

**RANCANG BANGUN FITUR KULINER DAN BUDAYA
APLIKASI MOBILE IBUDAYA**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

**DWIKY ANDIKA PANDAYU PUTRA
00000072690**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**RANCANG BANGUN FITUR KULINER DAN BUDAYA
APLIKASI MOBILE IBUDAYA**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

**DWIKY ANDIKA PANDAYU PUTRA
00000072690**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Dwiky Andika Pandayu Putra

NIM : 00000072690

Program Studi : Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Career Acceleration Program saya yang berjudul:

Rancang Bangun Aplikasi Mobile IBUDAYA untuk Publik dalam Meningkatkan Akses Informasi Kebudayaan Indonesia

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 1 Januari 2025



(Dwiky Andika Pandayu Putra)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Dwiky Andika Pandayu Putra
NIM : 00000072690
Program Studi : Informatika
Judul Laporan : Rancang Bangun Fitur Kuliner dan Budaya Aplikasi
Mobile IBUDAYA

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Laporan MBKM Magang sebagai berikut:

- ☒ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja.
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja.
- ☒ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas.
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas.

Saya juga menyatakan bahwa:

1. Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI).
2. Mengakui telah menggunakan bantuan AI dalam tugas baik dalam bentuk kata, parafrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan telah dicantumkan dalam sitasi serta referensi.
3. Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya sendiri.

Tangerang, 1 Januari 2025



(Dwiky Andika Pandayu Putra)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Nama : Dwiky Andika Pandayu Putra
NIM : 00000072690
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknik dan Informatika

Menyatakan bahwa saya melaksanakan kegiatan di:

Nama Perusahaan : RIS UMN
Alamat : Jalan Scientia Boulevard Gading, Curug Sangereng,
Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten 15810
Email Perusahaan : umn.ac.id

1. Perusahaan/organisasi tempat saya melakukan kegiatan dapat divalidasi keberadaannya.
2. Apabila di kemudian hari terbukti terdapat kecurangan atau penyimpangan data yang tidak valid, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima seluruh sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,

Tangerang, 1 Januari 2026

Menyatakan,



(Dr. Ir. Winarno, M.Kom)



(Dwiky Andika Pandayu Putra)

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwiky Andika Pandayu Putra
NIM : 00000072690
Program Studi : Informatika
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Career Acceleration Program

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.
- ☐ Saya tidak bersedia karena dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**.

Tangerang, 1 Januari 2025



Dwiky Andika Pandayu Putra

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

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama enam bulan ke depan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

Halaman Persembahan / Motto

”Barang siapa keluar untuk mencari sebuah ilmu, maka ia akan berada di jalan Allah hingga ia kembali.”

HR Tirmidzi



KATA PENGANTAR

Mengucapkan terima kasih

1. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Arya Wicaksana, S.Kom., M.Eng.Sc., OCA, selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Alexander Waworuntu, S.Kom., M.T.I., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Kepada Pimpinan Project Magang Bapak Dr. Ir. Winarno, M.Kom, sebagai supervisi saya saat melakukan kegiatan magang.
6. Orang Tua, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
7. Semua teman-teman

Semoga karya ini berguna bagi semuanya

Tangerang, 1 Januari 2025



Dwiky Andika Pandayu Putra

RANCANG BANGUN FITUR KULINER DAN BUDAYA APLIKASI MOBILE IBUDAYA

Dwiky Andika Pandayu Putra

ABSTRAK

Aplikasi mobile IBUDAYA dikembangkan untuk mempermudah akses publik terhadap informasi kebudayaan Indonesia yang kaya dan beragam. Aplikasi ini menggunakan Flutter sebagai framework utama untuk pengembangan lintas platform dan Firebase sebagai backend untuk pengelolaan data yang efisien. IBUDAYA menyediakan berbagai informasi budaya, termasuk seni, musik, kuliner, dan cerita rakyat dari seluruh provinsi di Indonesia. Pengembangan aplikasi ini mengutamakan desain antarmuka pengguna (UI/UX) yang responsif dan mudah diakses, memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi konten budaya dengan cara yang interaktif dan menarik. Selain itu, aplikasi ini dilengkapi dengan fitur untuk mengelola data budaya, memungkinkan admin untuk menambah, mengedit, dan menghapus konten secara langsung. Pengujian fungsionalitas dan responsivitas dilakukan secara menyeluruh untuk memastikan aplikasi berjalan lancar pada berbagai perangkat. Kendala yang dihadapi, seperti penguasaan alat pengembangan dan koordinasi tim, berhasil diatasi melalui pelatihan teknis dan peningkatan komunikasi dalam tim. Dengan aplikasi IBUDAYA, diharapkan masyarakat dapat lebih mudah mengakses dan melestarikan kekayaan budaya Indonesia melalui teknologi yang mudah digunakan dan dapat diakses kapan saja.

Kata kunci: Aplikasi *Mobile*, IBUDAYA, *Firebase*, *Flutter*, Kebudayaan Indonesia, Pengembangan Aplikasi

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

DESIGNING CULINARY AND CULTURAL FEATURES FOR THE IBUDAYA MOBILE APPLICATION

Dwiky Andika Pandayu Putra

ABSTRACT

The IBUDAYA mobile application was developed to facilitate public access to Indonesia's rich and diverse cultural information. This application uses Flutter as the main framework for cross-platform development (Android and iOS) and Firebase as the backend for efficient data management. IBUDAYA provides a variety of cultural information, including art, music, cuisine, and folklore from all provinces in Indonesia. The development of this application prioritizes a responsive and accessible user interface (UI/UX) design, allowing users to explore cultural content in an interactive and engaging way. In addition, this application is equipped with features to manage cultural data, allowing administrators to add, edit, and delete content directly. Functionality and responsiveness testing was conducted thoroughly to ensure the application runs smoothly on various devices. Challenges encountered, such as mastering development tools and team coordination, were successfully overcome through technical training and improved communication within the team. With the IBUDAYA application, it is hoped that the public can more easily access and preserve Indonesia's cultural wealth through technology that is easy to use and accessible anytime.

Keywords: *Application Development, Culture Indonesia, Flutter, Firebase, IBUDAYA, Mobile Application*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN AI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB 2 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	3
2.2 Visi dan Misi Perusahaan	4
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan	5
BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	9
3.2 Tugas yang Dilakukan	10
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	11
3.3.1 Requirement Sistem	13
3.3.2 Perancangan Fitur Kuliner dan Edit Kuliner	14
3.3.3 Perancangan Fitur Budaya dan Edit Budaya	19
3.3.4 Implementasi Tampilan IBUDAYA APP	25
3.3.5 Tabel Pengujian Aplikasi	37
3.4 Kendala dan Solusi yang Ditemukan	37
BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN	39
4.1 Simpulan	39
4.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	41

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pekerjaan yang dilakukan tiap minggu selama pelaksanaan kerja magang	11
Tabel 3.1	Pekerjaan yang dilakukan tiap minggu selama pelaksanaan kerja magang (Lanjutan)	12
Tabel 3.2	Tabel Pengujian Aplikasi	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Logo Perusahaan	3
Gambar 2.2	Struktur Perusahaan	5
Gambar 3.1	Struktur Kerja Magang	9
Gambar 3.2	Flowchart Kuliner	15
Gambar 3.3	Flowchart Edit Kuliner	16
Gambar 3.4	Detail Provinsi Kuliner	17
Gambar 3.5	Detail Kuliner	18
Gambar 3.6	Database Kuliner	19
Gambar 3.7	Flowchart Budaya	20
Gambar 3.8	Flowchart Edit Budaya	21
Gambar 3.9	Detail Provinsi Budaya	22
Gambar 3.10	Detail Budaya	24
Gambar 3.11	Database Budaya	25
Gambar 3.12	List Provinsi Kuliner	26
Gambar 3.13	Detail Kuliner Provinsi	28
Gambar 3.14	Detail Kuliner	29
Gambar 3.15	Edit Kuliner	30
Gambar 3.16	List Provinsi Budaya	32
Gambar 3.17	Detail Provinsi Budaya	33
Gambar 3.18	Detail Budaya	35
Gambar 3.19	Detail Budaya	36



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	MBKM-01 Cover Letter MBKM Internship Track 1	42
Lampiran 2	MBKM-02 MBKM Internship Track 1 Card	43
Lampiran 3	MBKM-03 Daily Task - Internship Track 1	44
Lampiran 4	PRO-STEP-04 Career Acceleration Program Track 2 Verification Form	68
Lampiran 5	PRO-STEP-05 Career Acceleration Program Track 2 Surat Penerimaan	69
Lampiran 6	Form Bimbingan	70
Lampiran 7	Hasil Pengecekan Similarity Turnitin	71
Lampiran 8	Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI) . .	72

