

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Perbedaan metode tradisional dan <i>Agile</i> (Scorecard, 2021)	9
Tabel II.2 Perbandingan Metode <i>Extreme Programming</i> dengan <i>Scrum</i>	11
Tabel II.3 Perbandingan Properti Protokol Komunikasi <i>IoT</i>	20
Tabel II.4 <i>Perbedaan metode Scrum, Extreme Programming, dan Kanban</i> (Matharu et al., 2015)	21
Tabel II.5 Penelitian Terdahulu	24
Tabel IV.1 Hasil Aktor <i>Interview</i> Permasalahan Pengguna	33
Tabel IV.2 Gap Analisis	38
Tabel IV.3 Tabel Analisis Aktor	42
Tabel IV.4 Tabel Kebutuhan Fitur	43
Tabel IV.5 Analisis Fungsional Sistem	44
Tabel IV.6 <i>User Stories</i> and acceptance criteria	46
Tabel IV.7 Iteration Plan	48
Tabel IV.8 Daftar Endpoint Route web.php.....	70
Tabel IV.9 Perancangan Pengujian	73
Tabel V.1 Planning Iterasi Pertama.....	75
Tabel V.2 BlackBox Testing	79
Tabel V.3 Planning Iterasi Kedua	80
Tabel V.4 BlackBox Testing Iterasi kedua	85
Tabel V.5 Planning Iterasi Ketiga	86
Tabel V.6 BlackBox Testing Iterasi kedua	90
Tabel V.7 Skala Penilaian Pada <i>Acceptance Test</i>	91
Tabel V.8 Presentase Skor Hasil <i>Acceptance Testing</i>	92
Tabel V.9 Daftar Pertanyaan untuk <i>User</i> atau Pengguna	92
Tabel V.10 Hasil Dari <i>User Acceptence Testing</i>	93
Tabel V.11 Daftar Pertanyaan untuk <i>Crab Farmer</i>	95
Tabel V.12 Hasil Dari <i>Crab Farmer Acceptence Testing</i>	96