

**RANCANG BANGUN SISTEM PENYEDIA KONTEN MENGGUNAKAN  
METODE AGILE**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk

memperoleh gelar strata satu

Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh

**Muhammad Mujib Iqbal**

**10650029**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
2016**



**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor : UIN.02/D.ST/PP.01.1/2806/2016

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Rancang Bangun Sistem Penyedia Konten Menggunakan Metode *Agile*

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Muhammad Mujib Iqbal

NIM : 10650029

Telah dimunaqasyahkan pada : Rabu, 27 Juli 2016

Nilai Munaqasyah : A -

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

**TIM MUNAQASYAH :**

Ketua Sidang

Sumarsono, M.Kom  
NIP. 19710209 200501 1 003

Penguji I

Dr. Bambang Sugiantoro, M.T  
NIP.19751024 200912 1 002

Penguji II

Ade Ratnasari, M.T  
NIP. 19801217 200604 2 002

Yogyakarta, 16 Agustus 2016  
UIN Sunan Kalijaga  
Fakultas Sains dan Teknologi  
Dekan



Dr. Murtono, M.Si.  
NIP. 19690306 200003 1 001



## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Muhammad Mujib Iqbal

NIM : 10650029

Judul Skripsi : **Rancang Bangun Sistem Penyedia Konten Menggunakan Metode  
*Agile***

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam sidang munaqasyah.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Yogyakarta, 18 Juli 2016

Pembimbing

Sumarsono, S.T., M.Kom.

NIP. 19710209 200501 1 003



## SURAT KETERANGAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Mujib Iqbal

NIM : 10650029

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Penyedia Konten Menggunakan Metode *Agile*” merupakan hasil penelitian saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Juli 2016

Penulis,



Muhammad Mujib Iqbal  
NIM. 10650029

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah* rabbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan kekuatan dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Rancang Bangun Sistem Penyedia Konten Menggunakan Metode *Agile*". Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ayah, ibu, dan adik yang selalu mendoakan serta memberikan dukungan selama ini.
2. Prof. Drs. KH Yudian Wahyudi, Ph.D selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Murtono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga.
4. Bapak Sumarsono, S.T., M.Kom, selaku dosen pembimbing skripsi dan ketua program studi Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan saran dan arahan selama proses pengerjaan skripsi ini.
5. Bapak Nurochman, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing akademik penulis yang telah memberikan saran mengenai tema skripsi ini.



6. Bapak dan Ibu Dosen Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Sahabat sahabatku Anugerah Chandra, Mabror Roh Bintang Jaya, Indra Firmansyah, Ahmad Nur Kholiq, Rasyid Yeni Saputra, Ahmad Priadi yang telah memberikan dukungan dan nasihatnya kepada penulis.
8. Teman-teman Teknik Informatika 2010 UIN Sunan Kalijaga yang telah memberikan dorongan kepada penulis.
9. Serta semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu, penulis ucapkan terimakasih.

Penulis merasa masih banyak sekali kekurangan dan kelemahan dalam penelitian ini, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun senantiasa penulis harapkan. Semoga penelitian ini dapat menjadi panduan serta referensi yang berguna dan bermanfaat.

Yogyakarta, 22 Juni 2016

Muhammad Mujib Iqbal  
10650029

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah* *rabbil'alamin*, sungguh semua ini murni atas kuasa-Mu dan pertolongan-Mu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Ayah dan Ibu yang telah dengan sabar membesarkan, mendidik, memberikan kasih sayang dan mendoakan disetiap waktu. Semoga Allah SWT senangtiasa melimpahkan rahmat-Nya dan ampun-Nya untuk beliau.
2. Simbah, pakde, budhe, paklek dan bulek yang telah memberikan nasihat dan mendoakan. Semoga Allah SWT membalas kebaikan kebaikan beliau.
3. Adikku Dania Nuraini dan Lutfi Fadlurrahman terima kasih atas doa dan dukungannya. Semoga kalian berdua senangtiasa dikaruniai rahmat-Nya.
4. Mbak Latifah terima kasih sudah selalu mengingatkan, memberikan nasihat dan semangat. Semoga Allah SWT membalas kebaikanmu dan memudahkan segala urusanmu mbak.
5. Sahabat Anugerah Chandra, Mabror Roh Bintang Jaya, Indra Firmansyah, Ahmad Nur Kholiq, Rasyid Yeni Saputra, Ahmad Priadi terima kasih untuk segalanya dan sukses untuk kita semua.
6. Teman seperjuangan di IMABA, mas Hendi, mbak Tiwi, Bintang, Desiana, Arif, Eko, Arwan, Lilis, Anis, Evi, Suryani, Riki, Martono, sukses selalu untuk kita semua.
7. Para senior di DPD KNPI Bantul terima kasih atas nasehat dan sarannya.

## HALAMAN MOTTO

“Jangan Mati Matian Mengejar Sesuatu yang Tidak Dibawa

Mati”

“Dunia Pergi Menjauh, Akhirat Datang Mendekat”

“Stay Hungry, Stay Foolish”



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Keaslian Penelitian .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....</b>	<b>5</b>
2.1. Tinjauan Pustaka .....	5
2.2. Landasan Teori .....	6
2.2.1. Model View Controller (MVC).....	6
2.2.2. Unified Modelling Language (UML) .....	8
2.2.2.1. Use Case Diagram .....	9
2.2.2.2. Activity Diagram .....	10
2.2.2.3. Class Diagram.....	11
2.2.3. Agile Development Method.....	12
2.2.4. PHP .....	14
2.2.5. Code Igniter.....	15
2.2.6. MySQL.....	16

<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN SISTEM.....</b>	<b>18</b>
3.1. Pengumpulan Data .....	18
3.1.1. Studi Kepustakaan.....	18
3.1.2. Wawancara.....	18
3.2. Kebutuhan Pengembangan Sistem .....	19
3.3. Metode Pengembangan Sistem .....	19
<b>BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>22</b>
4.1. Analisis Kebutuhan .....	22
4.1.1. Kebutuhan Fungsional .....	23
4.1.2. Kebutuhan Non Fungsional.....	24
4.2. Perancangan Sistem.....	25
4.2.1. <i>Use Case Diagram</i> .....	25
4.2.1.1. <i>Use Case Diagram Admin</i> .....	26
4.2.1.2. <i>Use Case Diagram Customer</i> .....	31
4.2.1.3. <i>Use Case Diagram Kreator</i> .....	33
4.2.2. <i>Activity Diagram</i> .....	36
4.2.2.1. <i>Activity Diagram Admin</i> .....	36
4.2.2.2. <i>Activity Diagram Customer</i> .....	48
4.2.2.3. <i>Activity Diagram Kreator</i> .....	55
4.2.3. <i>Class Diagram</i> .....	61
4.3. Perancangan Basis Data .....	63
4.4. Perancangan Antarmuka.....	72
4.4.1. Rancangan Antarmuka Halaman Depan .....	72
4.4.2. Rancangan Antarmuka Halaman <i>Login</i> .....	73
4.4.3. Rancangan Antarmuka Halaman <i>Dashboard</i> .....	75
<b>BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....</b>	<b>76</b>
5.1. Implementasi Sistem .....	76
5.1.1. Implementasi Basis Data.....	76
5.1.2. Implementasi Antarmuka .....	78
5.1.2.1. Implementasi Halaman Admin .....	78
5.1.2.2. Implementasi Halaman <i>Customer</i> .....	94
5.1.2.3. Implementasi Halaman Kreator .....	100
5.2. Pengujian Sistem .....	107
5.2.1. Pengujian <i>Alpha</i> .....	108

5.2.2. Pengujian <i>Beta</i> .....	109
<b>BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>113</b>
6.1. Proses Pengembangan Sistem Penyedia Konten dengan Metode <i>Agile</i> .....	113
6.1.1. Analisis Tahap I .....	113
6.1.2. Implementasi Tahap I.....	114
6.1.3. Analisis Tahap II.....	115
6.1.4. Implementasi Tahap II .....	115
6.1.5. Analisis Tahap III.....	116
6.1.6. Implementasi Tahap III.....	116
6.2. Pengujian Sistem .....	117
6.2.1. Hasil dan Pembahasan Pengujian <i>Alpha</i> .....	117
6.2.2. Hasil dan Pembahasan Pengujian <i>Beta</i> .....	117
<b>BAB VII PENUTUP.....</b>	<b>123</b>
7.1. Kesimpulan.....	123
7.2. Saran .....	123
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>125</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>127</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep arsitektur MVC .....	7
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> Admin .....	27
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i> Customer.....	31
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i> Kreator .....	34
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Login Admin.....	37
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Order Admin.....	39
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Job Admin .....	40
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Konten Admin .....	41
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Customer Admin .....	42
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Kreator Admin.....	43
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran Admin .....	44
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Paket Admin .....	45
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Pendapatan Admin.....	46
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Admin .....	47
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Profil Admin.....	48
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Daftar Customer .....	49
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram</i> Login Customer .....	50
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram</i> Buat Order Customer.....	51
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram</i> Lihat Order Customer.....	51
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran Customer.....	52
Gambar 4.20 <i>Activity Diagram</i> Lihat Konten Customer .....	53
Gambar 4.21 <i>Activity Diagram</i> Profil Customer .....	54

Gambar 4.22 <i>Activity Diagram</i> Daftar Kreator.....	55
Gambar 4.23 <i>Activity Diagram</i> Login Kreator.....	56
Gambar 4.24 <i>Activity Diagram</i> Lihat <i>Job</i> Kreator.....	57
Gambar 4.25 <i>Activity Diagram</i> Lihat Gaji Kreator.....	58
Gambar 4.26 <i>Activity Diagram</i> Kirim Konten Kreator.....	58
Gambar 4.27 <i>Activity Diagram</i> Lihat Konten Kreator.....	59
Gambar 4.28 <i>Activity Diagram</i> Profil Kreator.....	60
Gambar 4.29 <i>Class diagram</i> .....	62
Gambar 4.30 Rancangan antarmuka halaman depan .....	73
Gambar 4.31 Rancangan antarmuka halaman <i>login</i> admin .....	74
Gambar 4.32 Rancangan antarmuka halaman <i>login customer</i> dan kreator.....	74
Gambar 4.33 Rancangan antarmuka halaman <i>dashboard</i> .....	75
Gambar 5.1 Hasil implementasi rancangan <i>database</i> .....	77
Gambar 5.2 Hasil implementasi halaman <i>login</i> admin .....	79
Gambar 5.3 Hasil implementasi halaman <i>dashboard</i> admin .....	80
Gambar 5.4 Hasil implementasi halaman lihat order admin.....	81
Gambar 5.5 Hasil implementasi halaman lihat <i>job</i> admin .....	82
Gambar 5.6 Hasil implementasi halaman konten admin .....	83
Gambar 5.7 Hasil implementasi halaman lihat <i>customer</i> admin.....	84
Gambar 5.8 Hasil implementasi halaman lihat kreator admin.....	85
Gambar 5.9 Hasil implementasi halaman tambah kreator admin .....	86
Gambar 5.10 Hasil implementasi halaman verifikasi pembayaran admin.....	87
Gambar 5.11 Hasil implementasi halaman pendapatan admin .....	88

Gambar 5.12 Hasil implementasi halaman lihat paket admin.....	89
Gambar 5.13 Hasil implementasi halaman tambah paket admin.....	90
Gambar 5.14 Hasil implementasi halaman <i>edit</i> paket admin.....	91
Gambar 5.15 Hasil implementasi halaman lihat admin .....	92
Gambar 5.16 Hasil implementasi halaman tambah admin.....	93
Gambar 5.17 Hasil implementasi halaman profil admin .....	94
Gambar 5.18 Hasil implementasi halaman <i>login customer</i> .....	95
Gambar 5.19 Hasil implementasi halaman <i>dashboard customer</i> .....	96
Gambar 5.20 Hasil implementasi halaman buat order <i>customer</i> .....	97
Gambar 5.21 Hasil implementasi halaman lihat order <i>customer</i> .....	97
Gambar 5.22 Hasil implementasi halaman konfirmasi pembayaran <i>customer</i> .....	98
Gambar 5.23 Hasil implementasi halaman lihat konten <i>customer</i> .....	99
Gambar 5.24 Hasil implementasi halaman profil <i>customer</i> .....	100
Gambar 5.25 Hasil implementasi halaman <i>login</i> kreator.....	101
Gambar 5.26 Hasil implementasi halaman <i>dashboard</i> kreator.....	102
Gambar 5.27 Hasil implementasi halaman lihat <i>job</i> kreator.....	103
Gambar 5.28 Hasil implementasi halaman lihat gaji kreator.....	104
Gambar 5.29 Hasil implementasi halaman kirim konten kreator .....	105
Gambar 5.30 Hasil implementasi halaman lihat konten kreator .....	106
Gambar 5.31 Hasil implementasi halaman profil kreator .....	107



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Rancangan struktur tabel admin.....	63
Tabel 4.2 Rancangan struktur tabel <i>customer</i> .....	64
Tabel 4.3 Rancangan struktur tabel kreator .....	65
Tabel 4.4 Rancangan struktur tabel order .....	66
Tabel 4.5 Rancangan struktur tabel <i>jobs</i> .....	67
Tabel 4.6 Rancangan struktur tabel paket .....	67
Tabel 4.7 Rancangan struktur tabel <i>payment</i> .....	68
Tabel 4.8 Rancangan struktur tabel konten.....	69
Tabel 4.9 Rancangan struktur tabel pendapatan .....	70
Tabel 4.10 Rancangan struktur tabel gaji.....	70
Tabel 4.11 Rancangan struktur tabel komentar.....	71
Tabel 5.1 Rencana pengujian <i>alpha</i> .....	108
Tabel 5.2 Rencana pengujian fungsionalitas sistem .....	110
Tabel 5.3 Pengujian antarmuka sistem.....	112
Tabel 6.1 Tabel hasil pengujian fungsionalitas sistem.....	118
Tabel 6.2 Tabel hasil pengujian antarmuka sistem .....	120

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Dokumentasi Hasil Tahap Analisis Pada Pengembangan Sistem Penyedia Konten .....	1
Lampiran B Laporan Hasil Pengujian Sistem.....	2



# Rancang Bangun Sistem Penyedia Konten Menggunakan Metode *Agile*

Muhhammad Mujib Iqbal

10650029

## INTISARI

Setiap website memerlukan konten yang baik yaitu konten yang unik, bagus, dan menarik. Konten sebuah website sangat bervariasi diantaranya berupa teks, gambar, video dan audio. Agar dapat terus menarik pengunjung sebuah website memerlukan konten secara berkelanjutan namun banyak pemilik website kesulitan untuk memberikan konten yang baik dan berkelanjutan. Pada sisi lain banyak pembuat konten yang dapat membuat konten sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan. Salah satu yang dapat memudahkan pemilik website dalam mendapatkan konten adalah sistem penyedia konten yang bertujuan menjembatani antara pemilik website dengan para pembuat konten dimana para pemilik website dapat memesan konten yang baik sesuai kebutuhannya kepada para pembuat konten. Pada sistem penyedia konten pemilik website berperan sebagai *customer* dan pembuat konten berperan sebagai pengguna sistem kreator.

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Agile*. Metode *Agile* dapat digunakan pada pengembangan sistem skala kecil yang cepat beradaptasi dengan kebutuhan yang berubah-ubah. Dengan menggunakan metode *Agile* sistem dapat dibangun dalam waktu singkat dan mampu beradaptasi dengan perubahan-perubahan yang ada dalam proses pengembangan sistem. Aplikasi sistem penyedia konten ini dibuat dengan bahasa pemrograman berbasis web PHP framework Code Igniter dan MySQL sebagai sistem manajemen database.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan dan pembangunan sistem penyedia konten menggunakan metode *Agile* sudah berhasil dilakukan. Pengguna sistem penyedia konten dibagi menjadi tiga kelompok yaitu admin, *customer* dan kreator. Pengujian sistem *alpha* dan *beta* menunjukkan bahwa sistem dapat berfungsi dengan baik dan mudah digunakan dengan hasil pengujian antarmuka sistem 29,36% pengguna menyatakan “sangat setuju” dan 59,52% pengguna menyatakan “setuju”.

Kata kunci : code igniter, konten, metode *agile*, penyedia konten.

# **The Design Of Content Provider System Using Agile Method**

**Muhhammad Mujib Iqbal**

**10650029**

## **ABSTRACT**

Every website need a great content that is unique, good, and interesting. Content of websites are very variative such as texts, pictures, videos, and audios. A continuous content is a must for websites to keep attracting the visitor but many websites owner can not provide that. On the other hand, many content creator could create content that exceed the criteria. One of couple ways to facilitate the websites owner to get content is system of content provider that could connect the websites owner and the content creator so the website owner can order a great content as they need to content creator. At system of content provider, websites owner role as a customer and the content creator role as creator system user.

Developing system method that is used in this research is Agile method. Agile can be used in a small scale developing system that could fastly adapting with fluctuate needs. Using Agile, system can be built in a short time and capable to adapt the change of the system. This app of content provider is created with PHP framework Code Igniter and MySQL as the database.

The result of this research conclude that designing and building content provider system using Agile method are successfully created. User of this system are divided to three categories which are admin, customer and creator. With the result of interface testing are 29,36% user said “Strongly Agree” and 59,52% said “Agree”

Keyword: agile method, code igniter, content, content provider

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Bisnis online atau lebih dikenal dengan istilah *e-commerce* telah menjadi bagian penting dari perkembangan internet di Indonesia. Data-data menunjukkan perkembangan besar dalam nilai bisnis online yang diprediksi total nilai pasar *e-commerce* Indonesia pada tahun 2013 mencapai USD 8 miliar atau sekitar Rp 94 triliun dan akan terus meningkat mencapai angka USD 24 miliar atau sekitar Rp 283 triliun pada tahun 2016. Sedangkan jumlah orang yang berbelanja secara online tercatat sejumlah 4,6 juta orang selama tahun 2013 dan diperkirakan akan meningkat ke-angka 8,7 juta orang di tahun 2016. Hal ini tentunya belum merupakan angka yang besar jika dibandingkan dengan perkiraan jumlah pengguna internet Indonesia yang mencapai 74 juta, dan ini merupakan tantangan pertama dari perkembangan bisnis online di Indonesia. (Siauw, 2014)

Sebagian besar toko online di Indonesia berupa website. Sebuah website dikatakan bagus dapat dilihat dari beberapa faktor diantaranya ialah konten atau isi dari website tersebut. Konten merupakan salah satu hal terpenting dari sebuah website, konten dari sebuah website sangat bervariasi diantaranya berupa teks, gambar, video dan audio. Pada umumnya konten yang paling disukai banyak orang ialah berupa gambar atau video. Konten berupa gambar dan video sangat digemari karena lebih mudah untuk dipahami serta tidak membutuhkan waktu yang lama untuk mendiskripsikan maksud dari konten tersebut, sedangkan konten berupa teks yang terlalu panjang dinilai kurang menarik bagi para pengguna

internet. Selain menarik sebuah konten pada website juga harus unik. Konten unik ialah konten yang menarik serta tidak menjiplak dari artikel lain, artinya konten tersebut hasil tulisan sendiri yang belum pernah dipublikasikan.

Akan tetapi tidak semua pemilik website dapat meluangkan waktunya untuk membuat konten bagi websitenya hal ini dikarenakan kesibukan masing masing para pemilik website, hal tersebut menyebabkan pemilik website tidak dapat mengupdate isi website secara rutin. Selain itu tidak semua pemilik website bisa menulis dengan baik (menarik dan enak untuk dibaca). Permasalahan tersebut apabila dibiarkan dapat akan menyebabkan berkurangnya serta hilangnya para pengunjung website. Pada website bisnis online konten tidak hanya berfungsi sebagai sarana meningkatkan jumlah pengunjung tapi juga berfungsi sebagai konverter dari pengunjung menjadi pembeli. Disisi lain banyak para pembuat konten yang dapat membuat konten sesuai dengan permintaan sang pemesan. Dengan demikian perlu sebuah wadah untuk menjembatani antara pemilik website dengan para pembuat konten sehingga permasalahan tersebut dapat terselesaikan.

Oleh karena itu sesuai dengan latar belakang masalah tersebut maka untuk menjawab permasalahan adalah dengan membuat sistem penyedia konten yang nantinya sebagai wadah untuk menjembatani antara pemilik website dengan para pembuat konten dimana para pemilik website dapat memesan konten sesuai kebutuhan kepada para pembuat konten (teks, gambar, video, audio).



## 1.2. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun sistem penyedia konten yang dapat memudahkan pemilik website dalam memesan konten yang sesuai dengan kebutuhan kepada pembuat konten dengan menggunakan metode *Agile*.

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode pembayaran dalam sistem ini hanya menggunakan metode transfer.
2. Pengguna sistem terdiri dari tiga kelompok admin, *customer*, kreator.
3. Konten berupa teks, gambar, audio, video.
4. Validasi konten dilakukan secara manual.

## 1.4. Tujuan Penelitian

Merancang, membangun dan mengimplementasikan sistem penyedia konten dengan metode *Agile* untuk membantu pemilik website dalam memesan konten yang baik dan sesuai dengan kebutuhan websitenya.

## 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini untuk pemilik website (pemesan) adalah dapat memesan konten yang sesuai dengan kriteria dan kebutuhannya, bagi pembuat konten adalah dapat memudahkan dalam menemukan pelanggan dan mendapatkan order konten.

### **1.6. Keaslian Penelitian**

Penelitian yang berkaitan dengan pengembangan sistem penyedia konten dengan metode *Agile*. Sejauh pengetahuan penulis, penelitian tersebut belum pernah dilakukan.



## **BAB VII**

### **PENUTUP**

#### **7.1. Kesimpulan**

Berdasarkan proses pengembangan sistem penyedia konten dengan metode *Agile* dan hasil dari pengujian sistem penyedia konten yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan dan pengembangan sistem penyedia konten untuk memudahkan pemilik website dalam memesan konten kepada pembuat konten dengan metode *Agile* sudah berhasil dilakukan.
2. Sistem penyedia konten telah berhasil dibangun dengan tiga kelompok pengguna: admin, *customer*, kreator.
3. Sistem penyedia konten dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna dibuktikan dengan hasil pengujian antarmuka sistem 29,36% pengguna menyatakan “sangat setuju” dan 59,52% pengguna menyatakan “setuju”.
4. Metode *Agile* sangat sesuai untuk diterapkan pada pengembangan sistem berskala kecil yang sering memiliki perubahan perubahan dalam proses pengembangan sebuah sistem.

#### **7.2. Saran**

Bedasarkan hasil penelitian ada beberapa saran untuk mengembangkan sistem penyedia konten yang lebih baik lagi, yaitu:

1. Perlu adanya pemberian rating atau penilaian kepada masing masing kreator.

2. Menambahkan fitur galeri untuk kreator agar kreator dapat menampilkan konten-konten yang telah dibuat.
3. Perlu adanya fitur chatting pada admin, *customer* dan kreator.
4. Perlu adanya fitur komentar untuk konten bagi *customer* agar *customer* dapat memberikan tanggapan dan reviewnya pada hasil konten dari kreator.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agilemanifesto, 2001. *Manifesto Pengembangan Perangkat Lunak Agile*. [Online] Available at: <http://Agilemanifesto.org/> [Accessed 20 Juni 2015].
- Agilemanifesto, 2001. *Manifesto Pengembangan Perangkat Lunak Agile*. [Online] Available at: <http://Agilemanifesto.org/> [Accessed 20 Juni 2015].
- Andre, 2014. *Tutorial Belajar PHP Part 1: Pengertian dan Fungsi PHP dalam Pemrograman Web*. [Online] Available at: <http://www.duniaikom.com/pengertian-dan-fungsi-php-dalam-pemograman-web/> [Accessed 20 Juni 2015].
- Booch , G., Rumbaugh , J. & Jacobson, I., 2005. *The Unified Modeling Language User Guide*. Massachusetts: Addison Wesley.
- Burbeck, S., 1992. *Application Programmings in Smaltalk's 80™ : How To Use MVC*, s.l.: s.n.
- Deacon, J., 2009. *Model-View-Controller (MVC) Architecture*, s.l.: John Deacon Computer Systems Development, Consulting & Training.
- Debbabi, M. et al., 2010. *Verification & Validation in System Engineering (Assessing UML/SysML Design Models)*. New York: Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
- Dharwiyanti, S. & Wahono, R. S., 2003. *Pengantar Unified Modeling Language (UML)*. s.l.:Ilmu Komputer.
- Dwijaantara, 2010. *Agile Method*. [Online] Available at: <https://dwijaantara.wordpress.com/2010/10/25/Agile-method/> [Accessed 20 Juni 2015].
- Harumsari, F., 2015. *Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Oleh-Oleh Makanan Khas Gunungkidul Dengan Model Extreme Programming*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

- Igniter, C., 2014. *Code Igniter*. [Online] Available at: <http://www.codeigniter.com> [Accessed 7 Mei 2015].
- Jaya, M. R. B., 2015. *Pengembangan Sistem Theme Provider Untuk E-commerce Berbasis Wordpress Menggunakan Metode Agile*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Miles, R. & Hamilton, K., 2006. *Learning UML 2.0: A Pragmatic Introduction to UML*. California: O'Reilly Media, Inc.
- Nuryadi, S. T., 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Untuk Pertukaran Barang Dan Jual Beli*, Yogyakarta: STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Proboyekti, U., 2008. *Agile Software Development*, Indonesia: s.n.
- Siauw, I., 2014. *idEA Bekerjasama dengan TCA untuk Meningkatkan Pertumbuhan E-commerce Indonesia*. [Online] Available at: <http://startupbisnis.com/idea-bekerjasama-dengan-tca-untuk-meningkatkan-pertumbuhan-e-commerce-indonesia/> [Accessed 12 Mei 2015].
- Syafrudin, M., 2013. *Pengembangan Sistem Informasi Alumni Dengan Pendekatan Metode Agile Di Uin Sunan Kalijaga*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.





# LAMPIRAN


### Lampiran A Dokumentasi Hasil Tahap Analisis Pada Pengembangan Sistem Penyedia Konten

Klien : Riki Setyawan

Profesi : Penulis Konten di Naga Website

No	Hari, Tanggal	Tempat	Analisis	Hasil Analisis
1	Kamis, 9 Desember 2015	Mister Sambal	Tahap I	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem penyedia konten ini nantinya dapat menyelesaikan konten teks, gambar, audio dan video.</li> <li>2. Pengguna pada sistem penyedia konten dibagi menjadi tiga kelompok, admin, <i>customer</i> selaku pemesan konten dan kreator selaku pembuat konten.</li> <li>3. Fitur pada sistem penyedia konten ini diantaranya: buat order, upload konten, download konten, paket konten, konfirmasi pembayaran, ambil order.</li> </ol>
2	Sabtu, 6 Februari 2016	Waroeng Susu	Tahap II	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merubah fitur ambil order menjadi fitur job. Fitur job adalah fitur yang berfungsi untuk mencatat order yang diberikan admin kepada kreator. Order yang dapat diberikan kepada kreator adalah order yang telah terverivikasi atau telah dibayar.</li> <li>2. Menambahkan fitur verifikasi konten bagi admin. Fitur ini digunakan untuk memverifikasi konten yang diupload oleh kreator sebelum konten tersebut sampai pada <i>customer</i>.</li> </ol>
3	Sabtu, 19 Maret 2016	Djoeragan Susu	Tahap III	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menambahkan fitur pengaturan gaji bagi admin. Fitur ini admin gunakan pada saat memberikan job ke kreator. Fitur ini berfungsi untuk memberikan prosentase gaji yang didapat kreator dari nilai total order.</li> </ol>

Mengetahui Klien



Riki Setyawan

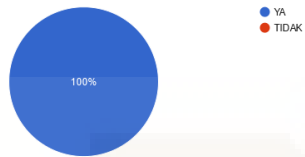
### Lampiran B Laporan Hasil Pengujian Sistem

No	Nama	Profesi/usaha	Keterangan
1	Desiana Rizka F	Mahasiswa	Bisis Online Mukena
2	Saiful	Pengusaha	Owner Bedaunik.com
3	Gina Mardiana	Mahasiswa	Social Media Admin
4	Muhammad Firdaus	Mahasiswa	Fotografer Precious
5	Ahmad Nur Kholiq	Mahasiswa	Desainer 3D
6	Miftahul A	Wiraswasta	Owner temanpiknik.net
7	Fajar Wahyu Santoso	Pegawai Swasta	Social Media Admin
8	Tedi Kusyairi	Wiraswasta	Owner Suara Pemuda Jogja
9	Bowo nsp	Wiraswasta	Owner Tas_kulitku
10	Indra Firmansyah	Web Developer	Founder Adidev
11	Eko Junianto	Buruh	Reporter Suara pemuda jogja
12	Anugerah Chandra	Wiraswasta	Owner Linux Geekers
13	Antami Winda Mainar	Wiraswasta	Owner Winny Bakeshop
14	Mabrur Roh Bintang Jaya	Web developer	Owner Aliflam
15	Arif Wibowo	Wiraswasta	Bisis Online Fashion Wanita
16	Fafa mustofa	Jurnalis	Pemred Mocopat Syafaat
17	Dwi Febriansyah	QA	QA di Gameloft
18	Zaritza Muhammad	Karyawan	QA di Gameloft
19	Ahmad Fahmi	Web Developer	Web Developer
20	Fadholi	Swasta	Teknisi Citranet
21	Riki Setyawan	Pegawai swasta	Penulis Konten Teks

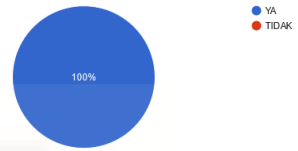
Pengujian Fungsionalitas Sistem I

Sitem Penyedia Konten

Apakah sistem dapat menampilkan daftar paket? (21 tanggapan)

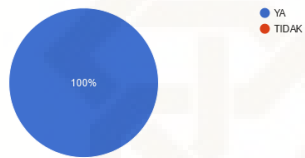


Apakah Anda dapat melakukan konfirmasi pembayaran? (21 tanggapan)

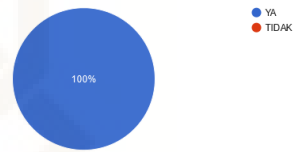


Pengujian Fungsionalitas Sistem (Customer)

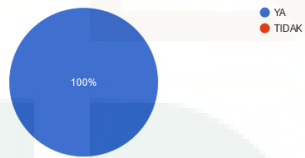
Apakah Anda dapat melakukan pendaftaran sebagai Customer? (21 tanggapan)



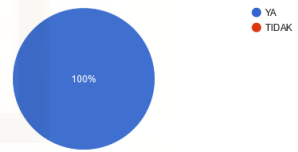
Apakah Anda dapat mengubah data profil? (21 tanggapan)



Apakah Anda dapat melakukan login ke sebagai Customer? (21 tanggapan)



Apakah Anda dapat melakukan logout? (21 tanggapan)



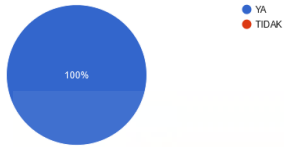
Apakah Anda dapat membuat order? (21 tanggapan)



Pengujian Fungsionalitas Sistem II

Pengujian Fungsionalitas Sistem (Kreator)

Apakah Anda dapat melakukan pendaftaran sebagai Kreator? (21 tanggapan)



Apakah Anda dapat memberikan order kepada Kreator? (21 tanggapan)



Apakah Anda dapat mengatur pemberian gaji kepada Kreator? (21 tanggapan)



Pengujian Fungsionalitas Sistem (Admin)

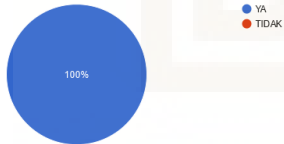
Apakah Anda dapat login sebagai admin? (21 tanggapan)



Apakah sistem dapat menampilkan daftar job? (21 tanggapan)



Apakah sistem dapat menampilkan daftar order? (21 tanggapan)



Apakah sistem dapat menampilkan daftar customer? (21 tanggapan)



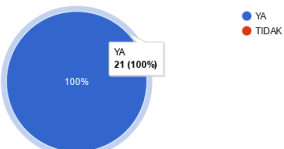
Apakah sistem dapat menampilkan daftar verifikasi pembayaran? (21 tanggapan)



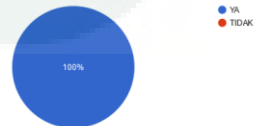
Apakah admin dapat menambahkan Kreator baru? (21 tanggapan)



Apakah Anda dapat memverifikasi pembayaran? (21 tanggapan)



Apakah sistem dapat menampilkan daftar Kreator? (21 tanggapan)



Apakah sistem dapat menampilkan daftar pendapatan dan total pendapatan?  
(21 tanggapan)



### Pengujian Fungsionalitas Sistem III

#### Pengujian Fungsionalitas Sistem (Kreator)

Apakah Anda dapat melakukan login sebagai Kreator? (21 tanggapan)



Apakah sistem dapat menampilkan daftar paket? (21 tanggapan)



Apakah sistem dapat menampilkan daftar Job? (21 tanggapan)



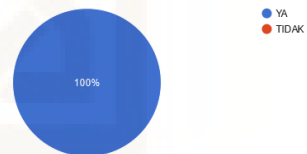
Apakah Anda dapat menambahkan paket baru? (21 tanggapan)



Apakah Anda dapat menambahkan Admin baru? (21 tanggapan)



Apakah Anda dapat menerima atau menolak Job? (21 tanggapan)



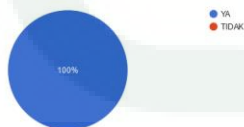
Apakah sistem dapat menampilkan daftar Admin? (21 tanggapan)



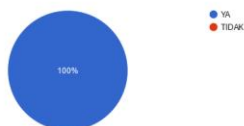
Apakah Anda dapat memberikan progres Job? (21 tanggapan)



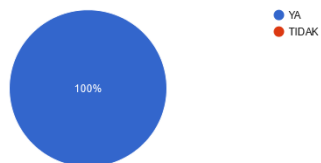
Apakah Anda dapat melakukan perubahan data profil? (21 tanggapan)



Apakah anda (admin) dapat melakukan logout? (21 tanggapan)



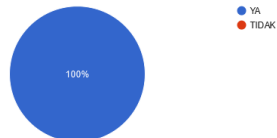
Apakah Anda dapat melakukan pengiriman konten? (21 tanggapan)



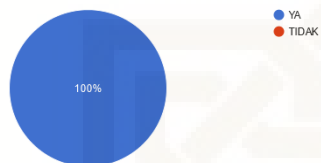
Pengujian Fungsionalitas Sistem IV

Pengujian Fungsionalitas Sistem (Admin)

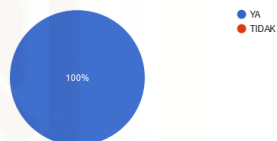
Apakah sistem dapat menampilkan daftar Konten? (21 tanggapan)



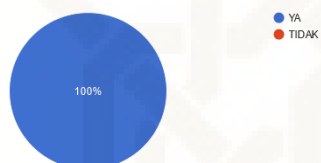
Apakah sistem dapat menampilkan daftar konten? (21 tanggapan)



Apakah Anda dapat memverifikasi Konten? (21 tanggapan)

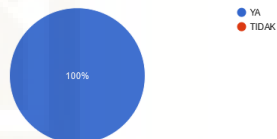


Apakah Anda dapat melakukan perubahan data profil? (21 tanggapan)

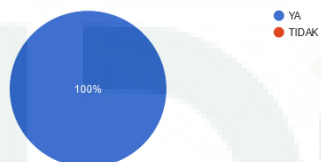


Pengujian Fungsionalitas Sistem (Customer)

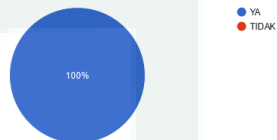
Apakah sistem dapat menampilkan daftar Konten? (21 tanggapan)



Apakah anda (kreator) dapat melakukan logout? (21 tanggapan)

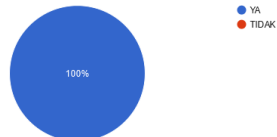


Apakah Anda dapat mendownload Konten? (21 tanggapan)



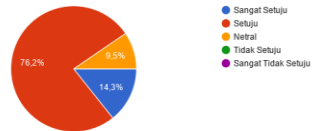
Pengujian Fungsionalitas Sistem (Kreator)

Apakah sistem dapat menampilkan daftar Gaji dan total Gaji? (21 tanggapan)



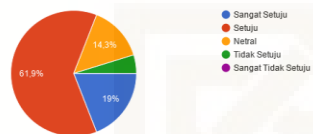
## Pengujian Antarmuka Sistem

Sistem memiliki tampilan yang baik dan menarik? (21 tanggapan)



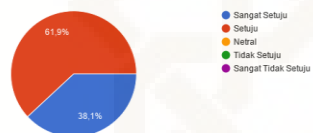
Sistem memiliki menu menu yang mudah dimengerti dan mudah digunakan? (21 tanggapan)

(21 tanggapan)



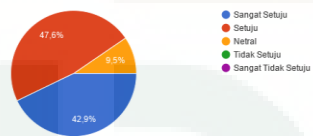
Sistem menampilkan pesan berhasil jika user memasukkan data yang benar? (21 tanggapan)

(21 tanggapan)



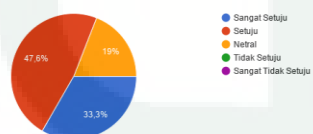
Sistem menampilkan pesan kesalahan jika pengguna memasukkan data yang salah? (21 tanggapan)

(21 tanggapan)



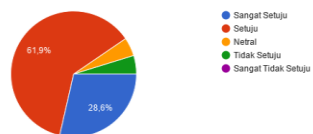
Sistem mampu menyesuaikan resolusi monitor? (21 tanggapan)

(21 tanggapan)



Sistem menyesuaikan tampilan jika diakses melalui smartphone atau tablet? (21 tanggapan)

(21 tanggapan)





## CURRICULUM VITAE



Nama : Muhammad Mujib Iqbal

Tempat, Tanggal Lahir : Bantul, 6 Juli 1992

Jenis Kelamin : Laki – laki

Agama : Islam

Alamat Asal : Sewon RT 01, Timbulharjo Sewon Bantul  
Yogyakarta

No Handphone : +6281288593737

Email : mujibiqbal@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

1. SD Negeri Timbulharjo (1998 - 2004)
2. SMP Negeri 1 Sewon (2004 - 2007)
3. SMA Negeri 1 Pleret (2007 - 2010)
4. Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga (2010 - 2016)