

# Media Interaksi Informasi Antar Bangsa Berbasis Web dengan *Framework Laravel*

Wini Muthia Kansha<sup>1</sup>, Agung Pramudya<sup>2</sup>, Mardlotilla Daini Sabil<sup>3</sup>, Muchlis<sup>4</sup>

**Abstract**— Humans as social beings have a need to interact with other humans, both between individuals, individuals with groups, and groups with groups. From this interaction communication occurs, where information can be conveyed from one party to another. The dissemination of information does not only occur when face-to-face, but with the development of technology, it can occur through digital media. Social networking is one platform for exchanging information and interacting with each other. Web-based Social Networking Services (SNS) can be found such as Facebook, Instagram, and Twitter (which has now changed its name to X). In this project, a web application called MiiAbang (Media Interaksi Informasi Antar Bangsa) has been developed using the Laravel (PHP framework). MiiAbang is a mini social networking platform that adheres to two aspects, namely interactive media and information media, which is intended for students and academics of STMIK Antar Bangsa.

**Intisari**—Manusia sebagai makhluk sosial memiliki kebutuhan untuk berinteraksi dengan manusia lainnya, baik antar individu, individu dengan kelompok dan/atau kelompok dengan kelompok. Dari interaksi tersebut terjadilah komunikasi, dimana informasi dapat tersampaikan dari satu pihak ke pihak lainnya. Penyebaran informasi tidak hanya terjadi pada saat bertatap muka saja, namun dengan berkembangnya teknologi hal tersebut dapat terjadi melalui media digital. *Social networking* adalah salah satu platform untuk bertukar informasi dan berinteraksi satu sama lain. Layanan jejaring sosial atau *Social Networking Services* (SNS) berbasis web dapat kita temui seperti Facebook, Instagram dan Twitter (yang sekarang sudah berganti nama menjadi X). Pada proyek ini dikembangkan aplikasi web bernama MiiAbang (Media Interaksi Informasi Antar Bangsa) yang dibangun menggunakan *framework* PHP yaitu Laravel. MiiAbang merupakan platform mini *social networking* yang berpegang pada dua aspek, yaitu media interaksi dan media informasi yang ditujukan untuk mahasiswa dan civitas akademika STMIK Antar Bangsa.

**Kata Kunci**—Laravel, Media Informasi, Media Interaksi, PHP, Social Networking, Web Application.

## I. PENDAHULUAN

Makhluk sosial, merupakan salah satu sebutan yang di sematkan untuk manusia, hal tersebut terjadi karena manusia memiliki kebutuhan sosial seperti berinteraksi dengan orang lain. Menurut MG Nashrillah dalam Referensi [1] interaksi terjadi dalam pergaulan sehari-hari, dari lingkungan yang

terkecil hingga ke lingkungan yang besar dan kompleks. Interaksi antara hubungan antarindividu, individu dengan kelompok, dan/atau kelompok dengan kelompok. Kehidupan Bersama tidak memungkinkan terjadi jika tidak adanya interaksi. Adanya interaksi antara satu sama lain maka terjadilah komunikasi, dimana dalam komunikasi tersebut dapat disampaikan suatu informasi.

Penyebaran informasi pada saat ini sudah memiliki jangkauan yang luas, informasi bisa didapatkan dari mana saja, termasuk dari media digital/media *online*. *Social networking* menjadi salah satu media atau platform atau wadah untuk saling bertukar informasi dan berinteraksi. Menurut Citrawati NK *et al* yang dikutip dari beberapa sumber menyatakan bahwa *Social Networking Services* (SNS) merupakan salah satu jenis dari sosial media yang mendukung komunitas virtual, dimana pengguna dapat berkomunikasi, interaksi, dan berkolaborasi dalam jaringan *online* yang memungkinkan dilakukan secara *realtime* baik untuk tingkat personal ataupun professional dalam konteks ekonomi dan akademik [2]. *Social Networking Service* (SNS) sendiri merupakan platform berbasis web seperti Facebook, Instagram atau Twitter (yang sekarang sudah berganti nama menjadi X) yang menyediakan tidak hanya konten sosial, namun juga terdapat emosional, hiburan dan informatif [3].

Website sendiri merupakan salah satu sarana komunikasi yang populer di kalangan masyarakat. Penggunaan website telah mengalami berbagai perubahan dengan faktor biaya yang sangat murah dan kemudahan penggunaan serta efisiensi karena tersedia dalam waktu 24 jam. Website adalah sebuah halaman web yang terhubung dimana data online berada di server yang sama dan berisi berbagai kumpulan data yang dapat disediakan untuk individu, kelompok, dan org mini social networking anisasi [4]. Berbicara terkait *website*, *website* dapat dibangun menggunakan beberapa pilihan teknologi, salah satunya adalah menggunakan *framework* PHP yaitu Laravel.

Pada proyek ini dibangun aplikasi bernama MiiAbang (Media Interaksi Informasi Antar Bangsa), MiiAbang merupakan aplikasi berbasis web yang menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan menggunakan *framework* Laravel. MiiAbang adalah aplikasi *mini social networking* yang berpedoman pada dua aspek, yaitu media interaksi dan media informasi. MiiAbang dibangun untuk menjadi platform interaktif yang informatif, sesuai dengan kebutuhan mahasiswa STMIK Antar Bangsa untuk saling mengenal satu sama lain, selain itu platform ini berfungsi sebagai media yang menggabungkan fitur-fitur *mini social networking* atau *mini sosial media*. Sehingga mahasiswa dapat membuat profil, menampilkan karya kreatif, pencapaian akademik, proyek kuliah, beasiswa, lowongan pekerjaan dan portofolio. Sehingga MiiAbang dapat dijadikan sebagai portal informasi dan

interaksi untuk mahasiswa dan civitas akademika STMIK Antar Bangsa.

## II. KAJIAN LITERATUR

### A. Media Informasi dan Media Interaksi

Dikutip dari Referensi [5] menurut Arsyad, kata media berasal dari Bahasa Latin yaitu *medius* yang jika diterjemahkan secara harfiah menjadi “perantara”, “tengah” atau “pengantar”, sedangkan dalam Bahasa Arab media merupakan perantara dalam mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Masih dalam referensi yang sama menurut Rusman yang dikutip dari MF AK pengertian media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, bisa dikatakan bahwa media merupakan wahana untuk menyalurkan informasi belajar ataupun penyampaian pesan.

Menurut Jefkins & Frank dalam Referensi [6], media informasi adalah alat yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses serta menyusun kembali informasi visual, baik berupa alat-alat grafis, fotografis ataupun elektronik. Selain itu perlu diperhatikan bahwa media informasi harus tepat sasaran dan dapat tersampaikan dengan baik kepada target sasaran, sehingga informasi yang dikirimkan bisa bermanfaat bagi pembuat ataupun penerima informasi.

Sedangkan pengertian dari media interaksi, dimana interaksi adalah kegiatan yang terjadi antara satu dengan lainnya. Interaksi tidak hanya antara manusia dengan manusia lainnya saja, namun bisa terjadi antar manusia dengan benda seperti komputer, mobil, bahkan dengan tumbuh-tumbuhan ataupun hewan [1]. Jadi dapat disimpulkan bahwa media interaksi merupakan perantara dalam berkomunikasi yang menghasilkan sebuah tindakan atau kegiatan yang terjadi antara satu dengan lainnya.

### B. Social Networking

Schau, Muniz dan Arnould mendefinisikan terkait *social networking* yang dikutip dari Referensi [7], bahwa *social networking* adalah pembuatan nilai bersama yang dapat dilakukan melalui aktivitas serta melibatkan anggota komunitas yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan ikatan serta hubungan antar anggota komunitas. Aktivitas tersebut menekankan pada peningkatan ikatan yang bersifat emosional dan pembentukan homogenitas di dalam komunitas sebagai fokus utamanya.

Selain itu dikenal juga istilah *Social Networking Service* (SNS), SNS disebarakan melalui internet telah menyebar ke setiap sudut masyarakat dan sudah ada di beberapa aspek, seperti bisnis, akademis, hiburan, dan yang lainnya dan hal tersebut semakin meningkat secara bertahap [8].

Menurut Jeong et. al dan Kwak et. al yang dikutip dari Referensi [3] *Social Networking Service* (SNS) sendiri merupakan platform berbasis web seperti Facebook, Instagram atau Twitter (yang sekarang sudah berganti nama menjadi X) yang menyediakan tidak hanya konten sosial, namun juga terdapat emosional, hiburan dan informatif.

Yoo dan Choi menjelaskan seperti pada Referensi [9] SNS merupakan ruang publik untuk berbagi informasi dari berbagai peristiwa yang terjadi dalam sebuah komunitas, hal tersebut dapat digunakan setiap individu sebagai alat untuk mendapatkan dan berbagi informasi.

### C. Website

*Website* adalah kumpulan dari berbagai halaman yang menyediakan informasi tertentu sesuai dengan *niche* dan jenisnya. Dibutuhkan perangkat lunak seperti *browser* untuk mengakses sebuah halaman *website*. *Website* menyajikan berbagai informasi berupa dokumen multimedia, seperti text, gambar, suara, animasi, dan video, selain itu *website* bekerja dalam protokol HTTP (*hypertext transfer protocol*). *Website* dapat secara mudah di akses oleh siapa saja dan kapan saja melalui jaringan internet [10].

### D. Bahasa Pemrograman PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman yang berjalan pada *server side scripting*, PHP dapat digunakan untuk membangun aplikasi *website* secara dinamis, PHP sendiri bersifat *open source* dan dapat disisipkan atau ditanamkan ke dalam HTML (*Hyper Text Markup Language*). *Server-side scripting* adalah suatu pemrograman yang penggunaannya berada di sisi *server*, jadi seluruh proses dalam bahasa pemrograman PHP akan diproses oleh *server*. Proses dilakukan di *server* tetapi hasilnya akan ditampilkan di *browser* [11].

### E. Framework

*Framework* atau kerangka kerja adalah sebuah perangkat lunak yang bisa digunakan oleh *developer* sebagai acuan dalam membuat aplikasi, baik aplikasi berbasis *web*, *mobile*, ataupun *desktop*. *Framework* terdiri dari perintah ataupun fungsi dasar yang umum dengan konsep tersebut *developer* dapat menggunakan susunan fungsi yang sudah ada tersebut pada aplikasi yang sedang dikembangkan, selain itu *developer* dapat mengubah susunan fungsi tersebut menggunakan kode tertentu. Referensi lain [12] menyebutkan bahwa menurut Basuki *framework* adalah paket yang berisi fungsi-fungsi yang dapat digunakan dalam pembuatan aplikasi. *Framework* memiliki beberapa fungsi bawaan, antara lain: *paging*, email, kalender, tanggal, bahasa, *upload file*, validasi *form*, tabel, *session*, manipulasi gambar, text, *string*, *captcha*, enkripsi, proteksi terhadap XSS, *security* dan lain-lain.

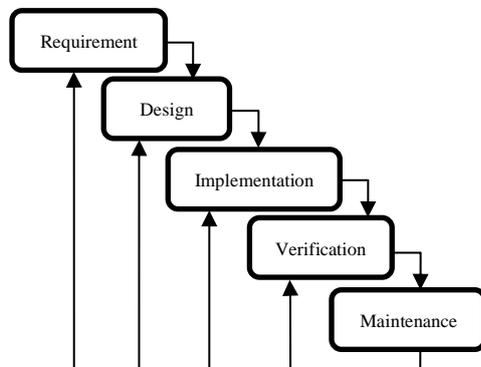
### F. Framework Laravel

Bahasa pemrograman PHP memiliki banyak pilihan *framework* yang dapat digunakan para *developer* untuk membuat aplikasi web, salah satunya adalah *framework* Laravel. Sama seperti *framework* PHP lainnya, Laravel di kembangkan dengan basis MVC (Modal View Controller), dan juga *framework* ini menekankan pada kesederhanaan dan fleksibilitas pada desainnya. Laravel dibuat dibawah lisensi MIT dengan menggunakan Github sebagai tempat tukar atau berbagi kode [10].

### III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) dalam membangun sebuah perangkat lunak. Jenis SDLC yang digunakan adalah metode *waterfall*. Tahapan metode *waterfall* ini dimulai dari tahap analisa kebutuhan hingga tahap meliharaan (*maintenance*), dimana dari masing-masing tahap tersebut dilakukan secara berurutan dan sistematis, seperti yang ditunjukkan dalam Gbr. 1.

#### 1. Requirement



Gbr. 1 Tahapan Metode *Waterfall*

Tahap ini merupakan tahap awal yang krusial, karena merupakan inisialisasi awal dari konsep perangkat lunak yang akan dibuat dan mempengaruhi tahap lainnya dalam proses pembangunan aplikasi. Pada tahap ini pengembang melakukan komunikasi dan analisis kebutuhan yang bertujuan memahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna, seperti fitur apa saja yang menjadi *highlight* lalu batasan apa saja yang ada dalam perangkat lunak tersebut. Pengumpulan informasi tersebut dapat diperoleh melalui riset, diskusi, wawancara ataupun survei. Dalam penelitian ini pengumpulan informasi dilakukan melalui riset dan diskusi dengan pihak terkait.

#### 2. Design

Setelah mendapatkan informasi dan melakukan analisis pada tahap sebelumnya, maka dilakukan penerjemahan dari kebutuhan yang ada ke sebuah perancangan desain sistem perangkat lunak. Pada tahap ini dilakukan perancangan desain sistem seperti pembuatan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Entity Relationship Diagram (ERD)* dan *Wireframe* aplikasi. Selain itu ditentukan juga arsitektur pada aplikasi ini, dimana aplikasi ini berbasis *web (web base)* dan menggunakan sistem baiss data *Relational Database Management System (RDBMS)* dengan Bahasa SQL.

#### 3. Implementation

Pada tahap ini penulisan kode program mulai dibuat berdasarkan desain sistem yang sudah ada sebelumnya. Pengembangan aplikasi di lakukan secara bertahap dimulai dari pembuatan fitur utama hingga fitur pelengkap dan dibuat dalam modul-modul.

#### 4. Verification

Tahap verifikasi dan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah pengembangan fitur dalam modul yang dibuat sebelumnya sudah sesuai dengan desain, fungsi dan memenuhi kebutuhan pengguna atau belum. Dilakukan pengujian internal (untuk melihat bagaimana sistem bekerja ketika semua modul yang terintegrasi) dan pengujian kepada *end user* (untuk melihat kesesuaian dengan kebutuhan yang diharapkan oleh pengguna).

#### 5. Maintenance

Tahap *maintenance* atau pemeliharaan merupakan tahap akhir untuk metode *waterfall* dalam SDLC. Sistem yang sudah di *publish* seringkali butuh dilakukan pengecekan untuk mengetahui performa, selain itu pemeliharaan juga termasuk dalam memperbaiki kesalahan atau *bug* yang tidak ditemukan pada tahap sebelumnya.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

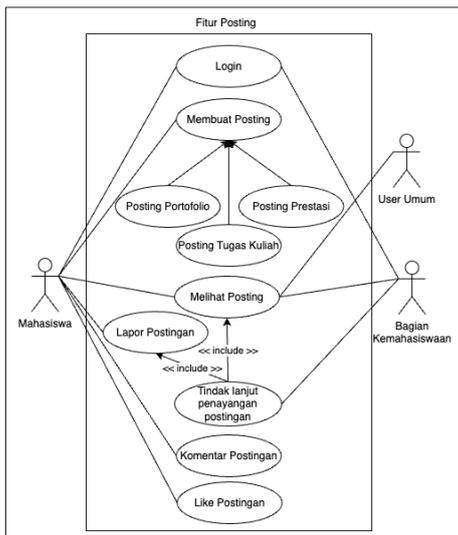
Pada penelitian ini dibangun aplikasi bernama MiiAbang (Media Interaksi Informasi Antar Bangsa) yang merupakan *mini social networking* yang dapat menjadi ruang interaktif serta menjadi wadah mahasiswa untuk mengenal mahasiswa lain dengan menampilkan hasil karya, pencapaian, proyek dan portofolio. Selain itu platform ini memberikan informasi tentang peluang karier dan beasiswa, sehingga dapat memberi manfaat bagi mahasiswa. Hal ini berlandaskan karena belum adanya platform media informasi terintegrasi yang secara interaktif untuk mahasiswa STMIK Antar Bangsa. Sehingga belum adanya kolaborasi antar mahasiswa sesuai dengan keahliannya karena tidak saling tau satu sama lain, serta belum adanya media terintegrasi yang dapat menampilkan informasi untuk mahasiswa.

Konsep dasar dari aplikasi MiiAbang ini adalah *mini social networking* dengan fitur utama yaitu posting yang dapat dilakukan oleh mahasiswa. Selain itu mahasiswa juga dapat melakukan respon terhadap postingan seperti *like*, lapor dan memberikan komentar. Mahasiswa dapat melakukan *download CV* serta mendapatkan informasi terkait peluang kerja dan beasiswa pada platform ini. Selain *user role* mahasiswa, masih ada 2 *user role* lainnya yaitu kemahasiswaan (admin) dan umum. *User* kemahasiswaan dapat melakukan penindak lanjutan atas laporan postingan serta dapat membuat, mengedit, menghapus list informasi lowongan pekerjaan dan informasi beasiswa. Sedangkan *user* umum merupakan satu satunya *role* yang tidak perlu melakukan *login* dalam aplikasi ini, yang tentunya memiliki akses terbatas, *user* umum ini dapat melihat postingan *public* dan melakukan *get in touch* dengan mahasiwa. Berikut adalah rancangan kebutuhan untuk berbagai fitur modul yang ada dalam aplikasi MiiAbang:

#### 1) Use Case Diagram

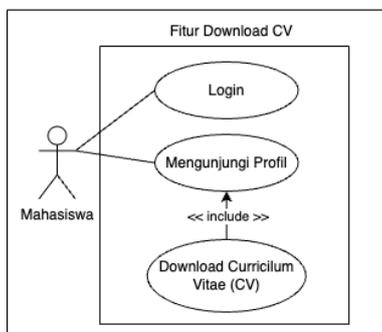
Pada Gbr. 2 menunjukkan rancangan aplikasi untuk fitur posting. Aksi yang dapat dilakukan dalam fitur tersebut antara lain: membuat posting, melihat posting, *like* posting, memberi komentar posting, melaporkan posting dan menindaklanjuti

pelaporan posting. Semua pengguna dapat menggunakan fitur tersebut namun aksi yang dapat dilakukan sesuai dengan aturan *role user* yang berlaku.



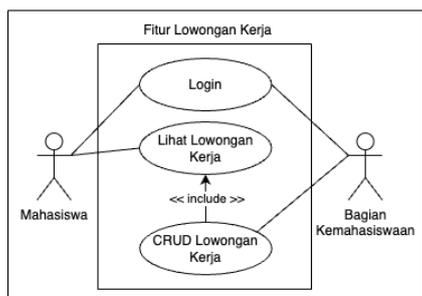
Gbr. 2 Use Case Diagram Fitur Posting

Fitur *download CV* dapat dilakukan untuk *user role* mahasiswa, dimana rancangan untuk fitur ini dapat dilihat pada Gbr. 3



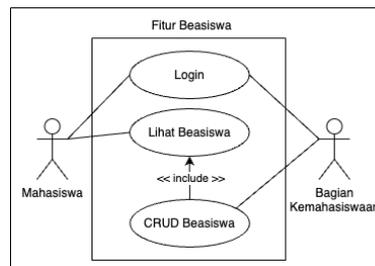
Gbr. 3 Use Case Diagram Fitur Download CV

Dapat dilihat pada Gbr. 4 merupakan rancangan untuk fitur lowongan kerja. *Role user* kemahasiswaan dapat melakukan *Create, Read, Update, Delete (CRUD)* pada data list lowongan kerja. Setelah itu user mahasiswa dapat melihat list lowongan kerja.



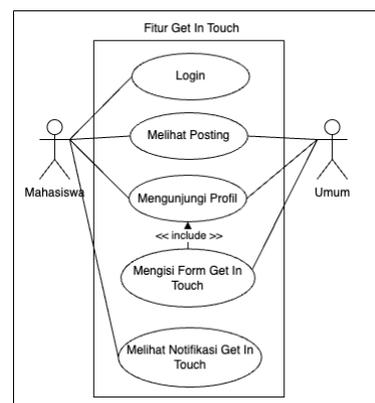
Gbr. 4 Use Case Diagram Fitur Lowongan Kerja

Rancangan *use case* fitur beasiswa dapat ditemukan pada Gbr. 5. Sama seperti fitur lowongan kerja, di fitur beasiswa ini juga dapat di akses oleh mahasiswa dan kemahasiswaan.



Gbr. 5 Use Case Diagram Fitur Beasiswa

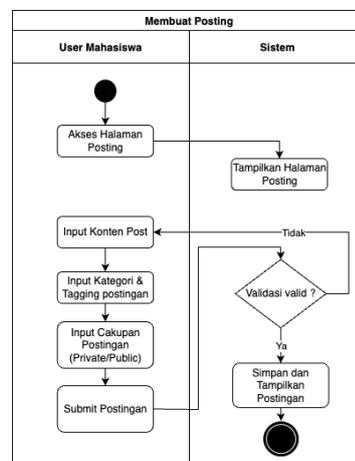
Pada Gbr. 6 merupakan rancangan untuk fitur *get in touch*. Aktor yang berperan untuk fitur tersebut adalah *user role* mahasiswa dan pengguna umum.



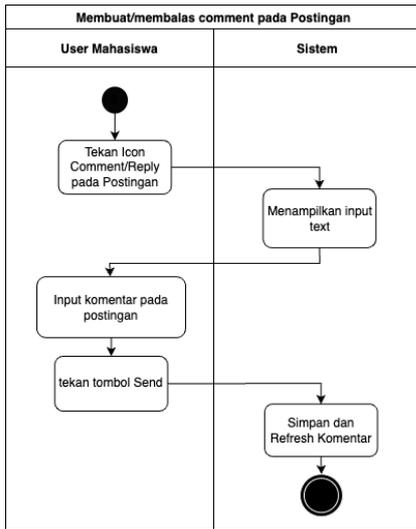
Gbr. 6 Use Case Diagram Fitur Get in Touch

## 2) Activity Diagram

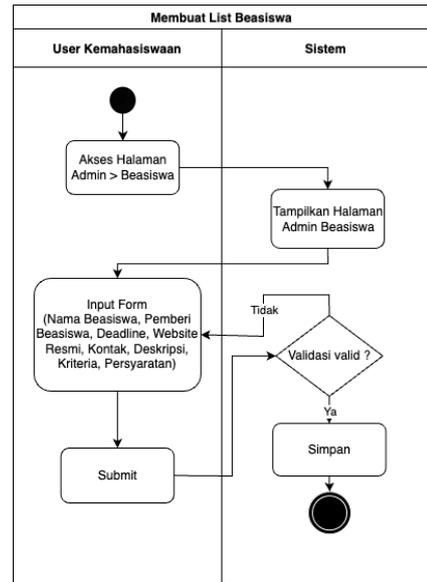
Aliran kerja atau proses bisnis dari fitur pada aplikasi MiiAbang dapat dilihat pada Gbr. 7 sampai dengan Gbr. 12. Gambar tersebut menunjukkan bagaimana tugas-tugas dijalankan dalam urutan tertentu.



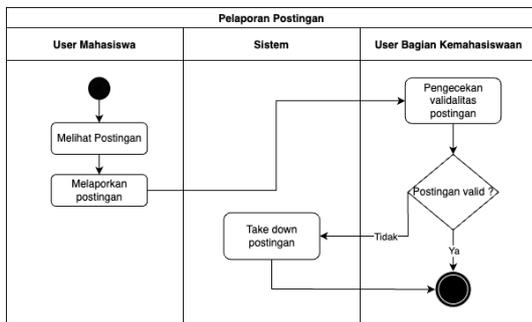
Gbr. 7 Activity Diagram Membuat Posting



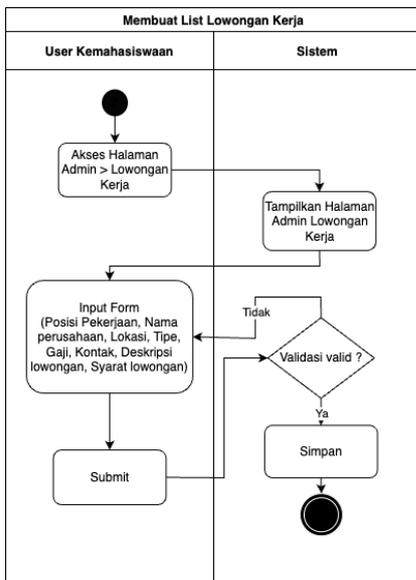
Gbr. 8 Activity Diagram Membuat Komentar pada Postingan



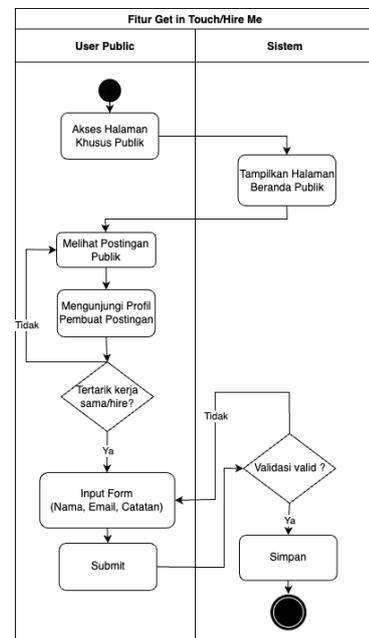
Gbr. 11 Activity Diagram Membuat List Beasiswa



Gbr. 9 Activity Diagram Pelaporan Postingan



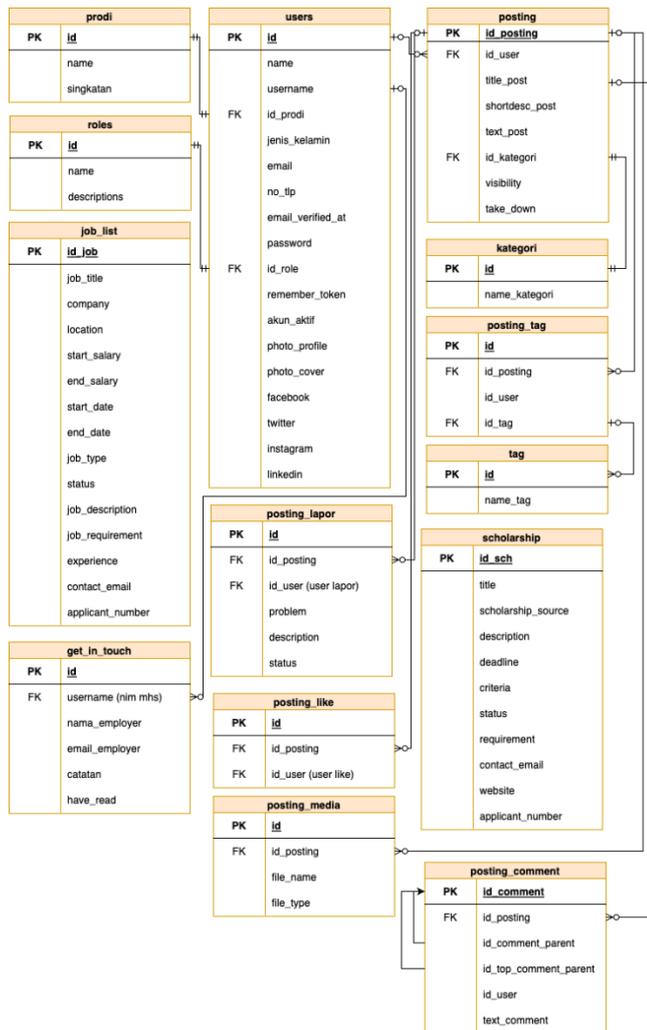
Gbr. 10 Activity Diagram Membuat List Lowongan Kerja



Gbr. 12 Activity Diagram Fitur Get in Touch

### 3) Entity Relationship Diagram (ERD)

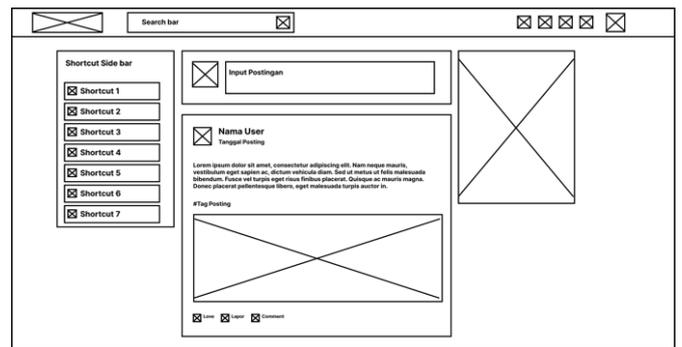
Berikut rancangan ERD yang digunakan dalam aplikasi MiiAbang yang dapat dilihat pada Gbr. 13. ERD digunakan sebagai permodelan basis data yang menggambarkan struktur antar entitas dalam sistem.



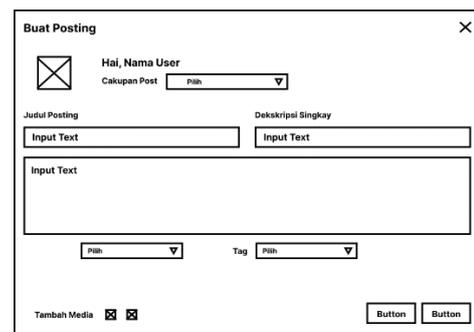
Gbr. 13 ERD Aplikasi Media Interaksi Informasi Antar Bangsa (MiiAbang)

4) Wireframe

Tahap selanjutnya adalah merancang *desain user interface* untuk aplikasi Media Interaksi Informasi Antar Bangsa (MiiAbang). Desain *wireframe* untuk *user interface* tersebut dapat dilihat pada Gbr. 14 sampai dengan Gbr. 15.

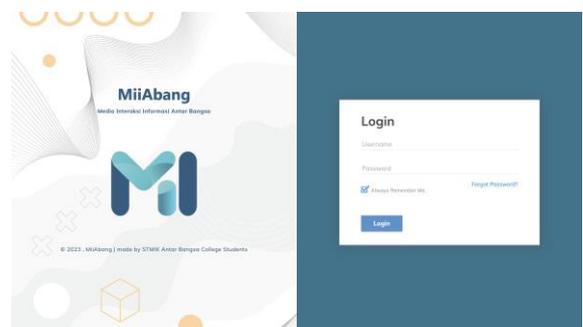


Gbr. 14 User Interface Home Aplikasi MiiAbang

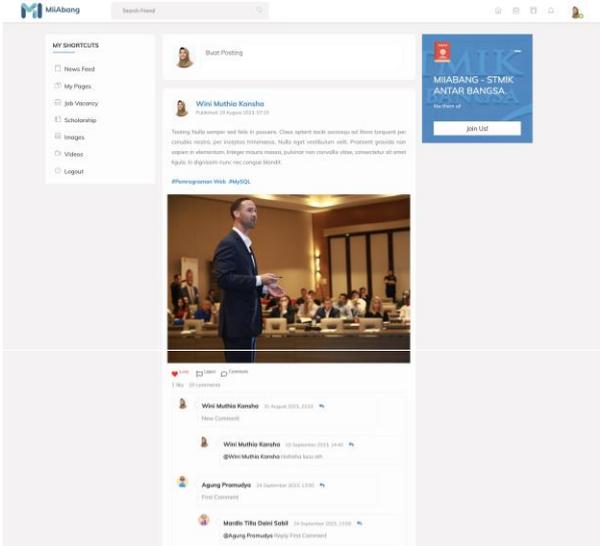


Gbr. 15 User Interface Form Buat Postingan

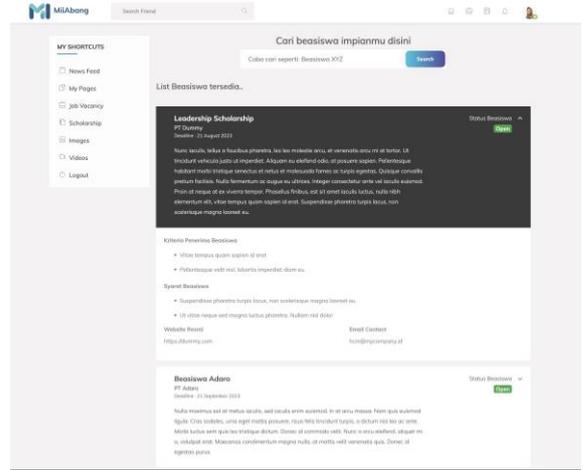
Aplikasi MiiAbang (Media Interaksi Informasi Antar Bangsa) merupakan aplikasi *web based* yang bangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework Laravel*. Aplikasi ini menggunakan sistem basis data *Relational Database Management System (RDBMS)* dengan Bahasa SQL. Selain itu aplikasi ini dilengkapi dengan kecerdasan buatan berupa *spell checker* menggunakan SerpAPI milik Google dalam fitur *list* lowongan kerja dan *list* beasiswa pada bagian *search* untuk memaksimalkan hasil pencarian yang diinginkan pengguna. Hasil tampilan dari pengkodean aplikasi semi *social networking* MiiAbang dapat dilihat pada Gbr. 16 sampai dengan Gbr. 26.



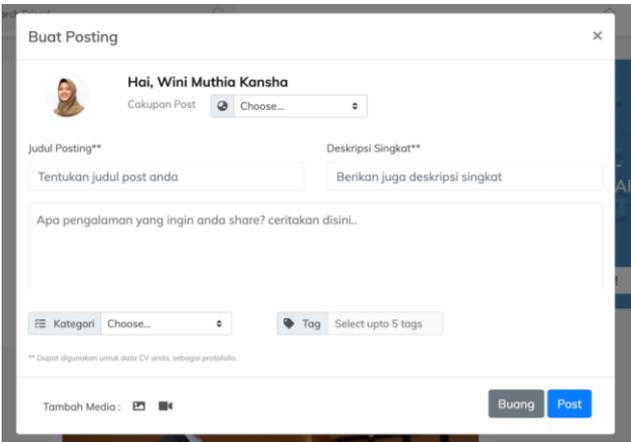
Gbr. 16 Tampilan Halaman Login



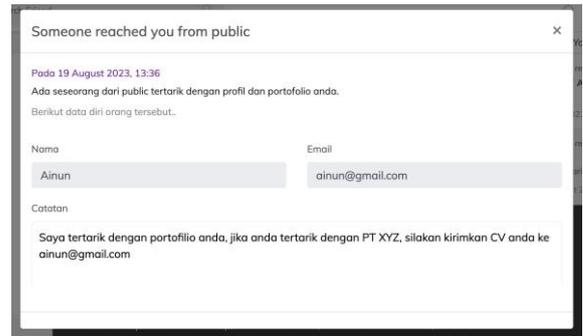
Gbr. 17 Tampilan Halaman *Home User* Mahasiswa



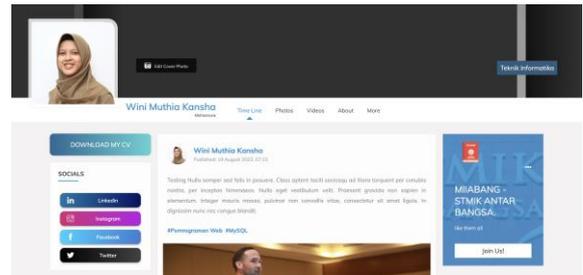
Gbr. 20 Tampilan Halaman *List Beasiswa*



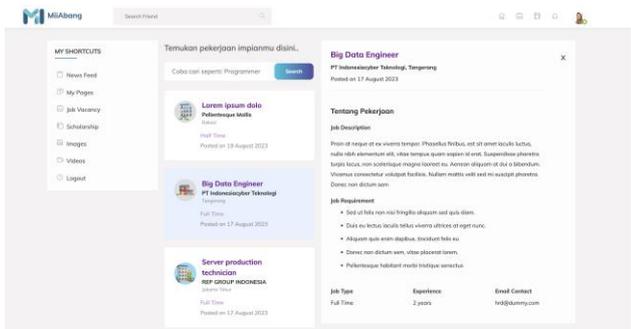
Gbr. 18 Tampilan *Buat Posting User* Mahasiswa



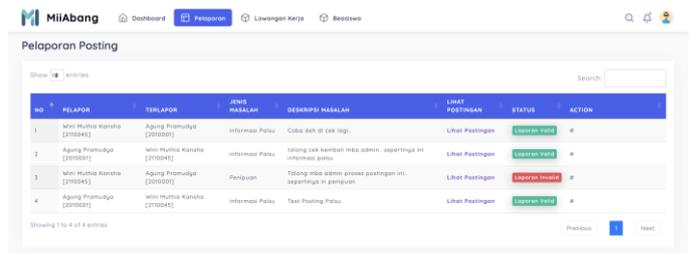
Gbr. 21 Tampilan Pesan *Get in Touch User* Mahasiswa



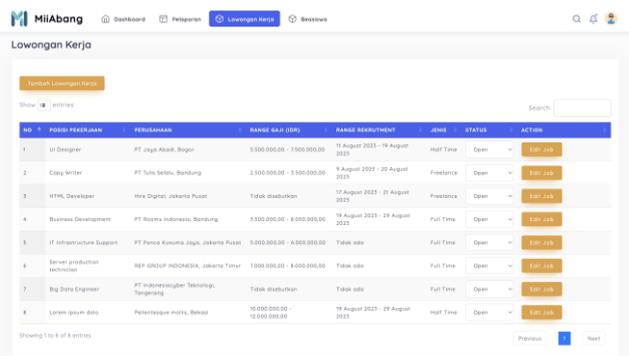
Gbr. 22 Tampilan Halaman *Profile User* Mahasiswa



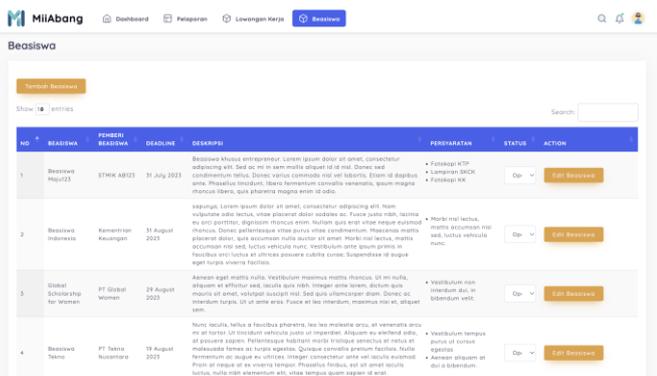
Gbr. 19 Tampilan Halaman *List Lowongan Pekerjaan*



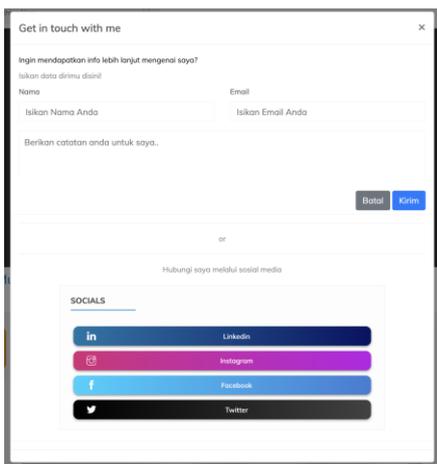
Gbr. 23 Tampilan Halaman *List Pelaporan Postingan User* Kemahasiswaan (Admin)



Gbr. 24 Tampilan Halaman List Lowongan Kerja User Kemahasiswaan (Admin)



Gbr. 25 Tampilan Halaman List Beasiswa User Kemahasiswaan (Admin)



Gbr. 26 Tampilan Input Get in Tour User Umum

Sistem yang sudah melalui tahap implementasi, maka dilakukan proses verifikasi ataupun pengujian. Pengujian tersebut dilakukan untuk memastikan aplikasi dan modul di dalamnya berjalan sesuai dengan semestinya.

Setelah sistem selesai dan *publish*, tahap selanjutnya adalah *maintenance* aplikasi. Pada tahap ini admin (*user role* mahasiswa) dapat melakukan *update* terhadap *list* data yang ada pada aplikasi ini, selain itu pemeliharaan juga termasuk dalam memperbaiki *bug* atau kesalahan yang tidak ditemukan pada tahap sebelumnya.

V. KESIMPULAN

Pembangunan aplikasi berbasis *web* menggunakan *framework* Laravel bernama MiiAbang berjalan dengan baik. Fitur-fitur untuk mendukung MiiAbang menjadi *platform mini social networking* sebagai media informasi dan media interaksi antar mahasiswa dan civitas akademika STMIK Antar Bangsa sudah dapat digunakan dengan baik. Fitur tersebut antara lain: membuat postingan (seperti portfolio, prestasi, proyek pribadi, karya kreatif, pencapaian akademik, proyek kuliah), merespon postingan (seperti komentar, lapor postingan, like postingan), info beasiswa, info lowongan pekerjaan, download CV bahkan info langsung tawaran pihak luar STMIK Antar Bangsa jika tertarik dengan potensi dari profile mahasiswa. Proses pembangunan aplikasi menggunakan metode SDLC juga cocok digunakan dalam proyek ini karena memungkinkan terjadinya pengingkatan ataupun perubahan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan STMIK Antar Bangsa.

REFERENSI

- [1] N. MG, "Peranan Interaksi dalam Komunikasi Menurut Islam," *Jurnal Warta*, no. 52, 2017.
- [2] N. K. Citrawati, N. K. A. Suwastini, I. G. A. S. R. Jayanti, N. N. Artini and G. R. Dantes, "Telegram as Social Networking Service (SNS) For Enhancing Students' English: A Systematic Review," *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, vol. 6, no. 2, pp. 239-260, 2021.
- [3] M.-J. Kwak and D.-J. Kim, "Investigating psychological and motivational predictors of problematic smartphone use among Smartphone-based Social Networking Service (SNS) users," *Addictive Behaviors Reports*, vol. 18, no. 100506, 2023.
- [4] O. W. Purbo, "A Systematic Analysis: Website Development using Codeigniter and Laravel Framework," *Enrichment: Journal of Management*, pp. 1008-1014, 2021.
- [5] A. Mayasari, W. Pujasari, U. and O. Arifudin, "Pengaruh Media Visual pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Tahsinia (Jurnal Karya Umum dan Ilmiah)*, vol. II, no. 2, pp. 173-179, 2021.
- [6] H. T. T. Saurik, D. D. Purwanto and J. I. Hadikusuma, "Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, vol. 6, no. 1, pp. 71-76, 2019.
- [7] A. I. Futuwah and D. Mardiyah, "Pengaruh Praktik Social Networking, Kepercayaan Merek dan Loyalitas Merek pada Komunitas Merek Online," *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis*, vol. 4, no. 3, pp. 349-364, 2019.
- [8] W. Fu, S. Liu and G. Srivastava, "Optimization of Big Data Scheduling in Social Networks," *Entropy*, vol. 21, no. 9, p. 902, 2019.
- [9] A. P. Dewi, D. Priharsari and N. Y. Setiawan, "Pengaruh Information Overload terhadap Perilaku Penghentian Penggunaan pada Social Networking Service (SNS)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 6, no. 2, pp. 518-526, 2022.

- [10] A. Hidayatullah and D. Arius, "ANALISIS DAN PERANCANGAN TOKO ONLINE GERAIHANNA BERBASIS SEO MENGGUNAKAN LARAVEL," STMIK AMIKOM Yogyakarta, Yogyakarta, 2015.
- [11] Y. Yudhanto and H. A. Prasetyo, "Mudah Menguasai Framework Laravel," PT Elex Media Komputindo, Jakarta, 2019.
- [12] A. P. Basuki, "Proyek Membangun Website Berbasis PHP dengan Codeigniter," Lokomedia, Yogyakarta, 2014.



Wini Muthia Kansha. Bogor, 08 Oktober 1999. Lulus D3 Teknik Komputer di Institut Pertanian Bogor (IPB *University*) pada Tahun 2020. Di Tahun 2022 sedang menempuh pendidikan tahun terakhir jenjang SI Teknik Informatika di STMIK Antar Bangsa. Bekerja sebagai *software developer* (*Web Developer* dan *Mobile Developer*). Pernah mempublikasikan jurnal sebagai penulis kedua dengan judul "Pembuatan Sistem Database Cluster Menggunakan Aplikasi Galera Cluster di Sekolah

Vokasi IPB *University*" yang dipublish pada Jurnal Sains Terapan: Wahana Informasi dan Alih Teknologi Pertanian, Sekolah Vokasi IPB *University*. Mempublikasikan jurnal sebagai penulis pertama dengan judul "Analisis Perbandingan Framework Codeigniter dan Laravel dalam Pengembangan Web Application" yang dipublish pada Jurnal Teknik Informatika STMIK Antar Bangsa.



Agung Pramudya. Jakarta, 20 Desember 1973, Lulus D3 Teknik Mesin Kapal Perikanan di Politeknik Ahli Usaha Perikanan - Departemen Pertanian Lulus pada Tahun 1995 sekarang sudah dibawah Kementerian Kelautan dan Perikanan. Di Tahun 2020 sedang menempuh pendidikan tahun terakhir jenjang SI Teknik Informatika di STMIK Antar Bangsa. Saat ini bekerja sebagai Technical Support dan QA/QC di PT. Adiwarna Pratama. Memiliki kualifikasi sebagai Inspektur Pesawat Angkat - Migas, LEEA (Lifting

Equipment Engineer Association) Qualified LEG (Lifting Equipment General) dan OCE (Offshore Conatiner Examiner) serta Kompetensi Pengujian Tak Rusak AUTRI Level 3 Metoda MT (Magnetik Test) dan PT (Penetrant Test). Menulis beberapa Prosedur Kerja terutama di bidang Pengujian Tak Rusak Metodak Magnetik, Penetrant serta Prosedur Pemeriksaan Peralatan Bantu Angkat, Kualifikasi Internal Auditor ISO 9001 – Bureau Veritas.



Mardlo Tilla Daini Sabil ,Tanjung Kemuning ,10 oktober 2000 ,lulus SMK KHAZANAH KEBAJIKAN Jurusan Admin Perkantoran Tahun 2019 ,di tahun 2019 menempuh pendidikan S1 Sistem Informasi di STIMIK Antar Bangsa ,saat ini sedang training bekerja sebagai salah satu aspri Dokter obgyn di RS Bunga Bangsa Medika ,Sleman DIY



Muchlis. Tangerang, 05 Mei 1986. Gelar Sarjana Komputer didapat pada Jurusan Teknik Informatika di Universitas Pamulang pada tahun 2013. Tahun 2018 lulus program Pasca Sarjana Ilmu Komputer di STMIK Nusa Mandiri. Saat ini menduduki posisi sebagai Kepala Divisi Pengelolaan Sistem Informasi & Teknologi dan Kepala Program Studi Teknik Informatika STMIK Antar Bangsa.