

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebudayaan di Indonesia sangat beragam dan memiliki keunikan disetiap daerahnya. Kebudayaan itu sendiri adalah segala hal yang terkait dengan seluruh aspek kehidupan manusia, yang dihayati dan dimiliki bersama. Di dalam kebudayaan terdapat kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat. Seiring berkembangnya zaman tentunya terdapat perubahan-perubahan termasuk kebudayaan di Indonesia. Perubahan tersebut terjadi karena faktor masyarakat yang memang menginginkan perubahan kebudayaan, atau karena masuknya unsur-unsur globalisasi ke dalam kebudayaan Indonesia.

Banyumas termasuk salah satu Kabupaten yang mengalami perubahan tersebut. Dengan kebudayaannya yang menarik dan unik Banyumas tentunya tidak terlepas dari masalah budaya yang mulai luntur khususnya bagi generasi muda. Salah satu penyebab mulai lunturnya budaya ini dipengaruhi dari berbagai faktor salah satunya adalah pengenalan informasi budaya yang sudah tidak sesuai dengan perkembangan zaman. Kebanyakan pengenalan budaya hanya dapat diperoleh dari buku bacaan lama sehingga kurang menarik minat untuk mempelajarinya. Salah satu upaya untuk menanamkan kecintaan dan memacu ketertarikan masyarakat terhadap budaya asli Banyumas adalah dengan menyediakan informasi yang menarik melalui media informasi berbasis teknologi. Oleh karena itu, pengenalan budaya akan lebih menarik, interaktif dan praktis.

Sistem Informasi berbasis website merupakan salah satu wadah dalam penyajian informasi yang efektif di era digital saat ini. Penyajian melalui website ini nantinya akan memberikan kesan yang lebih menarik sehingga

pengenalan kebudayaan Banyumas dapat tersampaikan kepada masyarakat luas dengan tidak terlalu monoton. Dengan adanya website ini diharapkan meningkatkan kesadaran masyarakat untuk terus melestarikan kebudayaan yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Selain itu juga diharapkan dapat menambah pengetahuan masyarakat khususnya generasi muda terhadap keunikan kebudayaan asli Banyumas.

B. Tujuan

Tujuan dari laporan praktik kerja lapangan ini adalah:

1. Membuat sistem informasi yang lebih efektif dan efisien sebagai sarana penyampaian informasi kebudayaan di DINPORABUDPAR.
2. Menyediakan wadah untuk menyalurkan inspirasi kreatif tentang kebudayaan.
3. Membantu DINPORABUDPAR dalam pelestarian kebudayaan melalui sistem informasi berbasis website sesuai dengan perkembangan teknologi.

C. Ruang Lingkup

Penempatan praktikan dalam masa pelaksanaan kegiatan PKL/KP yaitu pada ruang lingkup kebudayaan DINPORABUDPAR Banyumas. Pada bagian ini praktikan difokuskan pada bagian inovasi pengembangan teknologi terkait kebudayaan Banyumas demi berkembangnya kebudayaan sesuai era teknologi saat ini.

D. Aspek Umum dan Kelembagaan

Instansi yang dijadikan tempat untuk program praktik kerja lapangan adalah DINPORABUDPAR Banyumas Jl. Prof. Dr. Suharso No.45, Mangunjaya, Purwokerto Lor, Kec. Purwokerto Tim., Kabupaten Banyumas,

Jawa Tengah. Rentang waktu pelaksanaan praktik kerja lapangan kurang lebih 1 bulan terhitung dari 16 Agustus 2021 s/d 16 September 2021.

E. Metode Penulisan Laporan

Dalam melakukan penyusunan laporan ini, praktikan memperoleh data melalui beberapa metode sebagai berikut:

1. Riset dan Observasi

Praktikan melakukan metode riset serta observasi dengan mengamati permasalahan terkait kebudayaan melalui segala aktivitas masyarakat di sekitar Banyumas. Berdasarkan hal tersebut akhirnya memunculkan inovasi untuk menyelesaikan permasalahan tentunya dengan mengandalkan perkembangan teknologi untuk mendukung perkembangan kebudayaan Banyumas.

2. Metode Kajian Pustaka

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan sumber-sumber informasi untuk mendukung data yang sesuai kebutuhan materi yang digunakan.

3. Metode Diskusi

Pada metode ini praktikan melakukan diskusi bersama anggota tim di bidang kebudayaan untuk melakukan pembagian tugas terkait proyek yang akan dilaksanakan untuk mencegah terjadinya kesalahan komunikasi dan persepsi sehingga menghasilkan output yang sesuai.

F. Sistematika Penulisan Laporan

Untuk memudahkan pemahaman isi laporan maka laporan ini dibagi dalam beberapa bagian, diantaranya:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, tujuan, ruang lingkup, aspek umum dan kelembagaan, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

2. BAB II DASAR TEORI

Bab ini memuat dasar-dasar teori yang berhubungan dengan pengembangan website kebudayaan yang akan dilakukan.

3. BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Memuat penjelasan serta analisa tentang kegiatan pelaksanaan perancangan dan dokumentasi *flowchart*, hasil dari tampilan website yang telah dirancang.

4. BAB IV PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dalam pembuatan laporan dari kegiatan PKL/KP dan saran yang ditujukan kepada tempat pelaksanaan PKL/KP praktikan.

