

# Pengembangan Platform Komunitas Thrivian Berbasis Web Untuk Media Kolaborasi Digital

Muhammad Samsu Hidayattullah <sup>\*1</sup>, Muhammad Izman Herdiansyah <sup>2</sup>,  
Universitas Bina Darma <sup>1,2</sup>,  
Jl. Jenderal Ahmad Yani No. 12 Plaju, Palembang, Sumatera Selatan  
Sur-el : [dyt343@gmail.com](mailto:dyt343@gmail.com)<sup>1</sup>, [m.herdiansyah@binadarma.ac.id](mailto:m.herdiansyah@binadarma.ac.id)<sup>2</sup>,  
<sup>\*)</sup> Corresponden Author

Received: 05 Mar 2025 Reviewed: 13 Mar 2025 Accepted: 16 Apr 2025

---

**Abstract :** Online communities are essential for fostering interaction, collaboration, and the growth of individuals with shared interests. Yet, many current platforms lack a well-structured framework and robust collaborative features. This paper explores the creation of the Thrivian website, a digital platform tailored to facilitate collaboration, idea sharing, and networking. Thrivian integrates features like discussion forums, document sharing tools, and learning resources, empowering members in both personal and professional development. Its intuitive interface enhances accessibility, promotes member engagement, and streamlines community management. The platform aspires to establish an inclusive environment that nurtures collaboration, drives collective progress, and strengthens connections within the community. Thrivian aims to address challenges faced by online communities, boost productivity, and enable its members to achieve shared objectives effectively.

**Keywords:** Thrivian, online community, collaboration, personal development, networking.

**Abstrak :** Komunitas daring sangat penting untuk mendorong interaksi, kolaborasi, dan pertumbuhan individu dengan minat yang sama. Namun, banyak platform saat ini tidak memiliki kerangka kerja yang terstruktur dengan baik dan fitur kolaboratif yang kuat. Makalah ini membahas pembuatan situs web Thrivian, platform digital yang dirancang khusus untuk memfasilitasi kolaborasi, berbagi ide, dan jaringan. Thrivian mengintegrasikan fitur-fitur seperti forum diskusi, alat berbagi dokumen, dan sumber belajar, yang memberdayakan anggota dalam pengembangan pribadi dan profesional. Antarmuka intuitifnya meningkatkan aksesibilitas, mendorong keterlibatan anggota, dan menyederhanakan manajemen komunitas. Platform ini bercita-cita untuk membangun lingkungan inklusif yang memelihara kolaborasi, mendorong kemajuan kolektif, dan memperkuat koneksi dalam komunitas. Thrivian bertujuan untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh komunitas daring, meningkatkan produktivitas, dan memungkinkan anggotanya untuk mencapai tujuan bersama secara efektif.

**Kata kunci:** Thrivian, komunitas daring, kolaborasi, pengembangan pribadi, jaringan.

---

## 1. PENDAHULUAN

Di era digital modern, komunitas daring memainkan peran penting dalam memfasilitasi interaksi, kolaborasi, dan berbagi pengetahuan di antara individu dengan minat yang sama. Komunikasi yang berlangsung berulang kali melalui platform digital menghasilkan sesuatu yang lebih dari

sekedar hubungan sosial, namun melibatkan perasaan memiliki bersama atau persahabatan. Komunitas ini tidak hanya berfungsi sebagai platform untuk bertukar informasi, tetapi juga menyediakan kesempatan bagi anggota untuk meningkatkan pengembangan pribadi dan profesional mereka. Menurut penelitian, media sosial memungkinkan anggota komunitas virtual untuk berkomunikasi, berbagi informasi, dan

berkolaborasi dengan cara yang efisien, yang membantu dalam memperluas pengetahuan dan mencapai tujuan bersama[1].

Komunitas-komunitas virtual ini memberikan platform bagi individu dengan minat yang sama untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, dan ide-ide mereka. Mereka juga menciptakan ruang aman untuk diskusi, dukungan emosional, dan pertukaran informasi. Salah satu contoh komunitas daring yang berfokus pada pengembangan diri dan pertumbuhan kolaboratif adalah Thrivian. Komunitas ini bertujuan untuk menghubungkan individu-individu yang berpikiran sama dalam mengejar tujuan terkait kemajuan karier, pendidikan, atau minat pribadi. Sebagai jaringan digital, Thrivian menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan anggotanya untuk berbagi pengalaman, berinteraksi, dan tumbuh lebih efektif. Namun, seiring dengan berkembangnya komunitas, kebutuhan akan platform yang lebih terstruktur dan mudah diakses menjadi semakin jelas [2].

Untuk mengatasi hal ini, situs web Thrivian dikembangkan dengan antarmuka yang ramah pengguna, forum diskusi, dan berbagai alat kolaboratif yang dirancang untuk membantu anggota mencapai tujuan mereka. Dengan memanfaatkan teknologi web modern, situs web ini memupuk hubungan yang lebih kuat di antara anggota, mendorong pertukaran ide, dan menyediakan akses mudah ke sumber daya yang mendukung pengembangan pribadi. Menurut penelitian, metode pembelajaran kolaboratif semakin penting di era digital karena teknologi memungkinkan interaksi dan kolaborasi yang

efektif, baik dalam bagaimana menggunakan teknologi untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan menyelesaikan tugas. Hal ini mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia kerjangan demikian, pendidikan yang terintegrasi dengan teknologi digital [3].

Platform seperti Thrivian diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan anggota dan memperluas jangkauan komunitas, yang pada akhirnya mendorong pertumbuhan kolektif dan memfasilitasi pencapaian tujuan bersama. Sebagaimana diuraikan dalam kajian tentang komunitas virtual, media sosial memainkan peran penting dalam kehidupan masyarakat dengan memfasilitasi interaksi dan kolaborasi di antara penggunanya [4].

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

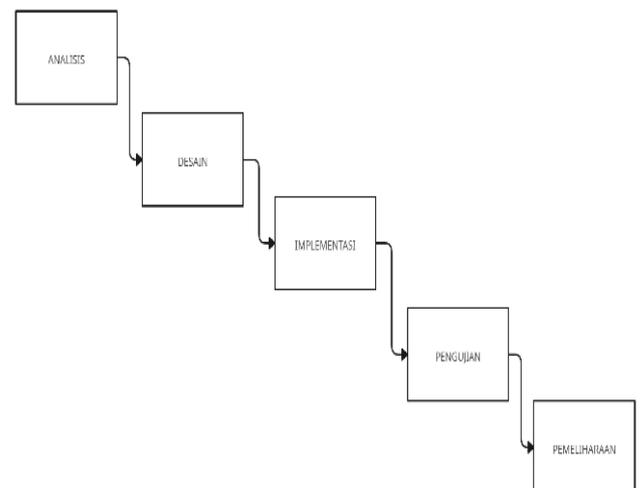
Metode Penelitian ini menggunakan metode *Waterfall*, salah satu model pengembangan perangkat lunak pertama, yang dicirikan oleh pendekatan linier dan berurutan. Dalam model ini, setiap fase dari proses pengembangan harus diselesaikan sepenuhnya sebelum melanjutkan ke fase berikutnya. Istilah "*Waterfall*" mengacu pada aliran proses yang berurutan, di mana setiap fase dibangun di atas fase sebelumnya. Metode ini sangat terstruktur dan umumnya digunakan dalam berbagai industri, terutama untuk proyek perangkat lunak dengan persyaratan yang ditetapkan dengan baik dan stabil selama proses pengembangan [5].

Tahapan yang dilakukan dalam metode *Waterfall* meliputi:

1. **Analisis (Analysis):** Fase pertama dari model *Waterfall* adalah analisis persyaratan, di mana tim pengembangan bekerja sama erat dengan klien atau pengguna untuk mengumpulkan dan mendokumentasikan persyaratan fungsional dan teknis perangkat lunak. Tujuannya adalah untuk secara jelas mendefinisikan fitur dan batasan sistem yang diinginkan. Hasilnya adalah dokumen persyaratan terperinci yang menguraikan semua spesifikasi yang dibutuhkan untuk perangkat lunak [6].
2. **Desain (Design):** Setelah fase analisis, fase desain dimulai, di mana tim pengembangan membuat arsitektur sistem. Ini mencakup desain tingkat tinggi (struktur sistem keseluruhan) dan desain tingkat rendah (komponen terperinci). Desain sistem melibatkan keputusan tentang komponen perangkat lunak, struktur data, antarmuka pengguna, dan tumpukan teknologi yang akan digunakan [7].
3. **Implementasi (Implementation):** Setelah desain diselesaikan, fase implementasi dimulai. Tim pengembangan mulai membuat kode sesuai dengan spesifikasi yang ditentukan dalam fase desain. Kode tertulis diuji secara internal oleh pengembang untuk memastikan perangkat lunak berfungsi seperti yang diharapkan [8].
4. **Pengujian:** Setelah pengembangan, fase pengujian berlangsung. Fase ini melibatkan identifikasi dan perbaikan bug atau masalah lain dalam perangkat lunak. Berbagai metode pengujian, seperti pengujian fungsionalitas, integrasi, kinerja, dan

keamanan, digunakan. Jika ditemukan masalah, tim akan merevisi dan memperbaikinya sebelum perangkat lunak beralih ke fase penerapan [9].

5. **Pemeliharaan (maintenance):** Setelah diterapkan, perangkat lunak memasuki fase pemeliharaan. Fase ini termasuk memperbaiki bug, meningkatkan fungsionalitas, dan memperbarui sistem sesuai kebutuhan untuk memastikan kompatibilitas dengan perangkat keras dan perangkat lunak baru dari waktu ke waktu [10].



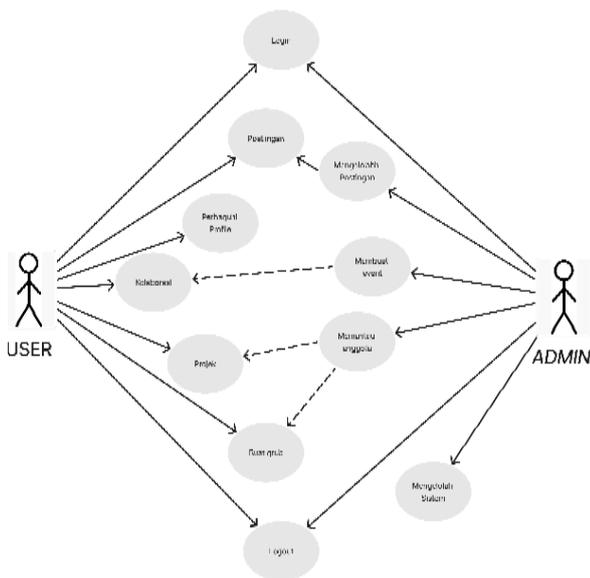
Gambar 1. Tahapan Metode *Waterfall*

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Rancangan *Usecase Diagram*

Gambaran dari sistem yang akan dirancang berikutnya diberikan oleh usecase diagram pada gambar 2. Selanjutnya, untuk menjelaskan tujuan pembuatan usecase ini. Sistem *Thrivian* dirancang untuk memenuhi kebutuhan komunitas online dengan melibatkan dua aktor utama, yaitu *User* dan *Admin*, yang

memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing. User dapat mendaftar, login, membuat postingan berupa teks, gambar, atau video, bergabung dalam grup komunitas berdasarkan minat, berinteraksi dengan pengguna lain melalui komentar, menyukai postingan, atau mengirim pesan, serta melaporkan konten atau aktivitas yang melanggar aturan. Selain itu, pengguna juga dapat mengelola profil pribadi mereka. Sementara itu, Admin bertugas mengelola sistem secara keseluruhan, termasuk menambah, menghapus, atau memblokir akun pengguna yang melanggar aturan; meninjau dan memoderasi konten yang diunggah; mengelola grup komunitas; serta memproses laporan yang diajukan oleh pengguna untuk memastikan transparansi dan ketertiban dalam platform. Sistem ini memastikan interaksi antara pengguna berlangsung dengan aman dan mendukung kolaborasi antar anggota komunitas secara efektif.



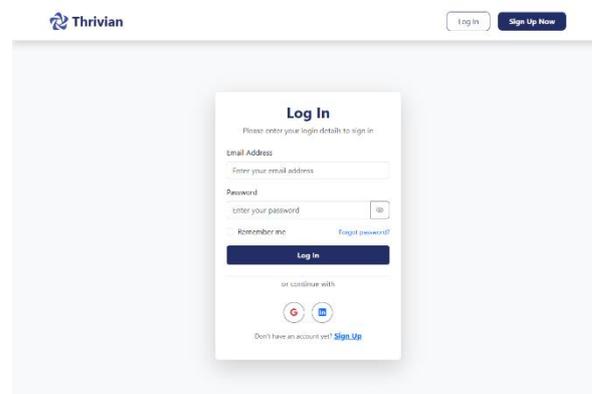
Gambar 2. Usecase Diagram

### 3.2. Antar Muka Sistem

Ketika pengguna pertama kali mengunjungi halaman utama website Thrivian, mereka akan melihat tampilan halaman landing. Pada bagian kanan atas halaman, terdapat tombol Login. Pengguna akan diminta untuk memasukkan username dan password mereka di form login yang muncul setelah tombol tersebut diklik.



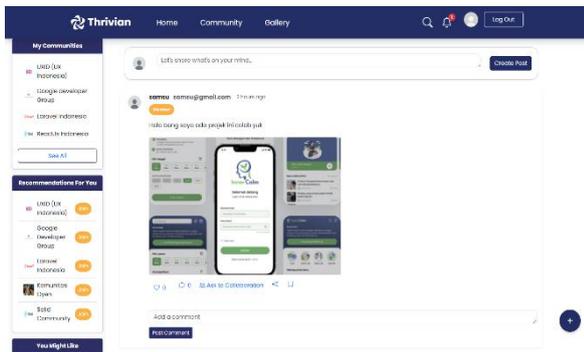
Gambar 3 Landing Page



Gambar 4 Tampilan Login

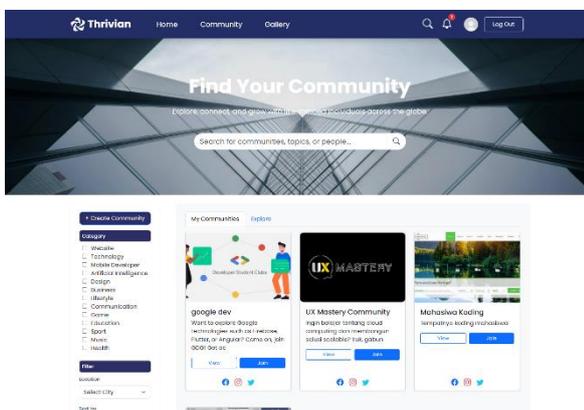
Setelah memasukkan informasi login, pengguna dapat menekan tombol "Sign In". Jika informasi yang dimasukkan benar, sistem akan memverifikasi data tersebut dan mengarahkan pengguna ke halaman utama atau dashboard platform Thrivian. Di sana, pengguna dapat mengakses berbagai fitur komunitas, seperti membuat postingan gambar, membuat kolaborasi,

berinteraksi dengan anggota lain, bergabung dengan grup, atau berbagi konten.

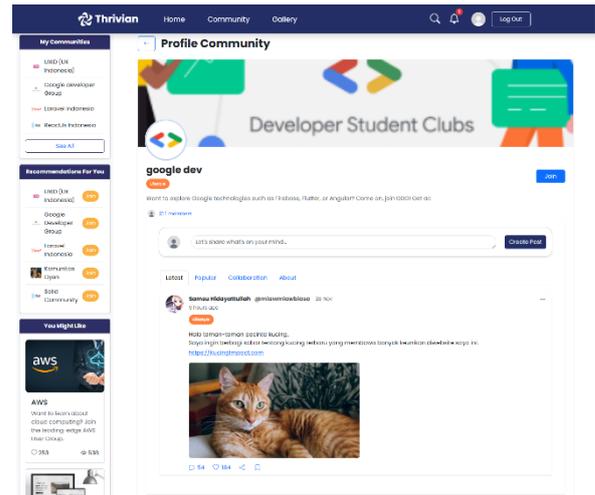


Gambar 5 Tampilan Utama Website Thrivian

Pengguna dapat membuat komunitas di Thrivian untuk membangun relasi dan kerja sama dalam satu kelompok dengan cara mengklik opsi "Create Community" yang terletak di bagian kiri atas halaman. Setelah itu, pengguna akan diminta untuk mengisi data yang diperlukan, seperti nama komunitas, deskripsi komunitas, kategori, serta pengaturan apakah komunitas tersebut terbuka atau tertutup. Setelah semua informasi diisi dengan lengkap, pengguna dapat mengklik tombol "Create" untuk membuat komunitas. Dengan fitur ini, pengguna dapat menghubungkan orang-orang dengan minat atau tujuan yang sama, sehingga mempermudah terbentuknya kolaborasi dan jaringan kerja yang lebih produktif dalam satu kelompok.

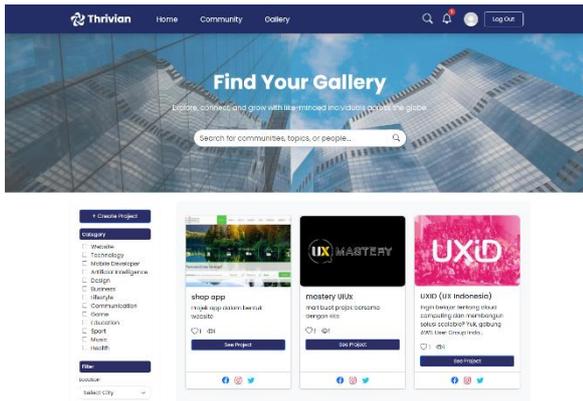


Gambar 6 Tampilan Community

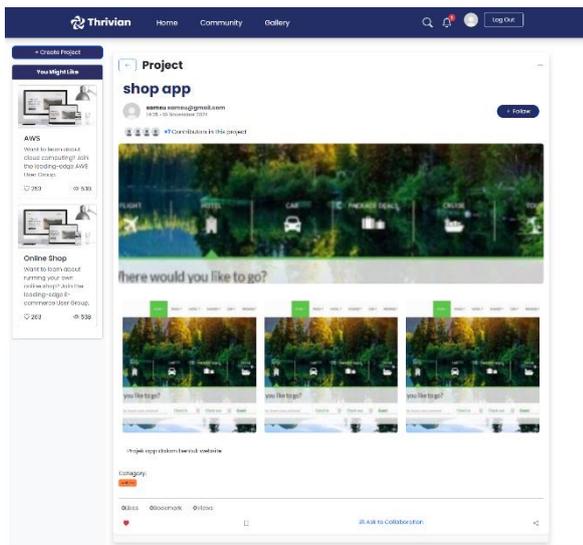


Gambar 7 Tampilan Profile Community

Selanjutnya, pada menu Gallery, pengguna dapat memamerkan hasil proyek yang telah mereka kerjakan, serta membuka peluang untuk berkolaborasi dengan pengguna lain. Menu Gallery ini berfungsi sebagai ruang khusus bagi anggota komunitas untuk menampilkan karya-karya mereka, seperti gambar, atau dokumen yang terkait dengan proyek yang sedang mereka kerjakan. Tidak hanya sebatas pameran, namun pengguna juga dapat mengundang orang lain untuk bergabung dan berkolaborasi dalam proyek-proyek tersebut, menjadikan Gallery sebagai tempat untuk saling berbagi ide dan bekerja sama. Fitur ini sangat berguna untuk memfasilitasi kolaborasi lintas anggota komunitas yang memiliki minat atau keahlian serupa, sekaligus memperkaya hasil karya melalui kontribusi dari berbagai pihak. Dengan demikian, Gallery tidak hanya menjadi tempat untuk memamerkan hasil, tetapi juga menjadi sarana penting untuk membangun kerja sama yang lebih produktif antar pengguna di platform ini.



Gambar 8 Tampilan Gallery



Gambar 9 Tampilan Proyek gallery

#### 4. KESIMPULAN

Melalui serangkaian pengujian dan implementasi yang teliti, situs web Trivian akhirnya berhasil dibuat, memberikan pengguna akses langsung ke berbagai fitur yang sangat berguna. Fitur-fitur utama yang tersedia termasuk pencarian jaringan berbasis minat, yang memungkinkan pengguna untuk menemukan dan terhubung dengan individu yang memiliki ketertarikan yang sama, serta kolaborasi berbasis proyek yang memfasilitasi kerja sama tim untuk mencapai tujuan bersama.

Selain itu, interaksi sosial yang ditingkatkan di situs ini memberi pengguna kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi lebih mudah, memperkuat rasa komunitas di dalam platform.

Selama proses pengembangan, proyek ini menghadapi sejumlah tantangan yang berhubungan dengan teknis dan pengalaman pengguna. Namun, dengan pendekatan yang terstruktur dan pemecahan masalah yang efektif, tim pengembang berhasil menemukan solusi-solusi yang tepat untuk setiap tantangan yang muncul. Hal ini termasuk memastikan bahwa situs web berfungsi secara optimal di berbagai perangkat, dari desktop hingga perangkat seluler, serta di berbagai platform, sehingga dapat diakses oleh audiens yang lebih luas. Dengan demikian, Trivian tidak hanya menawarkan fitur-fitur unggulan, tetapi juga memastikan pengalaman pengguna yang mulus dan menyenangkan, menciptakan platform yang berkelanjutan untuk kolaborasi dan interaksi sosial yang lebih baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Y. Widyaningrum, "Komunikatif: Jurnal Ilmu Komunikasi Kajian Tentang Komunitas Virtual: Kesempatan dan Tantangan Kajian di Bidang Ilmu Komunikasi Study of Virtual Communities: Opportunities and Challenges in Communication Studies," 2021, doi: 10.33508/jk.v10i2.3457.
- [2] A. Ayu Armaya, A. Syafitri Yasmin, and D. Agustina, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Pengembangan Komunitas Virtual," *Pemanfaatan Media Sosial (Adelia dkk.) Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, vol. 1, no. 11, 2023, doi: 10.5281/zenodo.10393672.

- [3] A. P. Rahayu, H. K. Nisak, S. Samuji, A. Wahib, and A. Besari, "Inovasi Metode Pembelajaran Kolaboratif di Era digital: Studi Kasus Perguruan Tinggi Swasta Magetan," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 4, no. 02, pp. 368–379, Aug. 2024, doi: 10.47709/educendikia.v4i02.4450.
- [4] A. Ayu Armaya, A. Syafitri Yasmin, and D. Agustina, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Pengembangan Komunitas Virtual," *Pemanfaatan Media Sosial (Adelia dkk.) Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, vol. 1, no. 11, 2023, doi: 10.5281/zenodo.10393672.
- [5] Y. Sri Rahayu *et al.*, "IMPLEMENTASI METODE WATERFALL PADA PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MOBILE E-DISARPUS," 2024.
- [6] W. Nurhayati and G. Yanti Kemala Sari Siregar, "IMPLEMENTASI METODE WATERFALL PADA SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN ONLINE SMK NEGERI 1 SEPUTIH AGUNG," 2023.
- [7] I. Choldun and R. Rahmadewi, "Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Website Menggunakan Framework Reactjs," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Juli*, vol. 2023, no. 13, pp. 335–348, doi: 10.5281/zenodo.8151254.
- [8] Y. Anis, A. B. Mukti, and A. N. Rosyid, "KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Penerapan Model Waterfall Dalam Pengembangan Sistem Informasi Aset Destinasi Wisata Berbasis Website," *Media Online*, vol. 4, no. 2, pp. 1134–1142, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i2.1287.
- [9] Y. Anis, A. B. Mukti, and A. N. Rosyid, "KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Penerapan Model Waterfall Dalam Pengembangan Sistem Informasi Aset Destinasi Wisata Berbasis Website," *Media Online*, vol. 4, no. 2, pp. 1134–1142, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i2.1287.
- [10] M. Alif Fikri, D. Rahma Saputri, D. Hoerudin, and A. Saifudin, "BIKMA : Buletin Ilmiah Ilmu Komputer dan Multimedia Penerapan Model Waterfall Untuk Meningkatkan Kecepatan Dan Fleksibilitas Pengembangan Sistem Inventaris," 2024. [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/bikma>