



**PENGEMBANGAN FITUR NOTIFIKASI PADA
WEBSITE APPLICATION COMIC STRIP RUPI.CO
MENGUNAKAN METODE AGILE**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer**

Oleh

Moh. Roziq Bahtiar NIM. 5302411262

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukkan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, 27 Juli 2016

Yang membuat pernyataan,



Moh. Roziq Bahtiar
NIM.5302411262

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Fitur Notifikasi pada *Website Application Comic Strip* Rupi.co Menggunakan Metode Agile telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik UNNES pada tanggal 28 Juni 2016

Oleh

Nama : Moh. Roziq Bahtiar

NIM : 5302411262

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, S1.

Panitia:

Ketua Panitia



Dr.-Ing. Dhidik Prastiyanto, S.T., M.T.
NIP. 197805312005011002

Sekretaris



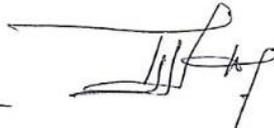
Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T.
NIP. 196605051998022001

Penguji I



Dr. Hari Wibawanto, M.T.
NIP. 196501071991021001

Penguji II



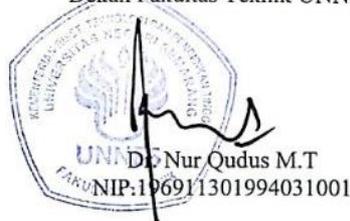
Riana Defi Mahadji Putri, S.T., M.T.
NIP. 197609182005012001

Pengiji III/Pembimbing



Anggraini Mulwinda S.T., M.Eng.
NIP.197812262005012002

Mengetahui:
Dekan Fakultas Teknik UNNES



UNNES
Dr. Nur Qudus M.T
NIP:196911301994031001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Stay Hungry Stay Foolish, your time is limited, so don't waste it living someone else's life. If you haven't found it yet, keep looking. Don't settle (Stave Jobs)

Persembahan

Karya ini untuk:

1. Ibu dan Bapak tersayang (Ibu Muzaro'ah dan Bapak Rohmat)
2. Ashfiyatus Surayya. S. Pd yang selalu memberi dukungan, bantuan dan semangat
3. Teman-teman PTIK 2011 khususnya teman-teman rombel lima dan OSC.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Fitur Notifikasi Pada *Website Application Comic Strip Rupi.co* Menggunakan Metode Agile”.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini selesai berkat bantuan, petunjuk, saran, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman M. Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang
2. Dr. Nur Qudus M.T, Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
3. Dr. Ing. Dhidik Prastiyanto S.T., M.T., Ketua Jurusan Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang telah membantu kelancaran ujian skripsi.
4. Anggraini Mulwinda S.T., M.Eng., Dosen Pembimbing yang penuh kesabaran dalam membimbing, memberi arahan dan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat selesai.
5. Keluargaku tercinta yang selalu memberi motivasi baik moral maupun material serta do'a restu dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Sahabat-sahabatku, Yoshi, Ardhi, dan teman-teman OSC, teman-teman PTIK 2011 dan orang-orang tersayang yang selalu menemani saat suka maupun duka, memberikan motivasi, doa serta kasih sayang.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis berharap, semoga penelitian ini bermanfaat bagi pembaca pada khususnya dan perkembangan pendidikan Indonesia pada umumnya.

Semarang, 27 Juli 2016

Penulis

ABSTRAK

Bahtiar, Moh Roziq. *Pengembangan Fitur Notifikasi pada Website Application Comic Strip Rupi.co Menggunakan Metode Agile*. Skripsi, Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Anggraini Mulwinda S.T., M. Eng.

Kata kunci: Metode Agile; *Software Engineering*; *Software Development Methodology*

Rupi.co merupakan website yang menjadi wadah bagi para kartunis untuk menyajikan karya berupa komik strip. Sejak diluncurkan 1 Januari 2015 - November 2015 jumlah *user* hanya 1620. Hal ini dirasa kurang memenuhi target pertumbuhan *user*. Pada Rupi hanya terdapat fitur diantaranya, *New, Popular, Top User, Upload*, dan kategori komik yang terdapat pada menu Sub Rupi. Selain itu, Terdapat beberapa fitur yang masih belum dikembangkan diantaranya fitur notifikasi, *message*, dan komentar. Rupi juga belum menggunakan metode pengembangan *software*. Oleh karena itu penulis melakukan studi pendahuluan awal menggunakan kuesioner untuk mengetahui fitur mana yang akan dikembangkan. Hasilnya menunjukkan 21 dari 22 responden menginginkan adanya pengembangan fitur notifikasi. Metode Agile sesuai dengan kondisi dari Rupi.co yaitu memiliki tim yang terbatas sehingga pengembangannya lambat, masih kondisi startup sehingga model bisnis, dan *requirement* pengembangan yang berubah-ubah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi *Agile Software Development* pada pengembangan produk Rupi.co, Mengembangkan fitur notifikasi di Rupi.co. Selain itu, untuk mengetahui pengalaman pengguna setelah berinteraksi dengan fitur notifikasi berdasarkan analisis *user experience*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*. Terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu studi pendahuluan bertujuan untuk mengungkapkan fakta dengan studi pustaka. Tahap pengembangan yaitu implementasi perangkat lunak yang digunakan yaitu Agile Scrum pada fitur notifikasi. Pada tahap evaluasi melakukan pengujian dengan *Blackbox Testing* dan analisis *user experience* untuk mengetahui pengalaman pengguna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Metode *Agile Software development* dapat diimplementasikan pada pengembangan fitur notifikasi di *Web Application* Rupi.co. Pengujian *blackbox* menunjukkan hasil implementasi berjalan secara fungsional seperti yang direncanakan dengan baik. Hasil analisis *user experience*, menunjukkan semua kategori tidak ada yang di bawah rata-rata. Kategori daya tarik memperoleh hasil rata-rata 1,674 dengan kategori baik. Kejelasan memperoleh hasil 1,432 dengan kategori baik. Efisien memperoleh 1,636 dengan kategori baik, Ketepatan memperoleh hasil 1,216 dengan kategori di atas rata-rata. Stimulasi memperoleh hasil 1,216 dengan kategori di atas rata-rata. Terakhir, kebaruan dengan hasil 1.045 dengan kategori baik.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1. Landasan Teori	10
2.2. Penelitian Terdahulu.....	22
2.3. Kerangka Berpikir	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1 Tahap Studi Pendahuluan	24
3.2 Tahap Pengembangan.....	24
3.3 Tahap Evaluasi	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1. Hasil Penelitian.....	34
4.2. Pembahasan	59

BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	65
5.1 Simpulan.....	65
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Rancangan Daily Scrum Meeting	28
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen <i>User Experience</i>	31
Tabel 4.1 Analisis Responden	33
Tabel 4.2 <i>Product Backlog</i>	36
Tabel 4.3 <i>Timeline Sprint Backlog</i>	37
Tabel 4.4 <i>Sprint Backlog</i>	37
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Test Case	51
Tabel 4.6 Data Responden User Experience	53
Tabel 4.7 Hasil <i>User Experience</i>	54
Tabel 4.8 Skala UEQ	56
Tabel 4.9 Kualitas Pragmatis dan Hedonis	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 <i>Scrum Process</i>	22
Gambar 3.1 <i>Scrum Process</i>	24
Gambar 3.2 <i>Product Backlog</i>	25
Gambar 3.3 <i>Sprint Backlog</i>	27
Gambar 4.1 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>)	39
Gambar 4.2 Desain Lonceng Sebelum Muncul Notifikasi	40
Gambar 4.3 Desain Lonceng Ada Notifikasi Baru	40
Gambar 4.4 Desain Item <i>List</i> dari Notifikasi	40
Gambar 4.5 Desain <i>User Interface</i> Halaman Notifikasi	41
Gambar 4.6 <i>Database Relation Diagram</i>	42
Gambar 4.7 ERD (<i>Entity Relation Diagram</i>)	43
Gambar 4.8 Tampilan Lonceng Sebelum Muncul Notifikasi	46
Gambar 4.9 Tampilan Lonceng Ada Notifikasi Baru	46
Gambar 4.10 Tampilan Item <i>List</i> dari Notifikasi	46
Gambar 4.11 Tampilan <i>User Interface</i> Halaman Notifikasi	47
Gambar 4.12 Bentuk Fisik Tabel Notifikasi	48
Gambar 4.13 Bentuk Fisik Tabel <i>Posts</i>	48
Gambar 4.14 Bentuk Fisik Tabel <i>Posts_Favourited</i>	49
Gambar 4.15 <i>Members</i>	50
Gambar 4.16 Total <i>Session Pada Website Rupi.co</i>	59

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 4.1 Perbandingan <i>User</i> yang Menginginkan Fitur Notifikasi	34
Grafik 4.2 Perbandingan <i>User</i> yang Menginginkan Fitur Pesan	35
Grafik 4.3 Perbandingan <i>User</i> yang Menginginkan Fitur Komentar	35
Grafik 4.4 Nilai <i>Mean</i> per item	55
Grafik 4.5 Skala UEQ	56
Grafik 4.6 Kualitas Pragmatis dan Hedonis	57
Grafik 4.7 <i>Benchmark</i> (Tolak Ukur) Kategori	57
Grafik 4.8 <i>Traffic</i> Rupi.co	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Kisi-Kisi Angket.....	68
Lampiran 2 Persepsi Pengguna Tentang Rupi Dan Fitur Yang Akan Dikembangkan Di Rupi.Co	69
Lampiran 3 <i>Sprint Backlog</i>	68
Lampiran 4 <i>Screenshot website</i> Rupi.....	70
Lampiran 5 <i>Source code</i> pengembangan fitur	71
Lampiran 6 Foto Tim	78
Lampiran 7 <i>User Experience Tools</i>	79

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rupi merupakan *website* yang menjadi wadah bagi para kartunis dan komikus lokal untuk menyajikan karya mereka berupa komik strip yang menghibur. Rupi resmi dikenalkan pada 1 Januari 2015. Rupi menjadi wadah *sharing* komik strip atau kartun ilustrasi. *Website* ini ditujukan tidak hanya untuk seniman kartun atau komik strip, namun untuk pecinta komik strip juga. Tidak hanya seniman kartunis saja yang bisa berbagi komik strip karya sendiri, para pecinta komik strip juga bisa berbagi komik strip kesukaan mereka. Terdapat satu syarat bagi para pengguna yang meng-*upload* komik strip, yakni mereka harus mengisi kolom *Source* yang berisikan informasi tentang komik tersebut. Baik nama si pembuat atau *link web* pembuat komik pada *form upload*. Jika mereka tidak mencantumkan sumber maka postingan akan dihapus oleh admin (Putri, 2015). Sejak diluncurkan pertama kali hingga akhir bulan November 2015 jumlah user pada rupi.co hanya mencapai 1620. Hal ini dirasa kurang memenuhi target pertumbuhan user setiap bulannya.

Di sisi lain, dalam perkembangannya fitur masih terdapat beberapa fitur yang belum ada. Diantaranya seperti fitur notifikasi, *message*, dan komentar yang mungkin diinginkan *user* Rupi untuk terus berkembang mengikuti permintaan *user*. Oleh karena itu, masih membutuhkan validasi produk dan validasi *user* yang dapat memberikan solusi melalui produk tersebut. Penulis melakukan studi pendahuluan awal untuk mengetahui fitur mana yang akan dikembangkan penulis menggunakan

kuisoner. Hasilnya menunjukkan 21 dari 22 responden menginginkan adanya pengembangan fitur notifikasi. Rupi juga belum pernah menarapkan suatu metode *software engineering* yang sesuai untuk mengembangkan suatu fitur. Hal ini dikarenakan Rupi merupakan *startup software* strip komik yang masih berkembang di Indonesia, dapat diakses melalui <https://rupi.co>.

Startup software adalah sebuah perusahaan rintisan yang sedang mencari cara untuk dapat *scalable* dan mematangkan model bisnis dengan cepat dalam membuat produk teknologi yang mutakhir. Pengembangan *software* dalam dunia *startup* dilakukan dalam kondisi penuh dengan ketidakpastian. Termasuk dalam mengatasi segmentasi pasar yang tumbuh dengan cepat dengan sumber daya yang sangat terbatas. Ini menyiratkan bahwa produk dan solusi yang ditawarkan juga masih samar (Paternoster, et al., 2014).

Software komputer, dikatakan sukses jika memenuhi beberapa kriteria. Pertama, sesuai dengan kebutuhan *user* yang menggunakan *software* tersebut. Selain itu, dapat dijalankan dengan sempurna dalam waktu yang cukup lama. Terakhir, mudah untuk diubah, digunakan, serta diperbaharui untuk menjadi *software* yang lebih baik. Di sisi lain, *software* komputer dikatakan gagal ketika *user* tidak puas dengan *software* tersebut, mudah *error*, dan sulit diubah bahkan sulit untuk digunakan. Oleh karena itu, untuk menghasilkan *software* komputer yang sukses diperlukan *software engineering* (Pressman, 2001: xxv)

Penelitian tentang *software engineering* beberapa dekade terakhir telah memungkinkan kita untuk mendapatkan beberapa wawasan. Diantaranya mengenai prinsip-prinsip bagaimana mengembangkan dan mengelola sebuah produk *software*

(Tchier, et al., 2015). *Software engineering* adalah bidang multidisipliner, hal ini mengakibatkan studi penelitian di bidang ini jauh lebih bervariasi, daripada contohnya dalam ilmu-ilmu pengetahuan alam seperti fisika. Kebanyakan penelitian dalam fisika bersifat kuantitatif, dengan pendekatan penelitian yang standar. Dalam *software engineering* penelitian dilakukan lebih heterogen, dengan berbagai pendekatan penelitian, metode dan teknik, baik kuantitatif dan kualitatif (Stol dan Fitzgerald, 2015).

Terdapat beberapa metode *software development* dalam *software engineering* diantaranya *Waterfall*, *Prototyping Model*, *Spiral Model*, *Iterative Incremental Model*, dan *Agile* (Popli, et al., 2013). Dalam pengembangan produk *software* terdapat struktur proses yang harus dilakukan yang disebut dengan *software development process* atau *life cycle*. Metode *software development Waterfall*, *Prototyping Model*, *Spiral Model*, dan *Iterative Incremental Model* termasuk ke dalam metode pengembangan tradisional (Tiwari, 2010). Sedangkan, metode *Agile* merupakan pendekatan yang baru dalam pengembangan *software*. Metode ini mulai diperkenalkan pada akhir tahun 90'an dan sekarang sudah digunakan secara luas sebagai metode utama dalam pengembangan perangkat lunak (Mishra dan Mishra, 2011).

Metode ini bertujuan untuk membuat unit *software development* lebih responsif terhadap perubahan. Perubahan tersebut adalah perubahan terhadap pesatnya perkembangan teknologi, perubahan bisnis, dan kebutuhan produk. *Agile development* pada dasarnya menggunakan dasar pengembangan yang iteratif. Bila dibandingkan dengan metode pengembangan tradisional metode ini lebih

mengutamakan sudut pandang pengguna (*people-centric*). Proses dari metode *Agile* ini menggunakan *feedback* dari pengguna sebagai kontrol utama daripada perencanaan dalam hal pengembangan produk. *Feedback* ini diperoleh dari pengujian secara berkala dan rilis dari perkembangan *software* (Tiwari, 2010).

Berdasarkan iteratif dan *incremental software development*, metode *Agile* diciptakan untuk mendukung tim kecil yang terdiri dari pengembang berpengalaman yang bekerja dalam satu ruangan (Paasivaara dan Lassenius, 2014).

Metode *Agile* telah diimplementasikan pada beberapa penelitian. Diantaranya, penelitian yang dilakukan oleh Muslim dan Retno (2014) pada Implementasi *Cloud Computing* Menggunakan Metode Pengembangan Sistem *Agile*. Selain itu, metode ini telah digunakan juga untuk pembuatan rancang bangun aplikasi analisis laporan realisasi anggaran pembangunan gedung mengacu pada standar nasional Indonesia pada CV. Citra Mandiri Solution (Hidayat et. al, 2014). Pembangunan sistem persewaan mobil juga telah menggunakan metode ini (Auliasari, 2013).

Rupi merupakan *startup* yang terdiri dari empat *co-founder*. Terdiri dari satu *co-founder* teknis, satu *co-founder* desain, dan dua *co-founder* bisnis. Rupi masih tergolong baru. Dari segi tampilan situs Rupi masih sederhana. Pada menu bar pengguna dapat melihat menu utama Rupi yang terdiri dari *New*, *Popular*, *Top User*, *Top Post*, *Upload*, dan kategori komik yang terdapat dalam menu Subrupi. Menu *New* akan menampilkan komik-komik yang baru diunggah oleh pengguna. Terdapat dua pilihan tampilan untuk melihat karya komikus ini, yaitu *List View* dan *Thumb View*. Pada menu *Popular* pengguna akan dapat melihat postingan karya

komikus yang diambil berdasarkan *view* dan *comment* terbanyak. Sedangkan menu *Top User* akan menampilkan daftar *ranking* dari pengguna yang paling aktif. Menu *Top Post* akan menampilkan postingan yang mendapat jumlah *like* terbanyak. Menu *Upload* digunakan untuk mengunggah karya dari komikus dan Rupi membatasi kuota unggah hingga 15 *post* per harinya.

Berdasarkan fakta tersebut, penulis ingin mengembangkan fitur notifikasi dengan suatu metode *software development* yang sesuai. Metode dalam *software engineering* berkembang seiring dengan bergesernya aspek yang mempengaruhi dalam pembuatan *software* itu sendiri. Jika pada tahun 80'an aspek teknis sangat penting, saat ini aspek non teknis justru yang berpengaruh pada pembuatan *software*. Metode Agile hadir sebagai sebuah pendekatan *software engineering* informal yang memiliki langkah kerja namun tidak terikat oleh aturan tertentu. Selain itu, metode ini juga dapat diterapkan pada tim berskala kecil. Terdapat prinsip-prinsip yang harus dipatuhi dalam menerapkan metode ini. Diantaranya menyampaikan sedini mungkin dan sesering mungkin kepada pengguna, tidak hanya fokus ke desain dan arsitektur antar muka. Akan tetapi, fokus pada setiap *bit* pekerjaan. Proses ini secara sederhana sudah meringkas bagaimana praktik *Agile Software Development*. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengembangan Fitur Notifikasi Pada Website Application Comic Strip Rupi.co Menggunakan Metode Agile”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi:

1. Kondisi dari tim rupi.co sendiri sangat terbatas, yang hanya terdiri dari empat orang yaitu satu *co-founder* teknikal, satu *co-founder* desain, dan dua *co-founder* bisnis, sehingga lambat dalam melakukan pengembangan.
2. Kondisi fitur di rupi.co yang masih membutuhkan perkembangan, karena hanya terdapat fitur *upload*, *like* dan komentar yang masih menggunakan *facebook comment*.
3. Jumlah user yang masih dirasa sedikit. Karena pertumbuhan user setiap bulannya tidak memenuhi target. Dan kondisi fitur yang masih kurang lengkap
4. Rupi.co belum pernah dikembangkan menggunakan metode *software development*.
5. Pengembangan produk masih membutuhkan masukan dari pengguna.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini akan membatasi permasalahan yang akan diteliti yakni difokuskan hanya metode *Agile Software Development* dalam pengembangan fitur notifikasi pada Rupi.co

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengimplementasikan *Agile Software Development* pada pengembangan fitur notifikasi *website* rupi.co?

2. Bagaimana hasil pengembangan fitur notifikasi pada *website* Rupi.co?
3. Bagaimana pengalaman pengguna setelah berinteraksi dengan fitur baru yang telah dikembangkan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diungkapkan diatas maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan. Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan *Agile Software Development* pada pengembangan fitur notifikasi *website* Rupi.co.
2. Mengetahui hasil pengembangan fitur notifikasi pada *website* Rupi.co
3. Mengetahui pengalaman pengguna setelah berinteraksi dengan fitur notifikasi berdasarkan analisis *user experience*.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi pengguna, dapat mengetahui aktivitas tentang postingan mereka yang sudah di *upload* pada Rupi.co. Pengguna akan mengetahui siapa saja yang menyukai postingannya yang di *upload* di Rupi.co melalui fitur notifikasi.
2. Bagi mahasiswa, sebagai tambahan wawasan mengenai metode *software development* khususnya bagi mahasiswa dengan bidang studi teknik informatika atau yang sejenisnya.
3. Bagi Universitas Negeri Semarang, dapat menambah perbendaharaan literasi ilmiah yang ada di Universitas Negeri Semarang dan dapat digunakan sebagai acuan bagi mahasiswa yang sedang menyusun skripsi.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu: bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir skripsi. Untuk memberikan gambaran yang jelas tentang skripsi ini dan memudahkan pembaca dalam menelaah isi skripsi ini maka disusun dengan sistematika sebagai berikut:

1. Bagian Awal skripsi

Berisi halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak dari skripsi yang berjudul “Pengembangan Fitur Notifikasi Pada *Website Application Comic Strip* Rupi.co Menggunakan Metode Agile”.

2. Bagian inti yang terdiri atas lima bab. Kelima bab tersebut adalah sebagai berikut:

a. Bab I: Pendahuluan

Pada bab pendahuluan ini dikemukakan latar belakang masalah mengenai penerapan Metode Agile pada rupi.co, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

b. Bab II: Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan teori-teori yang mendasari pemecahan dari permasalahan yang disajikan. Landasan teori ini terdiri dari: *Konsep Dasar Website Application, Rupi.co, Software Engineering, Agile Development Methodology*, dan *Scrum*.

c. Bab III: Metode Penelitian.

Memaparkan tentang prosedur dan langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian yang meliputi pengambilan data *product backlog*, *sprint backlog*, *sprint*, *increment*, dan pengujian.

d. Bab IV: Hasil dan Pembahasan

Dalam bab ini berisikan hasil dan pembahasan dari penelitian yang berisi mengenai penerapan Metode Agile dalam pengembangan *website application* rupi.co. Di mana akan terdapat dokumentasi proses penerapan Metode Agile dan hasil pengujian.

e. Bab V: Penutup

Berisi tentang simpulan dari hasil pembahasan dan saran yang ditujukan untuk pembaca umumnya dan bagi penulis sendiri khususnya.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir berisikan daftar pustaka sebagai acuan penulis dan lampiran-lampiran yang mendukung kelengkapan skripsi.