**PROPOSAL**

***Cultriad***

******

Disusun Oleh Cap Kaki Tiga :

Charles Andriansyah

Rasya Rui Costa

Satria Sahrul Ramadhan

**IDN IT FEST**

**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 adanya *Website* sebagai sistem informasi.

Peran website disini sangatlah penting, sebab website pada dasarnya sebagai sistem informasi untuk semua kalangan khususnya anak muda.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 be preserved. In every society there is a great diversity of customs and cultures in each diverse region, so that it has the potential for many people to be more familiar with the culture, customs, and special characteristics related to the diversity of each region. With the all-digital era, of course, people are very familiar with the existence of a website as an information system.*

*The role of the website here is very important, because the website is basically an information system for all circles, especially young people. However, the ineffectiveness of the dissemination of information has resulted in a lack of knowledge about the cultures that exist in Indonesia. So the purpose of this research is to create a medium for disseminating information about culture in each region in Indonesia widely and more effectively. The results of the design in the form of a web-based tourism information system that 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 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.

Banyaknya pandangan masyarakat saat ini, baik dari kalangan anak – anak maupun dewasa dengan minimnya 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*).

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. 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*).

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 pengenalan budaya dalam platform digital dengan membuat suatu website menegenai kebudayaan–kebudayaan yang ada di Indonesia. Dengan banyaknya permasalahan yang telah diuraikan, 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 wadah dalam platform *digital*.

# TUJUAN

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dari

penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan website sebagai media informasi kebudayaan yang ada di indonesia.

2. Untuk mengetahui pentingnya peran website sebagai media informasi terhadap peningkatan pengetahuan masyarakat umum terkait kebudayaan yang ada menggunakan platform digital.

# MANFAAT

# Manfaat dalam website ini yaitu untuk memperkenalkan budaya Indonesia melalui media penggunaan platform digital yang dimana sudah hilangnya rasa perduli akan kebudayaan yang ada di Indonesia.

# BAB II

# KEUNGGULAN DAN KEUNIKAN INOVASI

# Kajian mengenai SWOT merupakan akronim dari Strengths, Weaknesses, Opportunities, dan Threats yang merupakan kajian terhadap kekuatan dan kelemahan organisasi, peluang pertumbuhan dan perbaikan organisasi, dan ancaman secara realistis. Kajian ini dilakukan antara lain agar organisasi dapat bertahan dan berkembang. Kajian ini merupakan cara yang digunakan oleh suatu organisasi untuk melakukan perencanaan ke depan dengan berkaca dengan kondisi di saat ini. Terdapat dua faktor yang akan memengaruhi keempat komponen dasar pada analisis SWOT, yaitu: 1. Faktor Internal (Strength dan Weakness) Faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam terdiri dari dua poin yaitu kekuatan dan kelemahan. Keduanya akan berdampak lebih baik dalam sebuah penelitian ketika kekuatan lebih besar dibandingkan kelemahan. Dengan demikian kekuatan internal yang maksimum jelas akan memberikan hasil penelitian yang jauh lebih baik. Adapun bagian bagian dari faktor internal itu sendiri, antara lain sumber daya yang dimiliki, keuangan atau finansial, kelebihan atau kelemahan internal organisasi, serta pengalaman-pengalaman organisasi sebelumnya (baik yang berhasil maupun yang gagal). 2. Faktor Eksternal (Opportunities dan Threats) Faktor ini berasal dari luar entitas, di mana faktor ini tidak secara langsung terlibat pada apa yang sedang diteliti dan terdiri dari dua poin yaitu ancaman dan peluang. Adanya peluang serta ancaman ini tentu saja akan memberikan data yang harus dimasukkan dalam jurnal penelitian sehingga menghasilkan strategi untuk menghadapinya. Beberapa poin yang termasuk pada faktor eksternal, antara lain tren, budaya, sosial politik, ideologi, maupun perekonomian, sumber-sumber permodalan, peraturan pemerintah, perkembangan teknologi, peristiwa-peristiwa yang terjadi, dan lingkungan.

# Analysis:

# Kekuatan

# Selaras dengan pandangan Robby Darwis Nasution (2017), pada Jurnalnya yang berjudul PENGARUH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI TERHADAP EKSISTENSI BUDAYA LOKAL,Perkembangan teknologi dan informasi membawa dampak masuknya budaya Barat dan menciptaka perubahan pola perilaku masyarakat yang condong ke westernisasi. Globalisasi yang diikuti dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin cepat juga menjadi pemicu utama akulturasi budaya Barat terhadap budaya Pribumi. Cyberspace telah memasuki masa Second Media Age dimana jumlah pertumbuhan pengguna internet di dunia semakin meningkat tajam begitu juga di Indonesia. Di Indonesia jumlah pengguna smartphone mencapai 41,3 juta pengguna yang ini berarti jumlah pengguna internet juga tinggi. Efek yang ditimbulkan dari perkembangan akses informasi dan komunikasi adalah terjadinya globalisasi budaya dimana telah menghilangkan batas serta legitimasi melalui sebuah ideologi kemajuan. Hilangnya legitimasi batas ini pada akhirnya akan menjadi ancaman utama bagi budaya lokal terhadap gempuran budaya Barat, sehingga pilihan yang mungin terjadi adalah menjadi Homogenitas Global atau malah tumbuh Kedewasaan budaya lokal.

# Kelemahan

# Resistensi terhadap nilai-nilai yang tidak sesuai dengan budaya lokal kita maka secara langsung akan ditolak atau dilakukan filtering oleh budaya lokal kita. Kunci utama dari keberhasilan dari filterisasi ini adalah seberapa kuat budaya, norma ataupun adat lokal yang kita miliki dan seberapa kuat budaya tersebut menancap sebagai ideologi kita di kehidupan sehari-hari. Jika budaya, norma atau adat kita tidak menancap kuat sebagai ideologi yang kita pegang teguh setiap hari maka sangat mungkin hilangnya budaya lokal kita dan berubah menjadi Homogenitas Global, dan begitupun jika budaya kita menancap kuat sebagai ideologi yang kita pegang teguh setiap hari maka westernisasi tidak akan bisa merusak budaya lokal kita sehingga yang terjadi adalah kedewasaan budaya lokal kita. Muhamad Ngafif (2014, 33-47)mengatakan bahwa proses (1) kemajuan teknologi terus berkembang sangat pesat dan melahirkan masyarakat digital; (2) terjadi perubahan pola hidup manusia akibat kemajuan teknologi sehingga menjadi lebih pragmatis, hedonis, sekuler, dan melahirkan generasi instan namun juga mengedepankan efektifitas dan efisiensi dalam tingkah laku dan tindakannya; (3) kemajuan teknologi berwajah ganda karena menimbulkan pengaruh positif dan negatif bagi kehidupan manusia; (4) upaya untuk menekan dan mengatasi dampak negatif dari kemajuan teknologi dapat dilakukan dengan mensinergiskan peran keluarga, pendidikan, masyarakat, dan negara. Dari pandangan di atas menunjukan ada kesamaan pada hasil penelitian yang sedang terlaksana, yaitu hilangnya identitas budaya pada perilaku remaja di kabupaten Dompu yang di sebabkan oleh kemajuan jaman dan teknologi, sehingga menyebabkan terjadinya pengikisan terhadap pengetahuan lebih-lebih pada penerapan sikap social remaja di kabupaten Dompu, lebih kususnya di Kelurahan Bali I dan Desa Riwo Dusun Ria.

# Ancaman

# Ancaman Tantangan yang dimiliki yaitu Westernisasi mempengaruhi hampir seluruh elemen kebudayaan. Mulai dari cara berpakaian, kebiasaan, makanan, tarian, musik, film, tokoh, bacaan, bahkan bahasa. Hampir semua budaya yang masuk dan dianggab keren, selalu digunakan tanpa berpikir sesuai atau tidak dengan norma dan aturan yang berlaku. Hampir sama seperti pengertian modernisasi yang merupakan sebuah perubahan karena perkembangan zaman. Namun, westernisasi terkadang mempunyai konotasi yang cenderung negatif. Begitu pula yang dikatakan oleh Tylor kebudayaan, ia mengemukakan bahwa pengaruh westernisasi adalah suatu sistem kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, kemampuan serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Maka budaya akan jadi sesuatu yang sangat penting dan berada dekat dengan manusia. Namun seiring berkembangnya teknologi, Westernisasi bisa menjadi salah satu dampak negatif perkembangan teknologi yang masuk kedalam aspek budaya. Hal ini dikarenakan westernisasi bertujuan mewarnai kehidupan sehari-hari bangsa-bangsa dengan gaya khas negara barat. Pengaruh yang kurang baik juga terjadi pada generasi muda yang sekarang kurang megetahui budaya asli. Mereka cenderung melihat yang paling keren dan sedang viral lalu di tiru dan dianggab sebagai budaya. Normalisasi masyarakat tentang budaya luar juga jadi poin tersendiri, mengapa masyarakat cenderung meniru budaya luar. Normalisasi disini antara anak muda dengan sesama anak muda. Anak muda yang mengikuti budaya asli masih sering dianggab kuno dan dipandang sebelah mata. Maka menjadi wajar ketika mereka meninggalkan budaya asli untuk mengikuti tren masa kini.

# Peluang

# Peluang yang dimiliki yaitu dengan memanfaatkan westernisasi yang dimana penggunaan teknologi juga termasuk dengan design website dalam memperkenalkan budaya di jaman sekarang yang mengikuti perkembangan jaman dan model website yang sangat mempengaruhi dikalangan remaja di jaman sekarang, pengaruh teknologi dijaman sekarang sangat mempengaruhi perkembangan pola pikir dijaman sekarang.

# BAB III

# DESAIN MOCKUP