

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pelestarian budaya dan promosi pariwisata. Indonesia, sebagai negara dengan keberagaman budaya yang sangat kaya, memiliki ratusan suku bangsa yang masing-masing menyimpan nilai-nilai tradisi, seni, dan kearifan lokal yang unik. Namun, di tengah arus globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, banyak elemen budaya tradisional yang mulai terlupakan karena kurangnya dokumentasi dan penyebaran informasi yang memadai [1].

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya sebuah platform digital yang dapat berperan dalam mendokumentasikan dan memperkenalkan kekayaan budaya Indonesia kepada masyarakat luas. Melalui teknologi informasi, proses penyebaran informasi budaya dapat dilakukan secara lebih efisien, menarik, dan mudah diakses oleh siapa pun [2] [3]. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan sebuah website yang menampilkan berbagai informasi budaya dari seluruh penjuru Indonesia, mulai dari adat istiadat, kesenian, hingga kearifan lokal yang masih dijaga oleh masyarakat setempat [1] [2].

Dalam rangka mendukung pelestarian budaya Indonesia serta memperkuat identitas nasional melalui media digital, dikembangkanlah proyek bernama IBUDAYA. Platform ini bertujuan untuk menjadi sumber informasi budaya Indonesia yang komprehensif, akurat, dan mudah diakses oleh masyarakat umum. Melalui IBUDAYA, pengguna dapat mengenal berbagai suku dan kebudayaan di Indonesia secara lebih mendalam, serta menumbuhkan rasa cinta dan kepedulian terhadap warisan budaya bangsa [3].

Selain menjadi sarana edukasi dan dokumentasi digital, penerapan teknologi pada proyek ini juga sejalan dengan tren global yang menekankan pentingnya digitalisasi data dan keterbukaan akses informasi [2]. Dengan memanfaatkan teknologi berbasis *Mobile*, penyajian data budaya dapat dilakukan secara sistematis, interaktif, dan menarik. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi *Mobile* IBUDAYA diharapkan dapat menjadi langkah konkret dalam upaya pelestarian budaya Indonesia melalui pendekatan inovatif dan berkelanjutan [4].

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud dari program magang ini adalah untuk memberikan pengalaman langsung dalam mengembangkan aplikasi mobile yang berfokus pada pelestarian dan promosi budaya Indonesia. Program ini bertujuan untuk mengasah keterampilan dalam pengembangan aplikasi mobile, terutama dalam aspek desain antarmuka (UI/UX), fungsionalitas, serta integrasi sistem yang mendukung aplikasi yang efisien dan dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat luas.

Adapun Tujuan utama dari program magang ini adalah untuk mengembangkan aplikasi mobile IBUDAYA yang berjalan lancar, efisien, dan dapat diakses oleh masyarakat luas sebagai platform untuk mempromosikan serta melestarikan kebudayaan Indonesia.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Program magang ini dilaksanakan mulai tanggal 26 Agustus 2025 hingga 26 Desember 2025. Kegiatan program magang bersama Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) ini dilakukan secara daring atau *Work From Home* (WFH). Meskipun dilakukan secara daring, waktu bekerja tetap mengikuti jam kerja normal, yaitu hari Senin hingga Jumat, pukul 09.00 hingga 17.00. Selain itu, tim magang juga melakukan rapat rutin secara daring maupun luring setiap beberapa hari untuk melakukan pembaruan progres dan koordinasi proyek. Selama program magang, kegiatan utama difokuskan pada proses perancangan, pengembangan, serta pengujian website IBUDAYA. Selain itu, dilakukan pula proses pengumpulan data dan konten budaya dari berbagai sumber untuk melengkapi isi website agar dapat memberikan informasi yang akurat dan bermanfaat bagi pengguna.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A