

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI WEBSITE
MEDIA SOSIAL INTERAKTIF UNTUK EDUKASI
BUDAYA NUSANTARA**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

**HADI KURNIAWAN
00000064107**

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

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI WEBSITE
MEDIA SOSIAL INTERAKTIF UNTUK EDUKASI
BUDAYA NUSANTARA**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

**HADI KURNIAWAN
00000064107**

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

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Hadi Kurniawan

NIM : 00000064107

Program Studi : Informatika

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

Perancangan dan Implementasi Website Media Sosial Interaktif untuk Edukasi Budaya Nusantara

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, Tgl. 16 Januari 2026

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Hadi Kurniawan)

**HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN
KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Hadi Kurniawan
NIM : 00000064107
Program Studi : Informatika
Judul Laporan : Perancangan dan Implementasi Website
Media Sosial Interaktif untuk Edukasi
Budaya Nusantara

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Laporan/Proyek/Tugas Akhir* (pilih salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☒ 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

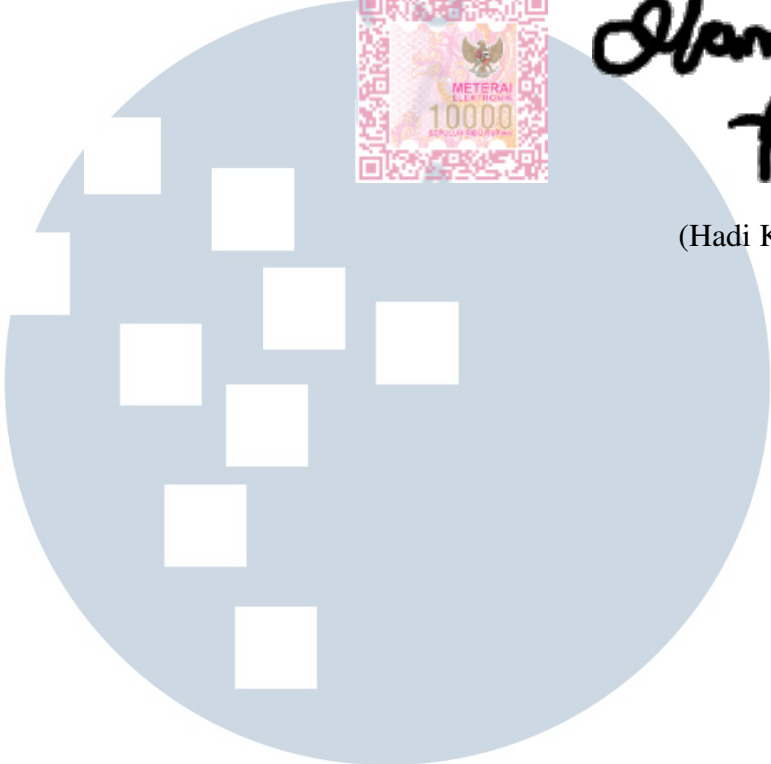
Saya juga menyatakan bahwa:

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 saya baik dalam bentuk kata, parafrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
3. Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, Tgl. 16 Januari 2026



(Hadi Kurniawan)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hadi Kurniawan
NIM : 00000064107
Program Studi : Informatika
Fakultas : Universitas Multimedia Nusantara

menyatakan bahwa saya melaksanakan kegiatan di:

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

1. Perusahaan/Organisasi tempat saya melakukan kegiatan dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan atau penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan atau organisasi tempat saya melakukan kegiatan, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

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

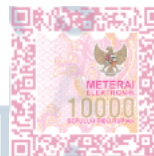
Tangerang, 16 Januari 2026

Mengetahui,

Menyatakan,




(Dr. Ir. P.M. Winamo, M.Kom.)





(Hadi Kurniawan)

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hadi Kurniawan
NIM : 00000064107
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, Tgl. 16 Januari 2026



Hadi Kurniawan

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

"Life is like riding a bicycle. To keep your balance, you must keep moving."

Albert Einstein



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan kesempatan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Magang dengan judul **Perancangan dan Implementasi Website Media Sosial Interaktif untuk Edukasi Budaya Nusantara** tepat pada waktunya.

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Laporan Career Acceleration Program pada Program Studi Informatika, Fakultas Informatika, Universitas Multimedia Nusantara. Melalui laporan ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik secara akademis maupun praktis.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan selama proses pelaksanaan magang hingga penyusunan laporan, di antaranya:

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. Ibu Meriske, S.Kom., Ph.D., selaku dosen pembimbing magang yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, serta mengecek laporan magang ini hingga dapat terselesaikan dengan baik.
5. Dr. Ir. Winarno, M.Kom., selaku supervisor di tempat magang yang telah memberikan arahan, pekerjaan, serta pengalaman berharga selama masa magang berlangsung.
6. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan moral maupun material, serta doa yang tiada henti kepada penulis.
7. Semua pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun telah banyak membantu hingga selesainya laporan ini.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi tambahan pengetahuan bagi semua pihak yang membacanya.

Tangerang, Tgl. 16 Januari 2026



Hadi Kurniawan



PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI WEBSITE MEDIA SOSIAL INTERAKTIF UNTUK EDUKASI BUDAYA NUSANTARA

ABSTRAK

Budaya Nusantara memiliki kekayaan dan keragaman yang sangat luas, namun generasi muda sering kali kekurangan wadah interaktif untuk mengenal dan melestarikannya. Melalui program magang di *Research, Innovation & Sustainability Community Engagement* (RIS UMN) Universitas Multimedia Nusantara, dilakukan perancangan dan implementasi *iBudaya*, sebuah website media sosial interaktif yang berfungsi sebagai sarana interaksi dan edukasi budaya Nusantara.

Website ini dikembangkan menggunakan pendekatan *user-centered design* dan teknologi web modern. Fitur utama yang diimplementasikan meliputi forum diskusi, unggahan konten budaya berupa gambar, video, musik, dan dokumen, serta sistem notifikasi dan pengelolaan akun admin. Selama proses pengembangan, diterapkan berbagai teknik optimasi seperti *Infinite Scroll*, *Virtual Scroll*, dan *Lazy Loading* untuk meningkatkan performa sistem.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa *iBudaya* mampu meningkatkan akses informasi budaya dan mendorong partisipasi pengguna dalam upaya pelestarian budaya. Uji coba di lingkungan Universitas Multimedia Nusantara menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi, terutama dalam aspek kemudahan penggunaan, interaktivitas, dan manfaat edukatif. Dengan demikian, *iBudaya* menjadi salah satu solusi digital yang efektif untuk mendukung pelestarian budaya Nusantara sekaligus memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik bagi generasi muda.

Kata kunci: budaya nusantara, edukasi, interaktif, media sosial, website

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

DESIGN AND IMPLEMENTATION OF AN INTERACTIVE SOCIAL MEDIA PLATFORM FOR NUSANTARA CULTURAL EDUCATION

ABSTRACT

Nusantara culture is rich and diverse, yet younger generations often lack interactive platforms to learn about and preserve it. Through an internship program at the Research, Innovation & Sustainability Community Engagement (RIS UMN) at Universitas Multimedia Nusantara, the design and development of iBudaya were carried out as an initiative to create an interactive social media website that facilitates cultural engagement and education.

The website was developed using a user-centered design approach and modern web technologies. Its main features include a discussion forum, cultural content uploads in the form of images, videos, music, and documents, as well as notification functionalities and an admin management system. During the development process, optimization techniques such as Infinite Scroll, Virtual Scroll, and Lazy Loading were implemented to enhance system performance.

The implementation results indicate that iBudaya improves access to cultural information and encourages user participation in cultural preservation efforts. User testing conducted at Universitas Multimedia Nusantara showed high satisfaction levels, particularly in terms of usability, interactivity, and educational value. Therefore, iBudaya serves as an effective digital solution that supports the preservation of Nusantara culture while providing an engaging learning experience for younger generations.

Keywords: *nusantara culture, education, interactive, social media, website*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR KODE	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Visi dan Misi Perusahaan	4
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan	5
BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	7
3.2 Tugas yang Dilakukan	7
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	8
3.3.1 Proses Pelaksanaan	9
3.3.2 Perancangan Sistem	12
3.3.3 Tampilan Antarmuka Website	27
3.3.4 Pengujian Modul	40
3.4 Kendala	40
3.5 Solusi	41
BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN	42
4.1 Simpulan	42
4.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	44

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pekerjaan yang dilakukan tiap hari selama pelaksanaan kerja magang	9
Tabel 3.2	Daftar Use Case Sistem iBudaya	13
Tabel 3.3	Struktur Tabel <i>users</i>	22
Tabel 3.4	Struktur Tabel <i>posts</i>	23
Tabel 3.5	Struktur Tabel <i>comments</i>	23
Tabel 3.6	Struktur Tabel <i>likes</i>	24
Tabel 3.7	Struktur Tabel <i>notifications</i>	24
Tabel 3.8	Hasil Pengujian Modul Sistem iBudaya	40



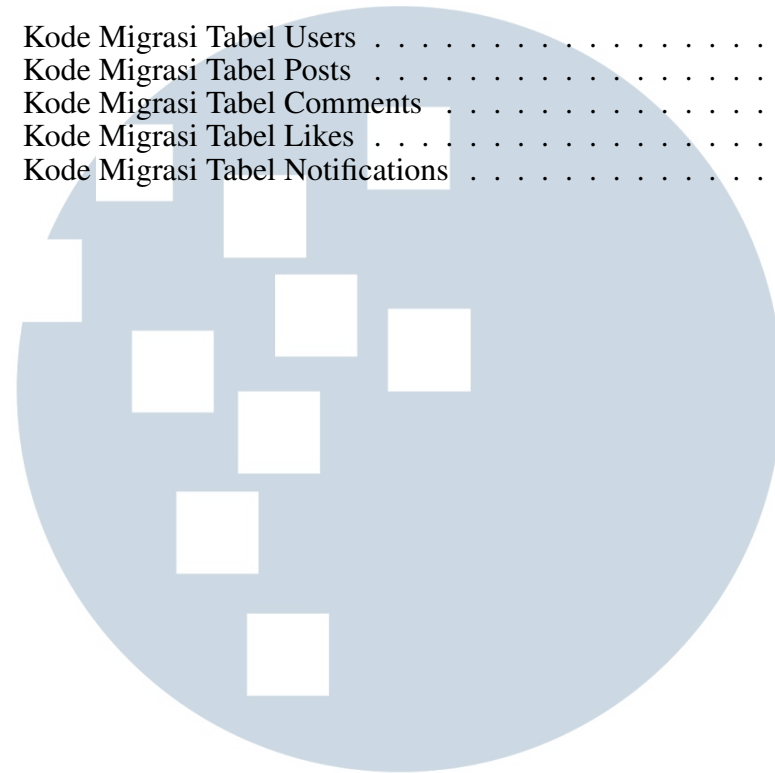
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Organisasi Research, Innovation & Sustainability (RIS) Universitas Multimedia Nusantara	6
Gambar 3.1	Use Case Diagram Sistem iBudaya	12
Gambar 3.2	Class Diagram Sistem iBudaya	14
Gambar 3.3	Flowchart Sistem Mode Tamu	15
Gambar 3.4	Flowchart Sistem Mode Pengguna	17
Gambar 3.5	Flowchart Sistem Mode Profil Pengguna	18
Gambar 3.6	Flowchart Sistem Mode Admin	20
Gambar 3.7	Skema Basis Data Sistem iBudaya	21
Gambar 3.8	Tampilan Halaman Login	28
Gambar 3.9	Tampilan Halaman Registrasi Akun Baru	28
Gambar 3.10	Tampilan Halaman Lupa Password	29
Gambar 3.11	Tampilan Halaman Reset Password	30
Gambar 3.12	Tampilan Halaman Utama Pengguna	31
Gambar 3.13	Tampilan Halaman Utama Admin	33
Gambar 3.14	Tampilan Halaman Upload Postingan	34
Gambar 3.15	Tampilan Halaman Notifikasi Komentar	35
Gambar 3.16	Tampilan Halaman Profil Pengguna	36
Gambar 3.17	Tampilan Halaman Kontrol Pengguna	37
Gambar 3.18	Tampilan Halaman Kontrol Postingan	38
Gambar 3.19	Tampilan Halaman Detail Postingan	39



DAFTAR KODE

Kode 3.1	Kode Migrasi Tabel Users	25
Kode 3.2	Kode Migrasi Tabel Posts	25
Kode 3.3	Kode Migrasi Tabel Comments	26
Kode 3.4	Kode Migrasi Tabel Likes	26
Kode 3.5	Kode Migrasi Tabel Notifications	27



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	MBKM-01 Cover Letter MBKM Internship Track 1	45
Lampiran 2	MBKM-02 MBKM Internship Track 1 Card	46
Lampiran 3	MBKM-03 Daily Task - Internship Track 1	47
Lampiran 4	MBKM-04 Verification Form of Internship Report MBKM Internship Track 1	68
Lampiran 5	MBKM-05 Surat Penerimaan	69
Lampiran 6	Form Bimbingan	70
Lampiran 7	Turnitin	71
Lampiran 8	Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI) . .	79

