

**RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE IBUDAYA
SEBAGAI PLATFORM MEDIA INFORMASI BUDAYA
INDONESIA**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

**MITCHEL IVANO SYAHPUTRA
00000073296**

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

**RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE IBUDAYA
SEBAGAI PLATFORM MEDIA INFORMASI BUDAYA
INDONESIA**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Di ajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Teknik Informatika (S.Kom.)

**MITCHEL IVANO SYAHPUTRA
00000073296**

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

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Mitchel Ivano Syahputra

NIM : 00000073296

Program Studi : Informatika

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

Rancang Bangun Aplikasi Mobile Ibudaya sebagai Platform Media Informasi Budaya 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, 30 Desember 2025




(Mitchel Ivano Syahputra)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Mitchel Ivano Syahputra
NIM : 00000073296
Program Studi : Informatika
Judul Laporan : Rancang Bangun Aplikasi Mobile Ibudaya Sebagai Platform Informasi Budaya Indonesia
LPPM UMN

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, 30 Desember 2025


(Mitchel Ivano Syahputra)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Nama : Mitchel Ivano Syahputra
NIM : 00000073296
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknik dan Informatika

Menyatakan bahwa saya melaksanakan kegiatan di:

Nama Perusahaan : RIS LPPM UMN
Alamat : UMN, Gedung C, Lantai 2, Ruang 203 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.

Tangerang, 19 Desember 2025,

Menyatakan,

Mengetahui,


(Dr. Ir. Winarno, M.Kom.)





(Mitchel Ivano Syahputra)

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mitchel Ivano Syahputra
NIM : 00000073296
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, 30 Desember 2025



Mitchel Ivano Syahputra

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

** 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

"A good name is to be more desired than great wealth, Favor is better than silver and gold."

Proverbs 22:1 (NASB)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Mobile iBudaya sebagai Platform Informasi Budaya Indonesia” dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan laporan ini dilakukan sebagai bentuk dokumentasi ilmiah atas proses perancangan dan pengembangan aplikasi mobile yang bertujuan sebagai informasi budaya Indonesia.

Laporan ini disusun dalam rangka syarat untuk menyelesaikan Career Acceleration Program Track 2 pada Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Multimedia Nusantara. Pembahasan laporan mencakup kegiatan magang yang telah dilakukan di Lembaga *Research Innovation Sustainability (RIS)* sebagai *Fullstack Developer* divisi *Community Engagement and Government Relations*.

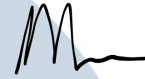
Laporan ini masih memiliki keterbatasan baik dari segi pembahasan maupun penyajian. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat serta menjadi referensi bagi pengembangan aplikasi informasi budaya Indonesia berbasis teknologi digital.

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 Dennis Gunawan, S.Kom., M.SC., sebagai Pembimbing Magang yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan ini.
5. Bapak Dr. Ir Winarno, M.Kom. , sebagai Supervisor yang telah memberikan bimbingan serta arahan selama kegiatan magang berlangsung
6. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga saya dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga laporan magang ini bermanfaat baik, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 30 Desember 2025



Mitchel Ivano Syahputra



RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE IBUDAYA SEBAGAI PLATFORM MEDIA INFORMASI BUDAYA INDONESIA

Mitchel Ivano Syahputra

ABSTRAK

Pelestarian dan penyebaran informasi budaya Indonesia memerlukan media digital yang mudah diakses serta sesuai dengan perkembangan teknologi perangkat *mobile*. Kegiatan magang ini bertujuan untuk merancang dan membangun Aplikasi Mobile iBudaya sebagai media *platform* informasi budaya Indonesia yang menyajikan konten budaya daerah secara terstruktur dan informatif. Metode yang digunakan meliputi analisis kebutuhan pengguna (*user requirements*), perancangan alur sistem dan antarmuka aplikasi, serta implementasi fitur utama berdasarkan hasil analisis tersebut. Hasil perancangan dan implementasi menunjukkan bahwa Aplikasi Mobile iBudaya mampu menyediakan fitur penelusuran budaya berdasarkan kategori dan wilayah, pencarian konten budaya, serta penyajian informasi detail yang mendukung pemahaman pengguna terhadap budaya Indonesia. Struktur navigasi yang sederhana dan tampilan antarmuka yang responsif turut meningkatkan *user experience* dalam penggunaan aplikasi. Berdasarkan hasil pengujian fungsional dan evaluasi terhadap kebutuhan pengguna, Aplikasi Mobile iBudaya telah memenuhi tujuan pengembangan sebagai media digital yang informatif, mudah diakses, serta mendukung upaya pengenalan dan pelestarian budaya Indonesia melalui perangkat *mobile*.

Kata kunci: aplikasi *mobile*, budaya Indonesia, iBudaya, informasi budaya, *user requirements*



**DESIGN AND DEVELOPMENT OF THE IBUDAYA MOBILE
APPLICATION AS AN INDONESIAN CULTURAL INFORMATION
PLATFORM**

Mitchel Ivano Syahputra

ABSTRACT

The preservation and dissemination of Indonesian cultural information require digital media that are easily accessible and aligned with the development of mobile technology. This internship activity aims to design and develop the iBudaya Mobile Application as a cultural information platform that presents Indonesian regional cultural content in a structured and informative manner. The methods employed include user requirement analysis, system flow and interface design, and the implementation of core features based on the identified requirements. The results of the design and implementation indicate that the iBudaya Mobile Application successfully provides features for browsing cultural content by category and region, searching cultural information, and displaying detailed cultural descriptions to support user understanding. A simple navigation structure and a responsive interface also enhance the overall user experience. Based on functional testing and evaluation of user requirements, the iBudaya Mobile Application fulfills its development objectives as an informative and accessible digital medium that supports the introduction and preservation of Indonesian culture through mobile devices.

Keywords: *cultural information, iBudaya, Indonesian culture, mobile application, user requirements*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR KODE	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur 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	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	8
3.2 Tugas yang Dilakukan	9
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	10
3.3.1 Website Profile Ibudaya	15
3.3.2 Perancangan UI/UX Website Profile Ibudaya	15
3.3.3 Sitemap Website iBudaya	15
3.3.4 Wireframe	16
3.3.5 Implementasi UI/UX Website Profile Ibudaya	19
3.3.6 Aplikasi Mobile Ibudaya	22
3.3.7 User Requirement	23
3.3.8 Perancangan Aplikasi Mobile iBudaya	24
3.3.9 Sitemap Aplikasi iBudaya	25
3.3.10 Flowchart	26
3.3.11 Basis Data Aplikasi Ibudaya	66
3.3.12 Implementasi Fitur-Fitur Utama iBudaya	72
3.3.13 Fitur Kuliner Tradisional	82
3.3.14 Fitur Cerita Rakyat	87
3.3.15 Fitur Pengaturan (Settings)	92
3.4 Kendala dan Solusi	96
BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN	98
4.1 Simpulan	98
4.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	100

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Uraian kegiatan mingguan selama pelaksanaan proyek pengembangan Ibudaya App	10
Tabel 3.2	Koleksi <i>users</i>	66
Tabel 3.3	Koleksi <i>provinces</i>	67
Tabel 3.4	Koleksi <i>cultures</i>	68
Tabel 3.5	Koleksi <i>foods</i>	69
Tabel 3.6	Koleksi <i>stories</i>	70
Tabel 3.7	Path Firebase Storage	71



DAFTAR GAMBAR

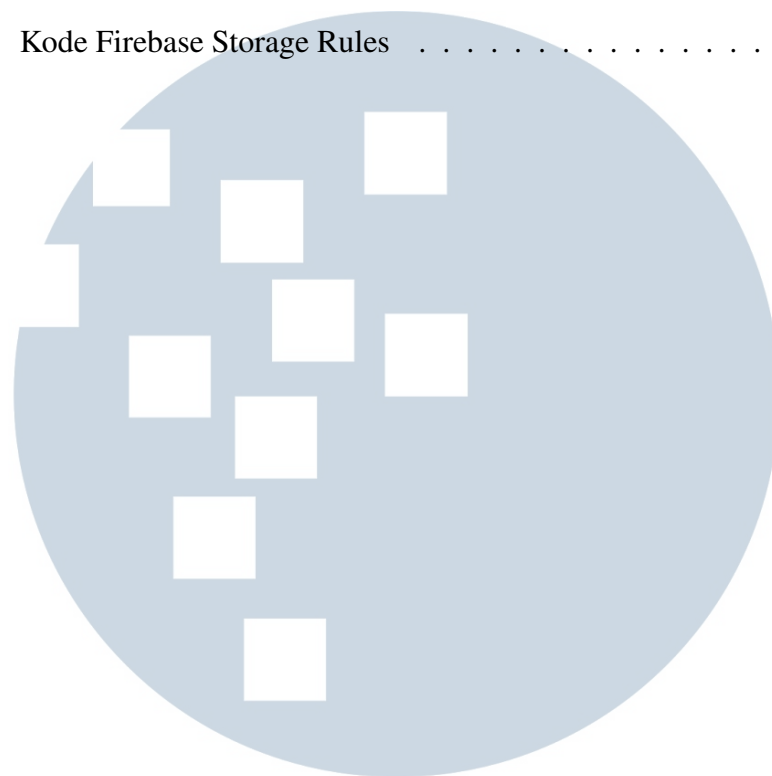
Gambar 2.1	Logo Lembaga RIS	3
Gambar 2.2	Struktur Lembaga RIS	5
Gambar 3.1	Kedudukan dalam pelaksanaan kerja magang	8
Gambar 3.2	Sitemap Website Profile Ibudaya	16
Gambar 3.3	Wireframe Register Page Website Profile Ibudaya	17
Gambar 3.4	Wireframe Login Page Website Profile Ibudaya	17
Gambar 3.5	Wireframe Beranda Page Website Profile Ibudaya	18
Gambar 3.6	Wireframe About us Page Website Profile Ibudaya	18
Gambar 3.7	Tampilan Halaman Login Website Profile Ibudaya	19
Gambar 3.8	Tampilan Halaman Register Website Profile Ibudaya	20
Gambar 3.9	Tampilan Halaman Beranda Website Profile Ibudaya	21
Gambar 3.10	Tampilan Halaman About Us Website Profile Ibudaya	22
Gambar 3.11	Sitemap Aplikasi Mobile iBudaya	25
Gambar 3.12	Flowchart Utama Aplikasi Mobile iBudaya	27
Gambar 3.13	Flowchart Splash Screen	28
Gambar 3.14	Flowchart Login Screen	30
Gambar 3.15	Flowchart Register Screen	32
Gambar 3.16	Flowchart Home Screen Admin	34
Gambar 3.17	Flowchart Home Screen User	36
Gambar 3.18	Flowchart Budaya Daerah Role User	37
Gambar 3.19	Flowchart Budaya Daerah Role User	38
Gambar 3.20	Flowchart Budaya Daerah Screen Admin	39
Gambar 3.21	Flowchart Tambah Provinsi	40
Gambar 3.22	Flowchart Detail Provinsi (List Budaya)	41
Gambar 3.23	Flowchart Detail Budaya	42
Gambar 3.24	Flowchart Edit Budaya	43
Gambar 3.25	Flowchart Kelola Gambar	44
Gambar 3.26	Flowchart Hapus Gambar	45
Gambar 3.27	Flowchart Hapus Budaya	46
Gambar 3.28	Flowchart Kuliner Daerah User	47
Gambar 3.29	Flowchart Kuliner Daerah Admin	48
Gambar 3.30	Flowchart Detail Provinsi (List Kuliner)	49
Gambar 3.31	Flowchart Tambah Kuliner	50
Gambar 3.32	Flowchart Detail Kuliner	51
Gambar 3.33	Flowchart Edit kuliner	52
Gambar 3.34	Flowchart Kelola Gambar Kuliner	53
Gambar 3.35	Flowchart Hapus Gambar Kuliner	54
Gambar 3.36	Flowchart Hapus Kuliner	55
Gambar 3.37	Flowchart Cerita Rakyat User	56
Gambar 3.38	Flowchart Cerita Rakyat User	56
Gambar 3.39	Flowchart Cerita Rakyat Screen Admin	58
Gambar 3.40	Flowchart Tambah Cerita	59
Gambar 3.41	Flowchart Settings Screen	61
Gambar 3.42	Flowchart Edit Profil	62
Gambar 3.43	Flowchart Ganti Password	63
Gambar 3.44	Flowchart Dark Mode	64
Gambar 3.45	Flowchart Logout	65
Gambar 3.46	Firebase Storage	70

Gambar 3.47	Firestore Composites Index	71
Gambar 3.48	Splash Screen	73
Gambar 3.49	Login Screen	74
Gambar 3.50	Register Screen	75
Gambar 3.51	Beranda (Home Screen)	76
Gambar 3.52	Daftar Provinsi Budaya Daerah	77
Gambar 3.53	Fitur Tambah Provinsi Budaya Daerah	78
Gambar 3.54	Daftar Budaya Daerah Berdasarkan Provinsi	79
Gambar 3.55	Fitur Tambah Budaya Daerah	80
Gambar 3.56	Detail Budaya Daerah	81
Gambar 3.57	Fitur Edit Budaya	82
Gambar 3.58	Daftar Provinsi Kuliner Daerah	83
Gambar 3.59	Daftar Kuliner Tradisional	84
Gambar 3.60	Fitur Tambah Kuliner Tradisional	85
Gambar 3.61	Detail Kuliner Tradisional	86
Gambar 3.62	Fitur Pengelolaan data Kuliner Tradisional	87
Gambar 3.63	Daftar Cerita Rakyat	88
Gambar 3.64	Fitur Tambah Cerita Rakyat	89
Gambar 3.65	Detail Cerita Rakyat	90
Gambar 3.66	Pop up edit cerita rakyat	91
Gambar 3.67	Fitur Pengaturan (Settings)	93
Gambar 3.68	Fitur Edit Profile	94
Gambar 3.69	Pengaturan Tampilan	95



DAFTAR KODE

Kode 3.1	Kode Firebase Storage Rules	71
----------	---------------------------------------	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	PRO-STEP-01 Cover Letter PRO-STEP Career Acceleration Program Track 2	101
Lampiran 2	PRO-STEP-02 PRO-STEP Career Acceleration Program Track 2 Card	102
Lampiran 3	PRO-STEP-03 Daily Task - Career Acceleration Program Track 2	103
Lampiran 4	PRO-STEP-04 Verification Form of Internship Report PRO-STEP Career Acceleration Program Track 2	120
Lampiran 5	PRO-STEP-05 Letter of Acceptance	121
Lampiran 6	Form Bimbingan	122
Lampiran 7	Hasil Pengecekan Similarity Turnitin	123
Lampiran 8	Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI) . .	128

