

## **ABSTRAK**

### **RANCANG BANGUN APLIKASI UNTUK MENGGIATKAN KOMUNITAS PEMERHATI CAGAR BUDAYA DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI**

Kota Surabaya merupakan salah satu kota di Indonesia yang memiliki sejarah panjang sejak jaman kerajaan hingga jaman penjajahan oleh Hindia-Belanda. Dalam perjalanan sejarah perjuangan dan pembangunannya, Kota Surabaya menghasilkan banyak sekali saksi sejarah berupa bangunan cagar budaya yang dapat dilihat dari bangunan bersejarah yang ada di beberapa wilayah di Kota Surabaya. Peninggalan sejarah berupa bangunan cagar budaya bermanfaat sebagai pembangkit motivasi, kreativitas dan membantu generasi muda untuk memahami sejarah dan identitas Kota Surabaya (Dyson, 2003). Sehingga bangunan bersejarah perlu dilestarikan dan dikelola secara tepat agar bangunan tersebut dapat memberi manfaat sebagai cagar budaya. Untuk mendukung hal tersebut, sebenarnya sudah ada berbagai komunitas pemerhati cagar budaya di Surabaya, tetapi dari segi kegiatan komunitas serta pengetahuan nyata tentang kondisi di lapangan mengenai bangunan cagar budaya itu masih sangat kurang. Oleh karena itu, penulis akan mencoba menjawab permasalahan yang sudah dijabarkan diatas dengan mengembangkan sebuah aplikasi, dimana akan dipergunakan sebagai media informasi bagi penggunanya mengenai berbagai bangunan cagar budaya di sekitar pengguna, dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan memanfaatkan pendekatan gamifikasi di dalam aplikasi ini, sehingga bisa membantu komunitas pemerhati cagar budaya agar lebih berkembang.

Kata Kunci: cagar budaya, informasi, gamifikasi, aplikasi, pengembangan komunitas.