

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi mendorong modernisasi digitalisasi sumber daya budaya. UNESCO menekankan bahwa warisan digital mencakup sumber daya budaya, edukasi, dan ilmu pengetahuan yang diciptakan secara digital maupun hasil alih wahana dari bentuk analog; pelestariannya diperlukan agar tetap dapat diakses lintas generasi [1]. Di Indonesia, pengguna internet tercatat mencapai 221,56 juta jiwa dengan tingkat penetrasi 79,5% pada tahun 2024. Kondisi ini menunjukkan bahwa kanal digital merupakan media yang efektif untuk penyebaran nilai-nilai budaya [2].

Berdasarkan kasus Provinsi di Bali pada tahun 2025, mulai menghilangnya budaya di Bali karena turis yang mulai melonjak di Indonesia terutama di provinsi Bali. Secara global peradaban manusia mulai merasakan efek dari globalisasi. Setiap negara merasakan dampaknya, terutama Indonesia. Provinsi Bali termasuk salah satu destinasi budaya yang mengalami dampak signifikan globalisasi terutama dalam industri budaya pariwisata.

Generasi muda seringkali terpapar pada budaya global yang menyebabkan penurunan minat anak muda pada budaya lokal terutama budaya Bali sendiri sehingga saat ini Wisata destinasi budaya Bali yang mengalami penurunan pendapatan Wisata destinasi yang mengalami penurunan pendapatan setiap tahunnya[3]. Sifat individualisme yang mulai menyerang kalangan muda membuat hilang nya budaya dan sifat tradisional pada masing-masing kultur setiap provinsi.

Meskipun demikian, konten budaya Indonesia di ranah digital mulai tersebar pada berbagai platform tetapi belum ter-filterisasi secara terpadu. Variasi format, kualitas, dan validnya informasi serta ketiadaan konteks sering kali membatasi pemahaman pengguna. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah aplikasi yang berfokus pada kurasi dan edukasi budaya Indonesia.

Aplikasi Ibudaya dikembangkan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Aplikasi ini menyajikan konten budaya Indonesia dalam bentuk artikel, gambar, dan media audiovisual yang terkurasi agar pengguna memperoleh informasi yang mudah diakses. Pemilihan platform *mobile* dilakukan untuk memperluas jangkauan dan menyesuaikan dengan kebiasaan masyarakat dalam melakukan konsumsi informasi

melalui gawai di Indonesia [2].

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud kegiatan kerja magang dirumuskan sebagai berikut.

1. Mengembangkan kemampuan dalam merancang antarmuka aplikasi yang informatif dan responsif untuk meningkatkan aksesibilitas terhadap konten budaya.
2. Menerapkan pembelajaran *mobile application* di masa perkuliahan pada aplikasi IBudaya.
3. Memperoleh pengalaman kerja nyata di lembaga *Research Innovation Sustainability (RIS)*

Kegiatan magang ini memiliki tujuan untuk rancang bangun aplikasi mobile IBudaya sebagai *platform* media informasi budaya di Indonesia.

1.3 Waktu dan Prosedur Kerja Magang

Program magang dilaksanakan selama kurang lebih empat bulan, yaitu mulai dari tanggal 26 Agustus 2025–27 Desember 2025 serta dilaksanakan secara daring atau *work from home (WFH)*. Sistem kerja mengikuti ketentuan jam operasional kantor, yaitu setiap hari Senin–Jumat pukul 08.00–17.00 WIB dan melakukan presensi melalui sistem *daily task*.

Tim magang juga rutin melakukan rapat koordinasi secara daring dalam seminggu dua kali untuk membahas progres, kendala teknis, serta rencana pengembangan berikutnya menggunakan *Whatsapp group* dan *Discord*. Supervisi biasanya menentukan jadwal dalam sebulan sekali pertemuan untuk melakukan rapat bersama Tim magang untuk melakukan evaluasi proyek iBudaya. Dokumentasi dan *Project Management* di kelola melalui *github* yang memudahkan tim dalam mengelola project serta sebagai *version control*.