

DEWATA E-TOUR: ICT-BASED (INFORMATION COMMUNICATION TECHNOLOGY) EDUCATIONAL MEDIA TO CONSERVE LOCAL WISDOM TOWARDS GOLDEN INDONESIA

I Gusti Ayu Chintya Pradnyandewi

Ni Putu Meilia Werdi Asih

Maria Made Oktaviana

SMA N 1 Kuta Utara, Bali, Indonesia

e-mail : gungchintyapd19@gmail.com / phone : +62 81999243968 SMA N 1 Kuta Utara, Bali, Indonesia

e-mail : niputumeilia54@gmail.com / phone : +62 82143883843 SMA N 1 Kuta Utara, Bali, Indonesia

e-mail : maritavi206@gmail.com / phone : +62 87862025043

ABSTRACT

Indonesia is a country rich in local wisdom. One of them is the island of Bali which known as "Island of the Gods" and "Island of a Thousand Temples". Bali is local wisdom is very strong. Starting from traditions, dance, ceremonies, food, tourist attractions, and more. It became the attraction for people outside of Bali to come and enjoy the beauty of the island of Bali. However, in the era of globalization, the young generation are ignorant to their surrounding cultures. Technology and more modern lifestyles have a negative impact on the existence of national culture, for example the younger generation is starting to abandon socio-cultural values in their lives. In fact, when viewed from the positive side of the globalization era, digital technology can be used as a forum for preserving the diversity of local wisdom and making it easier for people to recognize local wisdom in Indonesia. Seeing these conditions, this study aims to create an innovation by utilizing digital technology as a medium for preserving Indonesian local wisdom, especially the island of Bali. Overall, the researchers named the innovation "Dewata E-Tour". This application is an ICT (Information Communication Technology) based application, which can be accessed via Barcode Scan. Dewata E-Tour contains various features, including Initial View Feature, Home, Learning Feature, Games, Culinary, Travelling, Watching Feature, and About Us. The method used in this research is library research with a quantitative descriptive approach. Data collection was done by distributing questionnaires to 50 respondents and literature studies. From 50 respondents, 92% said that the Dewata E-Tour application was an effective application for developing Balinese culture and about 98% of respondents liked the application.

Keywords : *dewata e-tour, generation z, ict, local wisdom*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya dengan kearifan lokal. Hampir setiap suku masyarakat yang terbentang dari Sabang hingga Merauke memiliki tradisi dan budaya sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Salah satu pulau dengan kearifan lokal yang begitu kental adalah pulau Bali, yang biasanya dikenal dengan “Pulau Seribu Pura” atau “Pulau Dewata”. Julukan tersebut muncul karena pulau Bali memiliki keunikan tradisi dan budaya yang beragam di setiap kabupaten atau kotanya. Keunikan dan keberagaman budaya adi luhung ini menjadi aset berharga bagi kekayaan budaya di Bali pada khususnya dan Indonesia pada umumnya. Tradisi dan budaya di pulau Bali menjadi daya tarik wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Hal ini pula menjadi sumber penghasilan bagi masyarakat sekitar sehingga sangat bermanfaat bagi keberlangsungan hidup.

Kearifan lokal di tengah gempuran era globalisasi yang begitu mendorong seluruh generasi muda untuk memanfaatkan kesempatan emas ini dalam melestarikan budaya agar tetap ajeg. Melestarikan warisan tradisi dan budaya lokal merupakan bentuk apresiasi terhadap jati diri bangsa itu sendiri. Generasi muda khususnya generasi Z yang merupakan pelita bangsa memegang peranan penting untuk menjaga kearifan lokal agar tetap eksis di era digital yang serba canggih. Era digital merupakan masa di mana informasi dapat disebarluaskan dengan mudah dan cepat menggunakan teknologi digital yang terhubung dengan saluran internet. Dilansir dari jurnal penelitian yang berjudul “Penelitian Tingkat Perspektif Generasi Z Dalam Upaya Mempertahankan Budaya Tradisional Dalam Transisi Era Society 5.0”, generasi Z di era transisi saat ini cenderung cuek terhadap sosial budaya sebab pola hidup yang lebih modern, hal ini membuat generasi gaya berpakaian, gaya bahasa, dan gaya hidup yang kebarat-baratan. Budaya lokal tergeser oleh budaya asing karena seringkali dianggap lebih modern.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah gagasan inovatif yang dapat dijadikan sebagai salah satu upaya menjaga eksistensi kearifan lokal di tengah pesatnya perkembangan teknologi. Oleh karena itu, penulis mencetuskan sebuah gagasan inovatif, yaitu “Dewata *E-Tour*: Media Edukatif Berbasis ICT (*Information Communication Technology*) Sebagai Langkah Cerdas Pelestarian Kearifan Lokal Menuju Indonesia Emas”. Dewata *E-Tour* merupakan sebuah inovasi pengembangan budaya Bali pada khususnya dengan mengaplikasikan penggunaan *Website*. Keunggulan dari inovasi ini ialah semua kalangan masyarakat dapat mengakses melalui *Scan Barcode*, sehingga memudahkan masyarakat sekitar untuk mengenal kebudayaan yang ada di Bali. Dalam aplikasi Dewata *E-Tour* terdapat sejumlah fitur menarik, antara lain tampilan awal, beranda, *melajah*, *melancaran*, *meplalianan*, *megibung*, *mebalih*, dan

indik iraga. Dengan adanya inovasi ini, diharapkan generasi Z dapat mencintai dan ikut melestarikan budaya mereka khususnya di pulau Bali. Dengan *ur*. Kearifan lokal mengacu pada berbagai kekayaan budaya yang tumbuh dan berkembang dalam sebuah masyarakat yang dikenal, dipercayai, dan diakui sebagai elemen-elemen penting yang mampu mempertebal kohesi sosial di tengah masyarakat (Haba, 2007:11; Abdulla, 2008:7). Kearifan lokal digali dari produk kultural yang menyangkut hidup dan kehidupan komunitas pemiliknya, misalnya sistem nilai kepercayaan dan agama, etos kerja, bahkan bagaimana dinamika itu berlangsung (Pudentia, 2003:1, Sibarani, 2013:21-22). Kearifan lokal juga dapat diartikan sebagai bagian dari tata nilai kehidupan yang terwarisi dari satu generasi ke generasi berikutnya yang berbentuk religi, budaya ataupun adat istiadat yang umumnya dalam bentuk lisan, dalam bentuk suatu sistem sosial masyarakat (Juniarta dkk, 2013). Kearifan lokal yang ada dalam suatu masyarakat merupakan basis dalam mengatur tata perilaku warga masyarakat. Hal ini harus tetap dijaga dan dipertahankan, sehingga kekayaan adat istiadat yang ada di kawasan nusantara tetap eksis sampai kapanpun (Wariin, 2014:47).

Secara sederhana, teknologi informasi dan komunikasi atau yang juga dikenal dengan istilah *Information and Communications Technology* (ICT) merupakan penggabungan kedua istilah yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Dapat dikatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi adalah pemanfaatan teknologi tepat guna untuk mengolah sebuah informasi. Menurut Susanto, teknologi informasi dan komunikasi adalah suatu media atau alat bantu yang digunakan untuk transfer data baik untuk memperoleh sebuah data atau informasi maupun memberikan informasi pada orang lain serta dapat digunakan sebagai alat berkomunikasi baik secara satu arah maupun dua arah. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi memiliki tujuan utama yang ingin dicapai di antaranya: 1) Peningkatan kualitas produk dan layanan, 2) Mempercepat dan mengefektifkan proses belajar mengajar, 3) Meningkatkan efisiensi, 4) Meningkatkan kualitas dan produktifitas SDM.

Adapun pengertian Generasi Z adalah generasi kerja terbaru, lahir antara tahun 1995 sampai 2012, disebut juga generasi net atau generasi internet. Berdasarkan penelitian tersebut, generasi Z ini berbeda dengan generasi Y atau

milennial. Dalam bukunya David Stillman (2018) *Generasi Z : Memahami Karakter Generasi Baru yang Akan Mengubah Dunia Kerja*, diterangkan perbedaan generasi Z dari generasi lainnya adalah generasi Z menguasai teknologi dengan lebih maju, pikiran lebih terbuka dan tidak terlalu peduli dengan norma. Sejak kecil, generasi Z sudah mengenal teknologi dan akrab dengan gadget canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadiannya. Generasi Z tumbuh dan berkembang dengan ketergantungan terhadap berbagai macam alat teknologi, sehingga memiliki intuisi yang kuat terhadap teknologi, tanpa melihat panduan akan mengerti cara menggunakan sesuatu (Noordiono, 2016).

Dewata *E-Tour* merupakan media edukatif berbasis ICT dengan pengaplikasian *Website* yang bertujuan untuk menciptakan generasi emas cerdas budaya. ICT atau *Information and Communication Technology* merujuk kepada istilah teknologi komputer. ICT ialah infrastruktur dan komponen yang memungkinkan komputasi modern yang berarti semua perangkat, komponen jaringan, aplikasi dan sistem yang dikombinasikan di mana memungkinkan orang dan organisasi dapat berinteraksi di dunia digital (Sulistiyawati, 2018). Komponen-komponen yang terdapat dalam Dewata *E-Tour* dikemas sedemikian rupa sehingga dapat memudahkan dan menarik minat pengguna. Penelitian ini mempergunakan penelitian sejenis untuk melihat perbedaan dan kebaharuan dari penelitian yang sudah pernah dilakukan. Penelitian sejenis yang memiliki relevansi dengan penelitian ini, yakni sebagai berikut 1) Penelitian berjudul “Garudaku: Inovasi Pelestarian Budaya Nusantara Berbasis *Cultural Maps* Menuju Indonesia Emas 2045” oleh Awaliya, dkk., (2018). Dalam jurnal tersebut penulis membuat inovasi pengenalan budaya Indonesia berbasis *cultural maps* dengan *brand* khusus bernama Garudaku, 2) Penelitian berjudul “Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar” oleh Megawaty, dkk., (2021). Jurnal ini membahas terkait aplikasi belajar budaya Sumatera untuk siswa SD yang berisi fitur bermain kuis, *puzzle*, belajar, dan susun peta, dan 3) Penelitian berjudul “Pengembangan

Aplikasi Android Berbentuk Education Games Berbasis Budaya Lokal Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Bagi Siswa Kelas 1 SD/MI” oleh Kharisma & Arvianto (2019).

Setelah dilakukan analisis terhadap ketiga artikel tersebut, penelitian ini merupakan kebaruaran

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Bali mulai dari 8 Desember 2022 hingga 25 Desember 2022. Penelitian ini dilaksanakan secara daring melalui survei *Google Form* yang disebar dengan tujuan mengefisiensikan waktu serta menghemat biaya.

Jenis penelitian yang digunakan, yaitu *Library Research* atau penelitian pustaka dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Pendekatan deskriptif kuantitatif bertujuan untuk membuat deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif dengan menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta dari artikel tersebut karena dalam penelitian ini tidak hanya berbasis aplikasi, akan tetapi aplikasi dalam penelitian ini secara khusus menyajikan informasi mengenai kearifan lokal yang tersebar pada kabupaten/kota di pulau Bali dengan didukung oleh fitur-fitur dan tampilan yang menarik. penampilan dan hasilnya (Arikunto, 2006). Adapun tujuan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif ini adalah untuk menjelaskan suatu situasi yang hendak diteliti dengan dukungan studi kepustakaan sehingga lebih memperkuat analisis peneliti dalam membuat suatu kesimpulan. Lebih lanjut, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Menurut Siyoto dan Sodik (2015, p. 100), metode survei adalah metode penelitian yang menggunakan kuesioner sebagai instrumen utama untuk mengumpulkan data.

Penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber primer ialah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul (Sugiyono, 2015: 256). Data primer peneliti dapatkan melalui kuesioner (angket). Peneliti memberikan angket sebagai bukti penilaian masyarakat terhadap solusi yang diberikan oleh peneliti dengan berisi pertanyaan

pertanyaan tertentu. Selain data primer, peneliti juga mendapatkan data melalui sumber sekunder. Menurut Sugiyono (2015: 256), sumber sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Dalam hal ini peneliti berusaha mencari data melalui jurnal, artikel, dan buku yang relevan dengan judul penelitian.

Lebih lanjut, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui angket dan studi literatur. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2017: 143). Pemilihan teknik kuesioner melalui *Google Form* didasarkan oleh pertimbangan kesesuaian dengan jenis data yang akan dikumpulkan dan dengan mempertimbangkan kelebihan yang dimilikinya, sebagai berikut. Pertama, dapat mengungkapkan pendapat secara individual maupun kelompok terhadap permasalahan. Kedua, dapat disebarkan untuk responden yang berjumlah besar dalam waktu singkat. Ketiga, biaya lebih murah. Keempat, waktu yang relatif fleksibel sesuai waktu yang telah diberikan peneliti. Kelima, dapat menjangkau informasi dalam skala luas dengan waktu yang cepat (Sukardi, 2012). Teknik studi literatur adalah kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian (Zed, 2008: 3). Literatur yang digunakan berasal dari artikel, jurnal, serta buku. Analisis data ialah proses mengolah data yang telah terkumpul menjadi informasi pasti untuk disusun. Metode analisis data yang peneliti gunakan adalah analisis deskriptif. Analisis deskriptif artinya mendeskripsikan atau menjelaskan data yang telah dikumpulkan melalui sumber data. Peneliti menerapkan metode analisis data tersebut melalui teknik studi kepustakaan (studi literatur), baca, dan tulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah mengumpulkan data melalui kuesioner pengembangan fitur aplikasi Dewata *E-Tour* dan Implementasi aplikasi Dewata *E Tour*, selanjutnya dilakukan analisis terhadap data yang didapatkan. Analisis data yang didapat berupa analisis deskriptif untuk mendapatkan gambaran

mengenai pengembangan fitur aplikasi Dewata *E-Tour* dan implementasi aplikasi Dewata *E Tour*. Data hasil penelitian secara rinci dapat dijabarkan sebagai berikut.

Pengembangan Fitur Aplikasi Dewata *E-Tour*

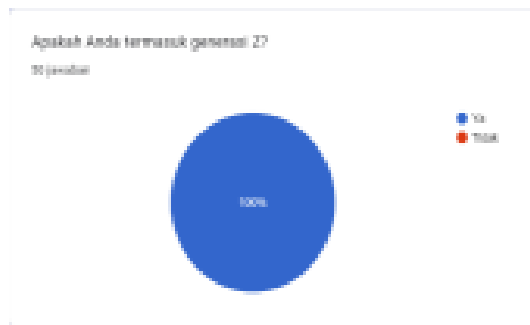
Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, dilakukan pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner melalui *Google Form* untuk melihat respons dari masyarakat khususnya generasi Z yang nantinya berpotensi akan menggunakan pengembangan aplikasi ini. Hasil kuesioner yang diisi oleh 50 responden dalam tabel di bawah ini.

Pertanyaan	Tanggapan	
	Ya	Tidak
Apakah Anda termasuk generasi Z?	100%	0%
Sebagai generasi Z, apakah Anda memiliki wawasan luas terkait budaya khususnya di pulau Bali?	44%	56%
Menurut Anda, apakah dibutuhkan sebuah inovasi sebagai media pelestarian budaya di kalangan generasi Z?	98%	2%
Apakah Anda setuju jika diciptakan sebuah inovasi pengembangan budaya Bali	98%	2%

melalui aplikasi digital?		
---------------------------	--	--

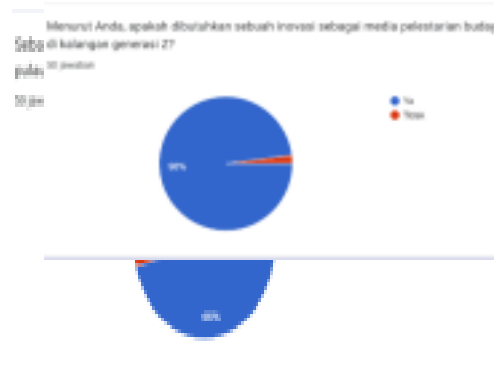
Tabel 1(a).
Hasil Kuesioner Pra Penelitian

Secara terperinci, hasil kuesioner pra penelitian juga dapat disajikan dalam diagram di bawah ini.



Gambar 1. Survei responden dan generasinya.

Pada gambar 1, terdapat pertanyaan yang berbunyi “Apakah Anda termasuk generasi Z” dengan responden menjawab “Ya” sebanyak 100%. Pernyataan ini membuktikan bahwa seluruh responden merupakan generasi Z.



Gambar 2. Survei wawasan kebudayaan. Pada gambar 2, terdapat pertanyaan yang berbunyi “Sebagai generasi Z, apakah Anda memiliki wawasan luas terkait budaya khususnya di pulau Bali?” dengan responden menjawab “Ya” sebanyak 46% dan “Tidak” sebanyak 54%. Pernyataan ini menunjukkan bahwa sebagian besar generasi Z tidak memiliki wawasan luas terkait budaya khususnya di pulau Bali.

Gambar 3. Survei kebutuhan inovasi pelestarian budaya.

Pada gambar 3, terdapat pertanyaan yang berbunyi “Menurut

Anda, apakah dibutuhkan sebuah inovasi sebagai media pelestarian budaya di kalangan generasi Z?” dengan responden menjawab “Ya” sebanyak 98% dan “Tidak” sebanyak 2%. Pernyataan ini menunjukkan bahwa dibutuhkan sebuah inovasi sebagai media pelestarian budaya di kalangan generasi Z.



Gambar 4. Survei pengembangan inovasi aplikasi digital pelestarian budaya.

Pada gambar 4, terdapat pertanyaan yang berbunyi “Apakah Anda setuju jika diciptakan sebuah inovasi pengembangan budaya Bali melalui aplikasi digital?”. Sebanyak 98% responden menjawab pertanyaan ini dengan opsi “Ya” dan 2% responden menjawab pertanyaan ini dengan opsi “Tidak”. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa generasi Z setuju jika diciptakan sebuah inovasi pengembangan budaya Bali melalui aplikasi digital.

Tabel 1(b). Hasil Kuesioner Pra Penelitian Mengenai Kebutuhan Fitur Aplikasi

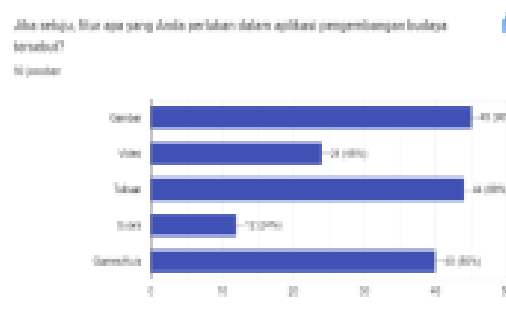
Pertanyaan	Tanggapan				
	gambar	video	tulisan	suara	Games / kuis

Jika setuju, fitur apa yang Anda perlukan dalam aplikasi pengembangan budaya tersebut?	90%	48%	90 %	26 %	80 %
--	-----	-----	------	------	------

Tabel 1(b). Hasil Kuesioner Pra Penelitian Mengenai Kebutuhan Fitur Aplikasi

Pertanyaan	Tanggapan				
	Gambar	Video	Tulisan	Suara	Games / kuis
Jika setuju, fitur apa yang Anda perlukan dalam aplikasi pengembangan budaya tersebut?	90 %	48 %	90 %	26 %	80 %

Hasil kuesioner pra penelitian mengenai kebutuhan fitur aplikasi dapat disajikan dalam diagram di bawah ini.



Gambar 5. Survei kebutuhan fitur aplikasi.

Pada gambar 5, terdapat pertanyaan yang berbunyi “Jika setuju, fitur apa yang Anda perlukan dalam aplikasi pengembangan budaya tersebut?” dengan responden menjawab “Gambar” sebanyak 90%, “Video” sebanyak 48%, “Tulisan” sebanyak 88%, “Suara” sebanyak 24%, dan “Games/Kuis” sebanyak

80%. Pernyataan ini menunjukkan bahwa lebih dari 75% responden memilih bahwa fitur yang diperlukan berupa gambar, tulisan, serta *Games/kuis*.

Aplikasi Dewata *E-Tour* merupakan media informasi pengetahuan berbasis ICT (*Information Communication and Technology*) dalam mengenalkan kearifan lokal di pulau Bali yang dapat diakses melalui *Scan Barcode*. Aplikasi ini memiliki sasaran pengguna, yaitu generasi Z sebagai garda terdepan dalam kemajuan budaya Indonesia. Adapun beberapa fitur yang terdapat pada aplikasi Dewata *E-Tour* antara lain, yaitu sebagai berikut.

a) Fitur Tampilan Awal

Pada layar tampilan awal, pengguna dapat menekan tombol “Jelajahi” untuk memulai mengakses aplikasi Dewata *E-Tour* atau maju ke tahap selanjutnya

b) Fitur Beranda

Pada layar tampilan beranda terdapat beragam pilihan informasi yang dapat dicari oleh pengguna. Adapun pilihan-pilihan tersebut, yaitu *Melajah, Megibung, Melancaran, Mebalih, Meplalianan, dan Indik Iraga*.

c) Fitur Melajah

Melajah merupakan bahasa Bali yang memiliki arti “Belajar”. Pada fitur ini, pengguna dapat mengetahui informasi umum mengenai pulau Bali beserta ciri khas kebudayaannya, seperti senjata tradisional, rumah adat, alat musik tradisional, olahraga tradisional, pakaian adat, hingga tarian tradisional.

d) Fitur Megibung

Megibung merupakan bahasa Bali yang memiliki arti “Makan bersama”. Pada fitur ini, pengguna dapat mengetahui informasi mengenai makanan-makanan tradisional yang ada di pulau Bali disertai dengan gambar dan deskripsi makanan tersebut.

e) Fitur Melancaran

Melancaran merupakan bahasa Bali yang memiliki arti “Jalan jalan”. Pada fitur ini, pengguna dapat mengetahui objek wisata sembilan kabupaten/kota di provinsi Bali dengan daya tarik yang dimiliki masing-masing. Fitur ini juga berisi catatan bahwa pengguna dapat memanfaatkan Google Maps untuk mengetahui rute perjalanan menuju objek wisata.

f) Fitur Mebalih

Mebalih merupakan bahasa Bali yang memiliki arti “Menonton”. Pada fitur ini, pengguna dapat mengetahui tradisi-tradisi yang ada di pulau Bali dengan ciri khasnya masing-masing. Informasi ini disajikan dalam bentuk gambar, deskripsi, serta *Link YouTube* berisi video pelaksanaan tradisi tersebut yang dapat ditonton oleh pengguna.

g) Fitur Meplalianan

Meplalianan merupakan bahasa Bali yang memiliki arti “Bermain”. Pada fitur ini, pengguna dapat menambah informasi mengenai kearifan

lokal pulau Bali yang disajikan dalam bentuk *Games* edukatif, seperti *Games* “Benar atau Salah” dan “Kuis”

h) Fitur *Indik Iraga*

Indik Iraga merupakan bahasa Bali yang memiliki arti “Tentang kami”. Pada layar tampilan *Indik Iraga*, pengguna dapat mengetahui informasi mengenai aplikasi Dewata *E-Tour* sebagai media pengenalan budaya berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) beserta fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi ini.

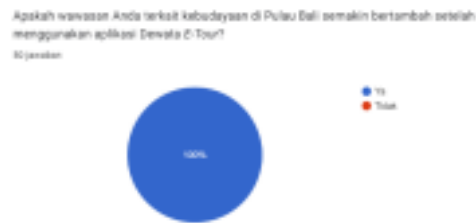
4.2 Implementasi dan Peran Aplikasi Dewata E-Tour

Setelah melakukan pengembangan fitur-fitur aplikasi, dilakukan penyebaran kuesioner akhir untuk melihat tanggapan masyarakat khususnya generasi Z mengenai peran aplikasi tersebut sebagai inovasi media pelestarian budaya. Hasil kuesioner yang diisi oleh 50 responden disajikan dalam tabel sebagai berikut. Data hasil kuesioner implementasi Dewata *E-Tour* dapat disajikan secara terperinci dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Diagram Hasil Kuesioner Implementasi Dewata E-Tour

Pertanyaan	Tanggapan	
	Ya	Tidak
Apakah wawasan Anda terkait kebudayaan di pulau Bali semakin bertambah setelah menggunakan aplikasi Dewata <i>E-Tour</i> ?	10%	0%
Apakah fitur-fitur pada aplikasi Dewata <i>E-Tour</i> membantu Anda dalam mengenal kebudayaan khususnya di pulau Bali?	100%	0%
Menurut pendapat Anda, apakah aplikasi Dewata <i>E-Tour</i> merupakan aplikasi yang efektif untuk pelestarian kebudayaan di tengah era digital?	98%	2%
Apakah Anda menyukai aplikasi Dewata <i>E-Tour</i> sebagai media informasi pengenalan budaya khususnya di pulau Bali?	92%	8%

Hasil kuesioner implementasi Dewata *E-Tour* juga dapat disajikan terperinci dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 6. Survei dampak aplikasi Dewata *E-Tour* terhadap wawasan generasi Z

Pada gambar 6, terdapat pertanyaan yang berbunyi “Apakah wawasan Anda terkait kebudayaan di pulau Bali semakin bertambah setelah menggunakan aplikasi Dewata *E Tour*?” dengan responden yang memilih “ya” sebanyak 100%. Pernyataan ini menunjukkan aplikasi Dewata *E-Tour* menambah wawasan kebudayaan generasi Z khususnya di pulau Bali.



Gambar 7. Survei kegunaan fitur-fitur pada aplikasi Dewata *E-Tour*.

Pada gambar 7, terdapat pertanyaan yang berbunyi “Apakah fitur-fitur pada aplikasi Dewata *E Tour* membantu Anda dalam mengenal kebudayaan khususnya di pulau Bali?” dengan responden yang memilih “ya” sebanyak 100%. Pernyataan ini menunjukkan fitur - fitur yang ada pada aplikasi Dewata *E-Tour* sesuai dengan kebutuhan generasi Z dalam membantu mereka mengenal kebudayaan khususnya di pulau Bali.



Gambar 8. Survei keefektifan aplikasi Dewata *E-Tour*.

Pada gambar 8, terdapat pertanyaan yang berbunyi “Menurut pendapat Anda, apakah aplikasi Dewata *E-Tour* merupakan aplikasi yang efektif untuk pelestarian kebudayaan di tengah era digital?” dengan responden yang memilih “ya” sebanyak 92% dan “tidak” sebanyak 8%. Pernyataan ini menunjukkan aplikasi Dewata *E-Tour* terbukti efektif untuk melestarikan kebudayaan di tengah gempuran era digital.



Gambar 9. Survei penilaian responden terhadap aplikasi Dewata *E-Tour*

Pada gambar 9, terdapat pertanyaan keempat berbunyi “Apakah Anda menyukai aplikasi Dewata *E-Tour* sebagai media informasi pengenalan budaya khususnya di pulau Bali?” dengan responden yang memilih “ya” sebanyak 98% dan “tidak” sebanyak 2%. Pernyataan ini menunjukkan aplikasi Dewata *E-Tour* terbukti disukai oleh generasi Z.

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa aplikasi Dewata *E-Tour* layak untuk diimplementasikan serta membantu generasi Z untuk mengenal kearifan lokal khususnya di pulau Bali. Implementasi aplikasi Dewata *E-Tour* menjadi langkah cerdas pelestarian budaya di tengah gempuran era digital untuk mewujudkan Indonesia Emas terutama pilar yang pertama, yakni pembangunan manusia serta penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti laksanakan, adapun simpulan sebagai berikut. Aplikasi

Dewata *E-Tour* merupakan inovasi media informasi dalam mengenalkan kearifan lokal khususnya di pulau Bali yang dapat diakses melalui *Scan Barcode*. Aplikasi ini memiliki Fitur Tampilan Awal, Fitur Beranda, Fitur *Melajah*, Fitur *Megibung*, Fitur *Melancaran*, Fitur *Mebalih*, Fitur *Meplalianan*, dan Fitur *Indik Iraga*. Aplikasi Dewata *E-Tour* terbukti layak untuk

diimplementasikan serta mampu membantu masyarakat khususnya generasi Z untuk melestarikan kearifan lokal khususnya di pulau Bali. Hal ini didukung dengan tanggapan positif dari responden kuesioner yang merupakan generasi Z. Adapun peran aplikasi Dewata *E-Tour* adalah sebagai inovasi dalam memperkenalkan kearifan lokal untuk meningkatkan wawasan generasi Z dalam mewujudkan Indonesia Emas.

Adapun beberapa saran yang peneliti berikan demi terwujudnya karya tulis yang lebih baik yaitu sebagai berikut: 1) Bagi pembaca, karya tulis ilmiah ini diharapkan mampu menjadi referensi untuk penelitian sejenis, 2) Bagi generasi Z, agar senantiasa melestarikan kearifan lokal serta mampu memanfaatkan teknologi digital sebagai media pelestarian budaya Indonesia, dan 3) Bagi pemerintah, agar mengoptimalkan upaya pelestarian budaya melalui peran teknologi yang menysasar pada generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, M. (2018). Garudaku: Inovasi Pelestarian Budaya Nusantara Berbasis *Cultural Maps* Menuju Indonesia Emas 2045. *Jurnal PENA: Penelitian dan Penalaran*, 5(2), 977-988.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 120-123.
- Ayanti, L. W., Yusmitha, N. M. Y., & Sawitri, D. (2022). Penelitian Tingkat Perspektif Generasi Z Dalam Upaya Mempertahankan Budaya Tradisional Dalam Transisi Era Society 5.0. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 2, 455-463.
- Azam, A. K. (2021). *Sistem Ketahanan Pangan Berbasis Kearifan Lokal Pare Gede Kampung Naga Dalam Krisis Pangan (Studi Tinjauan Sejarah Tahun 1996- 2000)* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Banda, M. M. (2016). Upaya kearifan lokal dalam menghadapi tantangan perubahan kebudayaan. *Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana*.
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan Aplikasi Android Berbentuk Education Games Berbasis Budaya Lokal Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Bagi Siswa Kelas 1 SD/MI. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 203-213.
- Mazid, S., Prasetyo, D., & Farikah, F. (2020). Nilai Nilai Kearifan Lokal Sebagai Pembentuk Karakter Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 249-262.
- Megawaty, D. A., Damayanti, D., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021). Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya

- Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputasi*, 9(1), 58-66.
- NOORDIONO, A. (2016). *Karakter Generasi Z dan Proses Pembelajaran Pada Program Studi Akuntansi* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- Putra, Y. S. (2016). Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi. *Putra Among Makarti*, 9(18).