tentang Register Nasional dan Pelestarian Cagar Budaya
9. PERMEN PAR No.18 Tahun 2016 tentang Pendaftaran Pariwisata
10. INMENDAGRI No. 67 Tahun 2021
11. PERDA 16 – 1998 tentang RIPPDA
12. PERDA 16 RIPDA 2013 – 2025 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataaan Daerah
13. PERDA 11 Tahun 2015 tentang Retribusi Jasa Usaha
14. PERDA No. 6 Tahun 2017 tentang Riparprov
15. PERDA 8 Tahun 2019 tentang Cagar Budaya
16. PERDA 9 Tahun 2019 tentang Pemajuan Kebudayaan Daerah
17. PPKD Kab. Gresik Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah
18. PERBUP 56 2021 SOTK DISPAREKRAFBUDPORA

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

3.1. Figma

Figma adalah salah satu aplikasi yang digunakan oleh UI atau UX designer dalam membuat tampilan antarmuka untuk website ataupun mobile apps. Aplikasi Figma memudahkan beberapa designer untuk berkolaborasi dan bekerja tim secara bersama dalam dokumen yang sama serta dapat memberikan komentar, saran, bahkan mengubah rancangan desain yang ada dalam waktu yang bersamaan alat untuk membuat desain UI/UX yang interaktif, sehingga peserta dapat langsung mempraktekkan penggunaan Figma.

3.2 Miro

Miro adalah alat atau aplikasi yang terinspirasi oleh seniman Spanyol, namanya adalah Joan Miro. Bersamaitimnya membuat Miro dan mengerjakan pengembangan dan moderasi alat Miro Kolaborasi pengguna untuk membuat satukanvas ide proyek hebat. Setelah Gary Fox, Miro adalah alat papan tulis virtual yang memudahkan pengguna berkolaborasi dalam proyek bersama. Jadi alat papan tulis. Jalur ini memungkinkan proses kerja yang lebih efisien dan efektif. Alat ini berbasis cloud dan cocok untuk perusahaan kecil dan besar. Keajaiban dapat digunakan untuk banyak fungsi, misalnya penelitian, curah pendapat, perjalanan pelanggan, membuat cerita pengguna dan bahkan Struktur.

3.3 Draw.io

Draw.io merupakan sebuah situs yang didesain khusus untuk menggambar diagram secara online. Untuk mengaksesnya hanya diperlukan browser yang mendukung HTML5 dan juga koneksi internet. Draw.io sudah terintegrasi dengan Google Drive untuk penyimpanan file selain mengeksport dalam bentuk JPG/PNG/SVG/XML.

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Tugas Unit Kerja

1. Penyusunan perencanaan dan kebijakan urusan kepemudaan dan olah raga;
2. Pelaksanaan akselerasi dan sinkronisasi kebijakan, kebijakan, program dan kegiatan di bidang kepemudaan dan olah raga; Pengoordinasian pelaksanaan kerjasama di bidang kepemudaan dan olah raga;
3. Penyelenggaraan pelayanan administrasi dan pelayanan teknis urusan kepemudaan dan olah raga;
4. Penyusunan dan pengendalian norma standar prosedur dan metode urusan di bidang urusan kepemudaan dan olah raga;
5. Pembinaan dan fasilitasi kelembagaan organisasi kepemudaan;
6. Pembinaan dan fasilitasi organisasi olah raga dan olah ragawan;
7. Pelaksanaan evaluasi dan penyusunan laporan kinerja dibidang kepemudaan dan olah raga; dan
8. Pelaksanaan tugas kedinasan lain yang diberikan oleh bupati sesuai dengan bidang tugasnya

4.2 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja

Pelaksanaan Magang ini dimulai pada tanggal 18 Febuari 2024 sampai 28 Maret 2024 di Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga. Penulis ditempatkan dalam bidang kepemudaan dan olahraga yang dibimbing langsung oleh Mila Afidah, SE. Adapun kegiatan yang dilakukan oleh penulis, antara lain:

1. Pembuatan Formlir kuesioner peminjaman tempat olahraga Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga. menggunakan goggle form.
2. Membuat laporan pedoman mengisi kuesioner peminjaman tempat olahraga dan penjelasan fungsi setiap bagian.

3. Perancangan flyer jalan sehat dalam acara HARJAGRAS Kab Gresik.
4. Membuat laporan KAK acara jalan sehat acara HARJAGRAS Kab Gresik.
5. Design website tempat peminjaman olahraga Dinas Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga.

4.3 Tugas Khusus

Sebagai mahasiswa Program Studi Sistem Informasi, kami telah mempelajari mata kuliah “Desain Pengalaman Pengguna”. Kami berkesempatan melaksanakan magang di Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik yang membutuhkan bantuan dalam mendesain website peminjaman tempat olahraga.

4.3.1 Interview dan Observasi

Penulis melakukan sesi tanya jawab kepada pembimbing dari instansi khususnya pada bagian kepemudaan dan olahraga dan pihak-pihak dari Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olah Raga Kabupaten Gresik (DISPAREKRAFBUDPORA GRESIK).

4.3.2 Research Plan

| | |
|----------------|---|
| Project Name : | Website Peminjaman Tempat Olahraga |
| Created By : | Alvin Arga Hardani & Daffa Aqila Prachasyafmad |

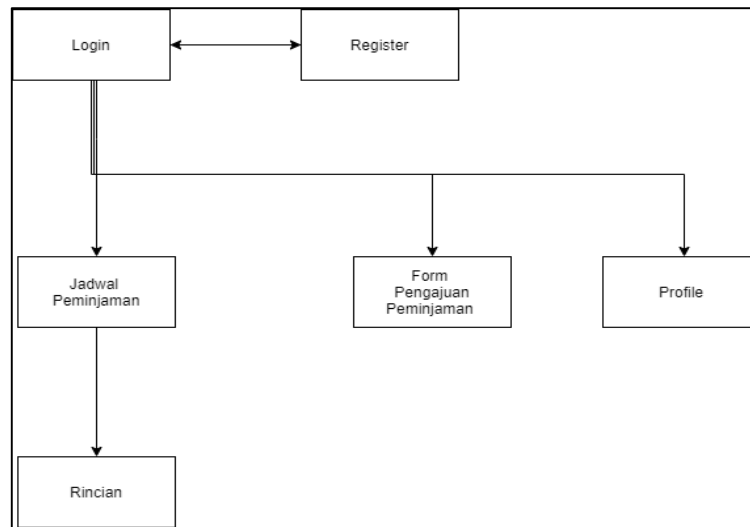
Tabel 4.1 Reearch Planning

| | |
|----------------------|--|
| Project Brief : | Membuat website interaktif untuk mempermudah proses peminjaman fasilitas olahraga milik dinas seperti lapangan futsal, tennis, basket, dan lainnya. Website ini bertujuan untuk meningkatkan layanan publik dalam pemenuhan kebutuhan fasilitas olahraga masyarakat. |
| Objective : | <ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan kenyamanan dan kemudahan masyarakat dalam melakukan pemesanan fasilitas olahraga secara online. 2. Mengoptimalkan pengelolaan agenda peminjaman fasilitas olahraga secara digital. 3. Mengurangi antrian dan penumpukan pekerjaan administrasi peminjaman secara manual. |
| Business Objective : | <ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan kenyamanan dan kemudahan masyarakat dalam melakukan pemesanan fasilitas olahraga secara online. 2. Mengoptimalkan pengelolaan agenda peminjaman fasilitas olahraga secara digital. 3. Mengurangi antrian dan penumpukan pekerjaan administrasi peminjaman secara manual. |
| Research Goals : | Meningkatkan loyalitas masyarakat terhadap dinas dengan memberikan pelayanan prima secara online. |

| | |
|-----------------------------|--|
| Methods : | <ol style="list-style-type: none"> 1. Studi literatur tentang sistem pemesanan fasilitas online. 2. Wawancara dengan operator peminjaman untuk memahami proses kerja. 3. Observasi langsung terhadap sistem peminjaman saat ini. 4. Analisis kebutuhan dan validasi bersama stakeholder terkait. |
| Research Success Criteria : | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendapatkan informasi yang memadai untuk merancang sistem peminjaman yang tepat guna. 2. Memperoleh validasi atas kebutuhan dan fitur-fitur utama yang diperlukan sistem. 3. Dibuatnya dokumentasi hasil studi kelayakan untuk perancangan desain website. |
| Timeline : | 18 Februari 2024 – 28 Maret |
| Script : | https://miro.com/app/board/uXjVKcvxl-o=?share_link_id=563524468574 . |

4.3.3 Pembuatan Information Architecture

Pada tahap Information architecture menyusun informasi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami dan menavigasi melalui konten yang ada. Berikut adalah contoh dari information architecture dari website peminjaman tempat olahraga.



Gambar 4.1 Gambar Information Architecture

4.3.4 Perancangan Sketching (crazy 8)

Teknik sketching yang digunakan dalam desain produk untuk menghasilkan sejumlah ide secara cepat. Dengan menyiapkan kertas atau kartu kecil dan alat tulis seperti pena atau pensil.



Gambar 4.2 Gambar Sketching (crazy 8)

4.4.5 Membuat Guide style

Menyediakan panduan untuk penggunaan yang memuat pedoman desain, gaya, dan identitas merek yang konsisten untuk digunakan dalam

semua materi komunikasi, dari situs web. Berikut adalah link figma dari Guild style:

<https://www.figma.com/file/jeNymfmt02nbQmGUDXZKzl/Peminjaman-TempatOlahraga?type=design&nodeid=3%3A2034&mode=design&t=19TLDzNrKk48XIEO-1>.

4.4.6 Lo-Fi

Merujuk pada pendekatan desain yang menekankan estetika yang sederhana, kasar, atau "kasar" dalam desain situs web. Sama seperti musik lofi, lofi design bertujuan untuk menciptakan pengalaman. Berikut adalah link figma dari lo-fi:

<https://www.figma.com/file/jeNymfmt02nbQmGUDXZKzl/Peminjaman-TempatOlahraga?type=design&nodeid=0%3A1&mode=design&t=19TLDzNrKk48XIEO-1>.

4.4.7 Hi-Fi

Pendekatan desain yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang sangat baik dengan mengutamakan kualitas, kejelasan, dan keakuratan dalam desain produk, situs web, atau aplikasi. Berikut adalah link figma dari hi-fi:

<https://www.figma.com/file/jeNymfmt02nbQmGUDXZKzl/Peminjaman-Tempat-Olahraga?type=design&node-id=3%3A2035&mode=design&t=19TLDzNrKk48XIEO-1>.

4.4. Kegiatan Magang

Magang merupakan suatu kegiatan studi lapangan dalam bidang Riset dan Inovasi Daerah, yang mencakup aktivitas antara lain:

1. Pengenalan profil DISPAREKRAFBUDPORA Kabupaten Gresik
2. Research Plan
3. Pembuatan Information Architecture
4. Perancangan Sketching (crazy 8)
5. Membuat Guide style

6. Pengerjaan Lo-Fi
7. Pengerjaan Hi-Fi
8. Penulisan Laporan

4.5 Jadwal Magang

Tabel 4.2 Jadwal Magang

| Kegiatan | Februari | Maret | | |
|---|------------|------------|---|---|
| | Minggu ke- | Minggu ke- | | |
| | 4 | 1 | 2 | 3 |
| Pengenalan profil DISPAREKRAFBUDPORA Kabupaten Gresik | | | | |
| Research Plan | | | | |
| Pembuatan Information Architecture | | | | |
| Perancangan Sketching (crazy 8) | | | | |
| Membuat Guide style | | | | |
| Pengerjaan Lo-Fi | | | | |
| Pengerjaan Hi-Fi | | | | |

| | | | | |
|-------------------|--|--|--|--|
| Penulisan Laporan | | | | |
|-------------------|--|--|--|--|

4.6 Pembagian Tugas

Tabel 4.3 Pembagian Tugas Magang

| Tugas Magang | Deskripsi | Nama Anggota |
|------------------------------------|--|--|
| Research Plan | Merupakan tahap perencanaan awal yang dilakukan untuk menentukan ruang lingkup pekerjaan, sumber daya yang dibutuhkan, serta jadwal pelaksanaan. | Alvin Arga Hardani & Daffa Aqila Prachasyafmad |
| Pembuatan Information Architecture | Merupakan proses menyusun struktur konten dan navigasi pada website yang akan dibuat. | Daffa Aqila Prachasyafmad |
| Perancangan Sketching (crazy 8) | Merupakan tahap awal membuat sketsa tampilan antarmuka dengan teknik crazy 8 untuk mengeksplorasi ide desain. | Daffa Aqila Prachasyafmad |
| Membuat Guide style | Merupakan pembuatan pedoman desain visual seperti warna, tipografi, icons yang akan digunakan pada website. | Alvin Arga Hardani |
| Pengerjaan Lo-Fi | Tahap membuat prototype tampilan antarmuka dengan fokus pada struktur konten dan navigasi tanpa desain detail. | Alvin Arga Hardani |

| | | |
|---------------------------|--|--|
| Membuat Hi-Fi | Tahap selanjutnya setelah Lo-Fi dengan menambahkan detil desain seperti shadow, animasi, visual untuk mempercantik tampilan. | Alvin Arga Hardani |
| Penyusunan Laporan Magang | Tahap akhir penyusunan laporan hasil kegiatan dan pengalaman selama masa magang. | Alvin Arga Hardani & Daffa Aqila Prachasyafmad |

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan magang yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan beberapa poin penting sebagai berikut:

1. Tujuan pelaksanaan magang untuk mendapatkan pengalaman kerja dan menerapkan ilmu perkuliahan di dunia kerja telah tercapai. Penulis memperoleh pengalaman langsung dalam melaksanakan tugas-tugas di bidang sistem informasi sesuai dengan kompetensi yang dimiliki.
2. Penulis membantu instansi dalam merancang desain antarmuka pengguna website peminjaman tempat olahraga. Hal ini diharapkan dapat memudahkan masyarakat dalam melakukan peminjaman secara online.
3. Keterampilan soft skill penulis seperti komunikasi, kerja sama tim, penyelesaian masalah, dan kemampuan beradaptasi di lingkungan kerja meningkat selama masa magang.
4. Pelaksanaan magang berjalan lancar berkat dukungan dan bimbingan dari pembimbing akademik dan lapangan. Penulis dapat menyelesaikan tugas sesuai target waktu yang ditentukan.

5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan magang yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

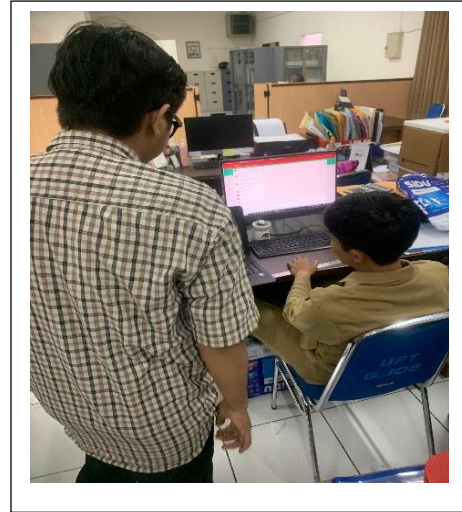
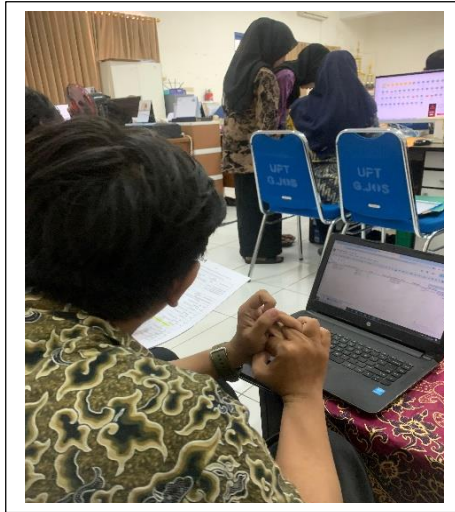
1. Adanya evaluasi berkala terhadap ketepatan sasaran dan manfaat dari kegiatan magang agar program magang terus berjalan secara optimal.
2. Perlu adanya pengawalan yang lebih intensif dari pengampu mata kuliah magang agar proses magang lebih terarah dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Magdalena, L., Septian, W. E., & Turini. (Tahun). Pemanfaatan Miro sebagai Alternatif Media Pembelajaran untuk Kolaboratif Problem-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, Volume 6(1), April 2023, Halaman 19. eISSN: 2621-1467.
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma dalam Membangun UI/UX yang Interaktif pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, Volume 3(1), Februari 2021, Halaman 149. ISSN: 2657-0203. e-ISSN: 2686-0244.
- Suharyanto, E. (Tahun). Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android dengan Metode RAD. Tugas Akhir. Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi



Gambar 1.1 Interview dan Observasi Gambar 1.2 Penyampaian Hasil Tampilan

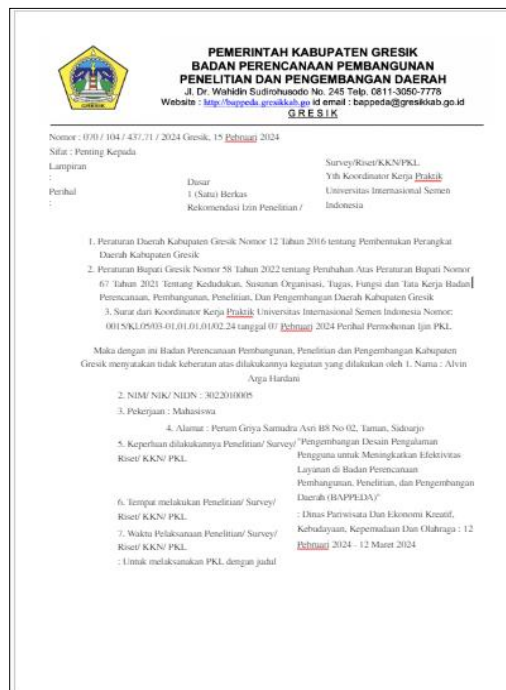


Gambar 1.3 Foto Bersama dengan DISPAREKRAFBUDPORA

Lampiran 2 Surat Panggilan Magang

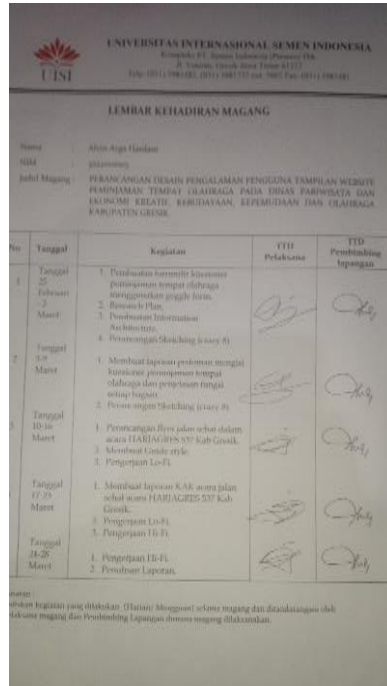


Gambar 2.1 Halaman Kedua Surat Panggilan



Gambar 2.2 Halaman Pertama Surat Panggilan

Lampiran 3 Lembar Absensi



UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
 Kampus PT Semen Indonesia (Persero) Tbk
 Jl. Yaman, Gresik, Jawa Timur 61117
 Telp: (031) 398382, (031) 398377 ext. 3983 Fax: (031) 3983481

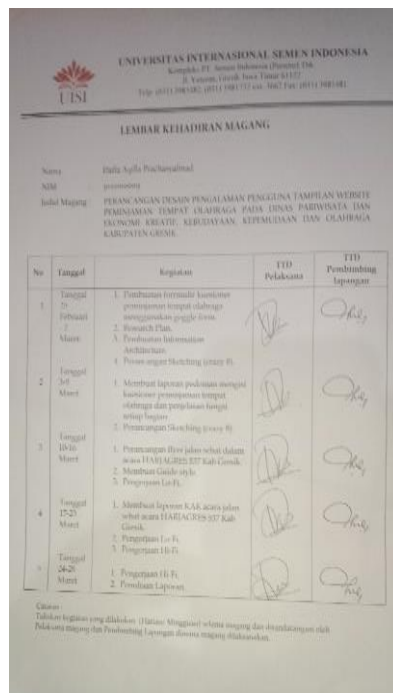
LEMBAR KEHADIRAN MAGANG

Nama: Alvin Aqila Handani
 NIM: 21050000000000000000
 Judul Magang: PERANCANGAN DESAIN PENGALAMAN PENGGUNA TAMPAHAN WEBSITE PEMINJAMAN TEMPAT OLAHRAGA PADA DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF, KEBUDAYAAN, KEPEREMUDAAN DAN OLAHRAGA KABUPATEN GRESIK.

| No | Tanggal | Kegiatan | TTD Pelaksana | TTD Pembimbing Lapangan |
|----|-------------------------------|--|---------------|-------------------------|
| 1 | Tanggal 25 Februari - 3 Maret | 1. Pembuatan formulir komisioner pengamatan tempat olahraga menggunakan google form. 2. Research Plan. 3. Pembuatan Infotainment Architecture. 4. Perancangan Sketching (story fi). | | |
| 2 | Tanggal 5-8 Maret | 1. Membuat laporan pedoman mengenai komisioner pengamatan tempat olahraga dan pengisian formulir setiap lokasi. 2. Perancangan Sketching (story fi). | | |
| 3 | Tanggal 10-16 Maret | 1. Perancangan flow jalan sehat dalam area HARIAGRES 537 Kab Gresik. 2. Membuat Guide style. 3. Pengisian Lo-Fi. | | |
| 4 | Tanggal 17-23 Maret | 1. Membuat laporan S.AK secara jalan sehat area HARIAGRES 537 Kab Gresik. 2. Pengisian Lo-Fi. 3. Pengisian Hi-Fi. | | |
| 5 | Tanggal 24-28 Maret | 1. Pengisian Hi-Fi. 2. Pembuatan Laporan. | | |

Catatan:
 Tidak ada kegiatan yang dilakukan (Harian/Mingguan) selama magang dan ditandatangani oleh pihak magang dan Pembimbing Lapangan dimana magang dilaksanakan.

Gambar 3.1 Absensi Alvin



UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
 Kampus PT Semen Indonesia (Persero) Tbk
 Jl. Yaman, Gresik, Jawa Timur 61117
 Telp: (031) 398382, (031) 398377 ext. 3983 Fax: (031) 3983481

LEMBAR KEHADIRAN MAGANG

Nama: Aqila Agila Pracharalinda
 NIM: 21050000000000000000
 Judul Magang: PERANCANGAN DESAIN PENGALAMAN PENGGUNA TAMPAHAN WEBSITE PEMINJAMAN TEMPAT OLAHRAGA PADA DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF, KEBUDAYAAN, KEPEREMUDAAN DAN OLAHRAGA KABUPATEN GRESIK.

| No | Tanggal | Kegiatan | TTD Pelaksana | TTD Pembimbing Lapangan |
|----|-------------------------------|--|---------------|-------------------------|
| 1 | Tanggal 25 Februari - 3 Maret | 1. Pembuatan formulir komisioner pengamatan tempat olahraga menggunakan google form. 2. Research Plan. 3. Pembuatan Infotainment Architecture. 4. Perancangan Sketching (story fi). | | |
| 2 | Tanggal 5-8 Maret | 1. Membuat laporan pedoman mengenai komisioner pengamatan tempat olahraga dan pengisian formulir setiap lokasi. 2. Perancangan Sketching (story fi). | | |
| 3 | Tanggal 10-16 Maret | 1. Perancangan flow jalan sehat dalam area HARIAGRES 537 Kab Gresik. 2. Membuat Guide style. 3. Pengisian Lo-Fi. | | |
| 4 | Tanggal 17-23 Maret | 1. Membuat laporan S.AK secara jalan sehat area HARIAGRES 537 Kab Gresik. 2. Pengisian Lo-Fi. 3. Pengisian Hi-Fi. | | |
| 5 | Tanggal 24-28 Maret | 1. Pengisian Hi-Fi. 2. Pembuatan Laporan. | | |

Catatan:
 Tidak ada kegiatan yang dilakukan (Harian/Mingguan) selama magang dan ditandatangani oleh pihak magang dan Pembimbing Lapangan dimana magang dilaksanakan.

Gambar 3.2 Absensi Aqila


Lampiran 4 Lembar Evaluasi

UISI
 Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.
 Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122
 Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

LEMBAR EVALUASI MAGANG Dosen Pembimbing

Nama : Alvin Arga Hardani
 NIM : 3022010005
 Judul Magang : Perancangan Desain Penyusunan Perangkat Lunak
 Website Pemukiman Lempah Cihang
 di Parek Kab. Gresik

| ASPEK | BOBOT (B) % | NILAI (N) | N X B |
|--|-------------|---------------|-------|
| Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi) | 10 % | 8,5 | |
| Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori) | 25 % | 9 | |
| Penguasaan Materi Magang (Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan kerjasama) | 50 % | 9 | |
| Kerajinan dan Sikap | 15 % | 9 | |
| JUMLAH | 100% | JUMLAH | |


Gresik,
 Dosen Pembimbing


UISI
 Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.
 Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122
 Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

LEMBAR EVALUASI MAGANG Pembimbing Lapangan

Nama : Alvin Arga Hardani
 NIM : 3022010005
 Judul Magang : Perancangan Desain Penyusunan Perangkat Lunak
 Website Pemukiman Lempah Cihang
 di Parek Kab. Gresik

| ASPEK | BOBOT (B) % | NILAI (N) | N X B |
|--|-------------|---------------|-------|
| Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi) | 10 % | 8 | |
| Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori) | 25 % | 9 | |
| Penguasaan Materi Magang (Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan kerjasama) | 50 % | 9 | |
| Kerajinan dan Sikap | 15 % | 8 | |
| JUMLAH | 100% | JUMLAH | |

Gresik,
 Pembimbing Lapangan


Gambar 4.1 Lembar Evaluasi Alvin