

DAFTAR TABEL

Tabel I.1 SWOT Penelitian.....	12
Tabel II.1 Hasil <i>Review</i>	19
Tabel II.2 Perbedaan Extreme Programming dan RSM Design Approach.	49
Tabel II.3 Kekurangan Extreme Programming dan Bagaimana RSM Melengkapinya.....	51
Tabel III.1 Fase RSM Design Approach.....	57
Tabel IV.1 Kuadran <i>Empathy Map</i>	70
Tabel IV.2 Wawancara Pembudidaya Ikan.	70
Tabel IV.3 <i>Empathy Map</i> Pembudidaya Ikan.....	72
Tabel IV.4 Perancangan <i>iteration planning</i>	75
Tabel IV.5 Pembagian <i>iteration planning</i>	79
Tabel IV.6 <i>item</i> kebutuhan fungsional untuk <i>Iteration 1</i>	83
Tabel IV.7 <i>Item</i> kebutuhan fungsional untuk <i>Iteration 2</i>	87
Tabel IV.8 <i>Item</i> kebutuhan fungsional untuk <i>Iteration 3</i>	90
Tabel IV.9 <i>Item</i> kebutuhan fungsional untuk <i>Iteration 4</i>	92
Tabel IV.10 <i>Item</i> kebutuhan non-fungsional	94
Tabel IV.11 Identifikasi <i>Heuristic Law of UX</i> dalam perancangan aplikasi.	115
Tabel V.1 <i>Black-Box Testing</i> aplikasi karyawan.	159
Tabel V.2 <i>Black-Box Testing</i> aplikasi pelanggan.	169
Tabel V.3 <i>Black-Box Testing</i> aplikasi pembudidaya ikan	178
Tabel V.4 <i>Black-Box Testing</i> aplikasi ketua koperasi.	182
Tabel V.5 Kategori Evaluasi oleh Pembudidaya Ikan.....	186
Tabel V.6 Interval Kriteria Respon oleh Pembudidaya Ikan.....	186

Tabel V.7 Penilaian Validasi oleh Pembudidaya Ikan..... 187