**PROPOSAL**

***Cultriad***

***\*LOGO***

Disusun Oleh Cap Kaki Tiga :

Charles Andriansyah

Rasya Rui Costa

Satria Sahrul Ramadhan

**IDN IT FEST**

**IDN BOARDING SCHOOL**

**2023**

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya suatu asset kebudayaan yang harus terus dilestarikan. Dalam setiap masyarakat terdapat banyak sekali keberagaman adat istiadat dan kebudayaan di setiap beragam daerah, sehingga memiliki potensi banyaknya masyarakat lebih mengenal kebudayaan, adat, dan ciri khas khusus terkait keberagaman setiap daerah. Dengan era yang serba digital tentu masyarakat sudah sangat tidak asing dengan menggunakan Smartphone Android.Peran smartphone disini sangatlah penting, sebab smartphone pada dasarnya hampir dimiliki semua kalangan khususnya yang berbasis Android.Namun dengan belum efektifnya penyebaran Informasi mengakibatkan kurangnya pengetahuan tentang kebudayaan-kebudayaan yang ada diIndonesia.Sehingga tujuan dari penelitian ini yaitu membuat media untuk penyebaran informasi tentang kebudayaan di setiap daerah yang ada di Indonesia secara luas dan lebih efektif. Hasil perancangan berupa system informasi pariwisata berbasis web yang diharapkan mampu menmenjadi sebuah media yang dapat mempromosikan beragam kebuadayaan setiap daerah yang ada di Indonesia.

**Abstract**

This research is motivated by the importance of a cultural asset that must continue to be preserved. In every society there is a great diversity of customs and culture in each various region, so there is the potential for many people to become more familiar with the culture, customs and special characteristics related to the diversity of each region. In this digital era, of course people are very familiar with using Android smartphones. The role of smartphones here is very important, because smartphones are basically owned by almost all groups, especially those based on Android. However, the ineffective dissemination of information has resulted in a lack of knowledge about existing cultures. in Indonesia. So the aim of this research is to create media for disseminating information about culture in every region in Indonesia widely and more effectively. The design result is a web-based tourism information system which is expected to be able to become a medium that can promote the various cultures of each region in Indonesia.

# BAB I PENDAHULUAN

# LATAR BELAKANG

Teknologi informasi saat ini telah berkembang sangat pesat yang membawa kita memasuki sebuah dunia baru, dimana komunikasi memegang peranan yang penting dalam kehidupan. Berbagai macam fasilitas sudah sangat memudahkan semua kebutuhan akan komunikasi. Salah satu teknologi yang saat ini sedang marak digunakan adalah *website*.

Indonesia adalah salah satu negara kepulauan terbesar di dunia yang

mempunyai berbagai macam suku dan budaya yang tidak sedikit. Indonesia juga

memiliki beraneka ragam budaya dan ciri khas masing-masing dari setiap

daerahnya. Ciri khas dan budaya dari setiap provinsi terdiri atas adat dan istiadat,

pakaian daerah, bahasa daerah, lagu daerah bahkan hingga senjata tradisional dari

tiap provinsi tersebut. Banyak masyarakat saat ini, baik dari kalangan anak – anak maupun

dewasa minim pengetahuan mengenai kebudayaan Indonesia, baik pakaian adat,

tarian tradisional, rumah adat, senjata tradisional. Salah satu penyebabnya yaitu

kurangnya sumber informasi yang bisa didapatkan oleh masyarakat karena

kurangnya penyedia informasi mengenai kebudayaan tradisional yang ada di

Indonesia. Salah satunya yang paling berperan adalah media.Media memiliki

peranan sangat penting dan memiliki berbagai macam peran. Peran pertama dan

utama adalah menyiarkan informasi (to inform), entah informasi tentang peristiwa

yang terjadi, gagasan, atau pikiran orang. Orang membaca surat kabar terutama

karena ingin mencari informasi. Peran kedua adalah mendidik (to educate). Lewat

pemberitaannya, pers mencoba member pencerahan, mencerdaskan, dan

meluaskan wawasan khalayak pembaca, pendengar, atau pemirsanya. Dalam

konteks politik, pers memberikan pendidikan politik kepada masyarakat,

menyadarkan mereka akan hak dan kewajibannya sebagai warga. Peran ketiga

adalah menghibur (to entertain). Hal-hal yang bersifat menghibur sering kita

temukan di media massa seperti: berita seputar selebritis, teka-teki silang, cerita

bersambung, dan lain-lain– sebagai selingan dari berita-berita berat yang lain.

Peran keempat adalah mempengaruhi (to influence).

Sebagai warga negara Indonesia sudah sepantasnya mengetahui dan

melestarikan Budaya Indonesia. Pengenalan mengenai Budaya Indonesia ini

sudah harus dimulai ketika masih menginjak masa kanak–kanak, yaitu dimana

masa belajar tentang kehidupan di sekitarnya, agar budaya Indonesia di masa yang

akan datang tetap dijaga dan dilestarikan oleh generasi selanjutnya. Tetapi seiring

dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, masyarakat

semakin mengikuti perkembangan teknologi yang baru muncul dan sering kali

masyarakat melupakan kebudayaan-kebudayaan yang ada pada negaranya sendiri.

Saat ini trend teknologi penggunaan gadget marak dikalangan masyarakat

umum dengan berbagai jenis dan fitur-fitur layanan disediakan yang menjadi daya

tarik bagi penggunanya, aplikasi Android termaksud salah satu yang paling cepat

karena banyaknya pengguna system operasi Android dan kebutuhan pasar.

Perkembangan aplikasi mobile berbeda dengan pengembangan aplikasi pada

biasanya, karena aplikasi mobile dirancang mulai dari perangkat mobile yang

digunakan.Perbedaan antara aplikasi mobile dan aplikasi desktop adalah aplikasi

mobile memberikan kesempatan untuk menjawab permintaan pengguna di

manapun mereka berada. Salah satu pemanfaatan aplikasi Android adalah dengan

membuat suatu aplikasi pembelajaran menegenai kebudayaan–kebudayaan yang

ada di Indonesia.

Dengan banyaknya permasalahan yang diuraikan, maka dalam rangka

menjaga atau melestarikan budaya yang ada di Indonesia, perlu sebuah wadah

atau tempat atau sekedar berbagi pengetahuan mengenai kebudayaan di Indonesia

dikemas semenarik mungkin agar memuculkan daya tarik, maka diperlukan

sebuah aplikasi pembelajaran budaya yang berjalan di platform Android.

# TUJUAN

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah dibahas dalam penjelasan di atas, maka pembuatan *website* ini bertujuan untuk membuat edukasi seputar budaya Indonesia secara modern dan mengikuti masa perkembangan teknologi saat ini.