

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam, mulai dari bahasa, kesenian, tradisi, hingga kearifan lokal yang diwariskan dari generasi ke generasi. Sayangnya, perkembangan teknologi dan arus globalisasi membuat minat generasi muda untuk mengenal serta melestarikan budaya Nusantara semakin berkurang [1]. Saat ini, banyak anak muda yang lebih sering menghabiskan waktu di media sosial dibandingkan dengan menonton televisi atau mengakses media konvensional lainnya. Kondisi tersebut menimbulkan kebutuhan akan pendekatan baru yang lebih sesuai dengan kebiasaan generasi muda.

Media sosial dapat dimanfaatkan sebagai sarana yang efektif untuk memperkenalkan budaya lokal karena bersifat interaktif, mudah dijangkau, dan memiliki potensi penyebaran informasi yang luas hingga ke mancanegara [2]. Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan **iBudaya**, yaitu sebuah platform media sosial interaktif yang bertujuan untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada generasi muda. Melalui **iBudaya**, konten budaya disajikan dengan cara yang lebih menarik, dinamis, serta mengikuti pola komunikasi digital yang umum digunakan saat ini.

Universitas Multimedia Nusantara (UMN), melalui Research, Innovation & Sustainability Community Engagement (RIS UMN), mendukung pengembangan inovasi digital yang memberikan dampak positif bagi masyarakat [3]. Kegiatan magang ini menjadi salah satu bentuk kontribusi dalam perancangan solusi berbasis teknologi informasi. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta keterampilan teknis dalam pengembangan sistem informasi berbasis web.

Dengan adanya **iBudaya**, diharapkan budaya Indonesia dapat lebih mudah dikenal, dihargai, dan dilestarikan oleh generasi muda. Lebih lanjut, platform ini juga berpotensi menjadi sarana untuk memperkenalkan budaya Nusantara ke tingkat internasional melalui pemanfaatan media sosial [1, 2].

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program magang di Research, Innovation & Sustainability Community Engagement (RIS UMN) pada dasarnya bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam dunia kerja, terutama di bidang pengembangan sistem informasi berbasis web interaktif [3]. Melalui kegiatan ini, mahasiswa bisa mempraktikkan teori yang telah dipelajari di perkuliahan sekaligus mengembangkan keterampilan lain, seperti problem solving, manajemen waktu, dan kerja sama dalam tim.

Secara lebih rinci, tujuan dari magang ini adalah:

1. Menerapkan pengetahuan yang didapat di perkuliahan ke dalam proyek nyata, yaitu pengembangan **iBudaya**, sebuah platform media sosial interaktif untuk memperkenalkan sekaligus melestarikan budaya Nusantara.
2. Merancang, membangun, dan menguji fitur-fitur utama iBudaya, seperti forum diskusi, fitur berbagi konten budaya, serta sistem rekomendasi yang sesuai dengan minat pengguna [2].
3. Memberikan kontribusi pada pelestarian budaya Indonesia melalui pemanfaatan teknologi digital, dengan memanfaatkan sifat media sosial yang interaktif dan dekat dengan keseharian generasi muda [1].
4. Memperluas pemahaman mahasiswa mengenai proses pengembangan sistem informasi, mulai dari tahap perencanaan, analisis kebutuhan, desain antarmuka, implementasi, hingga evaluasi.

Dengan adanya program ini, diharapkan mahasiswa tidak hanya memperoleh pengalaman teknis di bidang pengembangan sistem informasi, tetapi juga bisa memberikan kontribusi nyata dalam upaya melestarikan budaya Indonesia melalui solusi digital yang lebih kreatif dan relevan dengan perkembangan zaman.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kegiatan magang dilaksanakan di Research, Innovation & Sustainability Community Engagement (RIS UMN), Universitas Multimedia Nusantara, yang beralamat di Jalan Scientia Boulevard, Gading, Curug Sangereng, Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten 15810 [3]. Periode pelaksanaan magang mengikuti

jadwal resmi yang ditentukan oleh pihak universitas dan instansi terkait, dengan durasi penuh sesuai ketentuan akademik.

Magang ini dilaksanakan secara *Work From Home* (WFH) dengan jam kerja mulai pukul 08.00 sampai 17.00 WIB, dan waktu istirahat antara pukul 12.00–13.00 WIB. Setiap harinya, mahasiswa mengerjakan tugas yang diberikan lalu melaporkan perkembangannya melalui media komunikasi daring yang telah disepakati bersama supervisor. Untuk menjaga kualitas hasil, supervisor lapangan juga melakukan evaluasi rutin setiap minggu.

Adapun tahapan pelaksanaan magang antara lain:

1. **Pembekalan awal:** penjelasan mengenai tujuan, ruang lingkup, dan target proyek.
2. **Perancangan sistem:** membuat analisis kebutuhan, desain antarmuka, dan arsitektur sistem iBudaya.
3. **Implementasi:** pengembangan fitur utama platform, seperti forum diskusi dan fitur berbagi konten budaya.
4. **Pengujian dan evaluasi:** memastikan semua fitur berjalan sesuai rencana, serta melakukan perbaikan berdasarkan masukan supervisor.
5. **Penyusunan laporan:** mendokumentasikan hasil kegiatan magang sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik.

Selama pelaksanaan magang, mahasiswa mendapat bimbingan dari Dr. Ir. Winarno, M.Kom. sebagai supervisor lapangan, serta Meriske, S.Kom., Ph.D. sebagai dosen pembimbing. Dengan adanya arahan dari kedua pembimbing, kegiatan magang ini diharapkan bisa berjalan lebih terarah, mencapai target yang telah ditentukan, dan memberikan manfaat bagi mahasiswa maupun institusi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA