



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR SINGKATAN.....	xii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Tugas Akhir .....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	2
1.5. Manfaat Tugas Akhir .....	2
1.6. Sistematika Penulisan.....	3
1.6.1. Bab I.....	3
1.6.2. Bab II .....	3
1.6.3. Bab III.....	3
1.6.4. Bab IV .....	3
1.6.5. Bab V .....	3
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	4



2.1. Tinjauan Pustaka.....	4
2.1.1. Informasi Sistem Akademik .....	4
2.1.2. Sistem Notifikasi Ponsel.....	6
2.1.3. Sistem Notifikasi Web .....	8
2.2. Dasar Teori .....	10
2.2.1. Android .....	10
2.2.2. <i>Push Notification</i> .....	10
2.2.3. <i>Web Scraping</i> .....	11
2.2.4. <i>Jsoup Library</i> .....	12
2.2.5. <i>Model-View-Presenter (MVP)</i> .....	13
2.2.6. <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	15
2.2.7. <i>Software Quality Factors</i> .....	19
2.3. Analisis Perbandingan Metode .....	22
2.3.1. Metode Kanban.....	22
2.3.2. Perbandingan dengan Metode Scrum .....	23
<b>BAB III. METODE TUGAS AKHIR .....</b>	<b>25</b>
3.1. Alat dan Bahan Tugas Akhir .....	25
3.1.1. Alat Tugas Akhir .....	25
3.1.2. Bahan Tugas Akhir .....	25
3.2. Alur Tugas akhir .....	25
3.2.1. Identifikasi Masalah.....	27
3.2.2. Identifikasi Kebutuhan.....	27
3.2.3. Desain Sistem .....	27
3.2.4. Desain <i>User Interface</i> .....	29
3.2.5. Menentukan <i>Work Item</i> pada Bagian <i>Backlog Kanban Board</i> .....	30
3.2.6. Implementasi Kode .....	31
3.2.7. Pengujian Program.....	32



3.2.8.	Memindahkan <i>Work Item</i> ke Bagian <i>Done</i> <i>Kanban Board</i> .....	32
3.2.9.	Dokumentasi Program .....	32
3.2.10.	Dokumentasi Laporan.....	33
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....		34
4.1.	Arsitektur Informasi.....	34
4.1.1.	Pengaturan Konten.....	34
4.1.2.	Membuat Hierarki dan Navigasi.....	35
4.1.3.	<i>Mockup</i> Aplikasi .....	36
4.2.	Pengerjaan dan Implementasi Kode.....	40
4.2.1.	Penerapan Metode <i>Kanban</i> .....	40
4.2.2.	<i>Web Scraping</i> Menggunakan <i>Jsoup</i> .....	43
4.2.3.	Notifikasi .....	53
4.2.4.	Implementasi Basis Data Lokal Menggunakan <i>Room</i> .....	59
4.3.	Pengujian Aplikasi Menggunakan <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	67
4.4.	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi.....	71
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN .....		72
5.1.	Kesimpulan.....	72
5.2.	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....		73
LAMPIRAN .....		77