

**PENGEMBANGAN WEBSITE JATIM TRAVEL MONITOR  
DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA PROVINSI JAWA  
TIMUR 2.0**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**



**Disusun oleh :**

<b>ACHMAD YUSUF AL MA'RUF</b>	<b>20082010148</b>
<b>M. NOVIANTO ANGGORO</b>	<b>20082010132</b>

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN "NASIONAL" VETERAN  
JAWA TIMUR  
2022**

## HALAMAN PENGESAHAN PKL

Judul : Pengembangan Website Jatim Travel Monitor Dinas Kebudayaan  
dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur 2.0

Oleh : Achmad Yusuf Al Maruf (20082010148)  
M. Novianto Anggoro (20082010132)

Menyetujui,

Pembimbing



Seftin Fitri Ana Wati S.Kom, M.Kom  
NPT. 21219910320267


Pembimbing Lapangan



Ryan Fabella

Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Ilmu Komputer



311222  
Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT  
NIP. 19650731 199203 2 001

Koordinator Program Studi  
Sistem Informasi



Nur Cahyo Wibowo S.Kom., M.Kom.  
NIP3K. 19790317 202121 1 002

Judul : Pengembangan Website Jatim Travel Monitor  
Dinas Kebudayaan dan Provinsi Jawa Timur 2.0  
Dosen Pembimbing : Seftin Fitri Ana Wati S.Kom, M.Kom

---

### ABSTRAK

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur merupakan sebuah instansi yang bertugas mengembangkan destinasi pariwisata, dan meningkatkan kunjungan wisatawan ke wilayah tersebut. Website Jatim Travel Monitor (JTM) adalah sebuah website yang dikembangkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata provinsi Jawa Timur yang digunakan untuk mendata kunjungan wisatawan ke destinasi wisata di Jawa Timur.

Website memberikan informasi mengenai jumlah wisatawan yang berkunjung ke berbagai destinasi wisata di Jawa Timur, sehingga dapat membantu pemerintah dalam mengelola pariwisata di provinsi tersebut. Namun berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada website tersebut masih terdapat beberapa permasalahan diantaranya pada website tersebut tidak menampilkan informasi terkait destinasi wisata, dan beberapa fitur yang kurang *user friendly*.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut maka dibuatlah Pengembangan Website Jatim travel Monitor Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur dengan framework lumen. Pengembangan website JTM menggunakan metode *agile scrum* dikarenakan metode tersebut menekankan pada peningkatan kualitas secara terus-menerus, sehingga hasil akhir dari suatu proyek akan lebih baik dan sesuai dengan harapan.

Hasil dari pengembangan ini adalah website Jatim Travel Monitor Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur yang lebih informatif menampilkan informasi destinasi wisata kepada wisatawan dan lebih *user friendly*.

**Kata Kunci : Jatim Travel Monitor, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur, Agile Scrum, Lumen, Pariwisata**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, dan para sahabat yang senantiasa di jalan-Nya. Berkah rahmat dan pertolongan Allah SWT, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan Program Kerja Lapangan yang berjudul “Pengembangan Website Jatim Travel Monitor Dinas Kebudayaan dan Provinsi Jawa Timur 2.0”. Adapun tujuan pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan merupakan salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Strata Satu di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, dan pembuatan laporan merupakan bentuk pertanggungjawaban kami terhadap pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan yang telah berlangsung.

Kami mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT karena telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan.
2. Orang tua, yang telah memberi dukungan dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan.
3. Ibu Seftin Fitri Ana Wati S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, nasehat, dan bimbingan dalam menyelesaikan Praktik Kerja Lapangan di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur.
4. Bapak Ryan Fabella selaku mentor kota Studi Independent SEAL AWS yang telah membimbing dan mendampingi dalam kegiatan Praktik kerja Lapangan
5. Seluruh Dosen Sistem Informasi yang telah memberikan waktu dan ilmunya selama proses belajar mengajar.
6. Mahasiswa Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur angkatan 2020 yang tiada hentinya memberikan dukungan dalam penyelesaian pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan ini.
7. *Social Economic accelerator Lab* (SEAL) sebagai mitra kegiatan Studi Independent yang memfasilitasi dan membantu dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan.
8. Semua pihak yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan guna terlaksananya Praktik Kerja Lapangan ini.

Semoga Allah SWT selalu memberikan rahmat dan ridha-Nya kepada seluruh pihak yang memberi dukungan, bantuan, nasihat, serta bimbingan yang bermanfaat bagi kami.

Sudah tentu hasil Laporan Praktik Kerja Lapangan masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna dalam penulisan. Kami berharap semoga Laporan Praktik Kerja Lapangan ini dapat menunjang perkembangan ilmu pengetahuan kami, khususnya dalam bidang Sistem Informasi.

Surabaya, Desember 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PKL .....	i
ABSTRAK .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Penelitian Terdahulu.....	4
2.2 Pengertian Agile Scrum.....	5
2.3 Pengertian Use Case Diagram .....	6
2.4 Pengertian Class Diagram .....	6
2.5 Pengertian Lumen.....	7
BAB III GAMBARAN UMUM ORGANISASI.....	8
3.1 Profil Organisasi.....	8
3.2 Bidang Usaha Organisasi .....	8
3.3 Alamat Organisasi .....	8
3.4 Visi dan Misi Organisasi .....	8
3.5 Struktur Organisasi.....	9

BAB IV PELAKSANAAN PRAKTIK LAPANGAN .....	12
4.1 Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan .....	12
4.2 Waktu dan Tempat Praktik Kerja Lapangan .....	12
4.3 Alur Praktik Kerja Lapangan.....	13
4.4 Metode dan Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan .....	14
4.3.1 Identifikasi Masalah dan Studi Literatur .....	14
4.3.2 Perencanaan Garis Besar.....	14
4.3.3 Design Sistem .....	14
4.3.4 Siklus Sprint .....	15
4.3.5 Pembuatan Laporan.....	16
4.5 Jadwal Praktik Kerja Lapangan.....	16
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	17
5.1 Perbandingan Sistem Lama dan Sistem Baru.....	17
5.1.1 Sistem Lama.....	17
5.1.2 Sistem Baru .....	17
5.2 <i>Outline Planning dan Architectural Design</i> .....	17
5.2.1 <i>Requirements Analysis</i> .....	18
5.2.2 <i>Product Backlog</i> .....	19
5.2.3 <i>Design System</i> .....	19
5.3 <i>Sprint</i> .....	21
5.3.1 <i>Sprint 1</i> .....	21
5.3.2 <i>Sprint 2</i> .....	23
5.4 <i>Project Closure</i> .....	28
BAB VI .....	30
PENUTUP.....	30
6.1 Kesimpulan.....	30

6.2	Saran.....	30
	DAFTAR PUSTAKA .....	31
	LAMPIRAN.....	32



## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan.....	122
Tabel 4. 2 Jadwal Praktik Kerja Lapangan .....	16
Tabel 5. 1 Product Backlog Frontend .....	19
Tabel 5. 2 Product Backlog Backend.....	19
Tabel 5. 3 Sprint Planning pertama.....	21
Tabel 5. 4 Hasil Testing Sprint pertama .....	22
Tabel 5. 5 Sprint Planning Kedua .....	23
Tabel 5. 6 Hasil Sprint Testing Kedua.....	24

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Proses Scrum .....	5
Gambar 3.1. Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur .....	10
Gambar 3.2. Struktur Organisasi Unit Pelaksana Teknis Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur .....	11
Gambar 4.1. Alur Praktik Kerja Lapangan .....	13
Gambar 5.1. Alur Sistem Lama .....	17
Gambar 5.2. Alur Sistem Baru .....	17
Gambar 5.3. Use Case Diagram .....	20
Gambar 5.4. Class Diagram .....	21
Gambar 5.5. Tampilan Upload Gambar Sistem Lama .....	22
Gambar 5.6. Tampilan Upload Gambar Hasil Sprint Pertama .....	23
Gambar 5.7 Dashboard Pengguna .....	25
Gambar 5.8. Tampilan Home Pengguna Hasil Sprint .....	26
Gambar 5.9. Tampilan Menu Destinasi Wisata .....	27
Gambar 5.10. Tampilan Detail Informasi wisata .....	28