

DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	V
COPYRIGHT TESIS MAGISTER	VII
HALAMAN PERSEMBAHAN	VIII
HALAMAN PENGAKUAN	IX
HALAMAN DAFTAR PUBLIKASI	X
KATA PENGANTAR	XI
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN AKADEMIS	XII
DAFTAR ISI	XIII
DAFTAR GAMBAR	XVII
DAFTAR TABEL	XX
DAFTAR ISTILAH	XXII
Bab I PENDAHULUAN	1
I.1 <i>State of the Art</i>	1
I.2 Latar Belakang	2
I.3 Rumusan Masalah	5
I.4 Tujuan Penelitian	6
1. Evaluasi Keefektifan Implementasi	6
2. Mengembangkan Rekomendasi	8
3. Menyusun Laporan Evaluasi	8
4. Menilai Kualitas Data dan Metode Penelitian	8
5. Menilai Validitas dan Relevansi Solusi yang Dikembangkan	9
I.5 Lingkup Penelitian	10
I.6 Rasionalisasi Penelitian	11
I.7 Signifikansi Penelitian	11
I.8 Kesenjangan Penelitian	11
I.9 Pertanyaan Penelitian berdasarkan tujuan	15
I.10 Peran Peneliti	15

I.11	Sistematikan Penelitian	17
Bab II	TINJAUAN PUSTAKA	19
II.1	Metode <i>Review</i>	19
II.2	Hasil <i>Review</i>	19
II.3	Motivasi Penelitian.....	30
II.4	Inovasi	31
II.5	Inovasi <i>Disruptive</i>	33
II.6	Inovasi Model Bisnis.....	35
II.7	Inovasi Konsep Bisnis	37
II.8	<i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>	39
II.9	<i>Metode Agile</i>	41
II.10	<i>Extreme Programming</i>	44
1.	<i>Planning</i>	45
2.	<i>Design</i>	46
3.	<i>Coding</i>	46
4.	<i>Testing</i>	46
II.11	<i>Recognize, Scrutinize dan Materialize</i>	47
II.12	Perbandingan <i>Extreme Programming</i> dengan <i>RSM Design Approach</i>	48
Bab III	METODE PENELITIAN	53
III.1	Perancangan Penelitian.....	53
III.2	Model Konseptual	53
III.3	Sistematika Penelitian	57
1.	Tahap Pendahuluan	59
2.	Tahap Pengembangan	59
3.	Tahap Penutup	60
III.4	Sumber data.....	61
1.	Primer.....	61
2.	Sekunder	61
3.	Tersier	62
III.5	Seleksi Prosedur Pengumpulan Data.....	63
III.6	Metode Pengumpulan Data	64
III.7	Bias Penelitian	65

III.8	Pertimbangan Etika	66
Bab IV	PENGUMPULAN DAN ANALISA DATA	68
IV.1	<i>Recognize</i>	68
1.	<i>Recognize User</i>	69
2.	<i>Recognize Need</i>	75
IV.2	<i>Scrutinize</i>	103
1.	<i>Scrutinize Idea</i>	103
2.	<i>Scrutineze Formula</i>	105
1)	<i>Use Case Diagram</i>	117
2)	<i>Class Diagram</i>	118
IV.3	Uji Keabsahan	118
1.	Uji Kredibilitas.....	119
2.	Uji Transferabilitas	120
3.	Uji Confirmabilitas	120
Bab V	HASIL PENELITIAN.....	121
V.1	<i>Materialize</i>	121
V.2	<i>Materialize Coding</i>	121
1.	<i>Live App</i>	121
2.	Karyawan <i>Live App</i>	131
3.	Petani <i>Live App</i>	150
4.	Ketua Koperasi <i>Web App</i>	155
V.3	<i>Materialize Testing</i>	158
1.	<i>Black-Box Testing</i>	159
2.	Validasi Aplikasi.....	185
V.4	Solusi Penelitian	187
Bab VI	KESIMPULAN DAN SARAN	189
VI.1	Kesimpulan.....	189
1.	Aspek apa saja yang di identifikasi dalam perancangan dan pengembangan aplikasi terkait meningkatkan efisiensi penjualan bagi petani ikan air tawar?	189
2.	Bagaimana penerapan aplikasi dalam menyoroti aspek teknis dan kebutuhan pengguna dalam pengembangan aplikasi?.....	189
3.	Apa manfaat dalam mengevaluasi dampak aplikasi terhadap petani, pengalaman pengguna, dan tantangan adopsi aplikasi di lapangan?	190

VI.2 Metode Interpretasi.....	191
VI.3 Kritik Dan Saran.....	191
VI.4 Rekomendasi	192
DAFTAR PUSTAKA	193
LAMPIRAN 1 : DOKUMEN PENDUKUNG	198
LAMPIRAN 2 : DOKUMENTASI.....	199
LAMPIRAN 3 : WAWANCARA	204
LAMPIRAN 4 : PUBLIKASI	241