

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR ORISINALITAS	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I.....	16
PENDAHULUAN	16
1.1 Latar Belakang	16
1.2 Rumusan Masalah	19
1.3 Pertanyaan Penelitian	19
1.4 Batasan Masalah.....	19
1.5 Tujuan Penelitian.....	20
1.6 Manfaat Penelitian.....	20
BAB II	21
TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	21
2.1 Tinjauan Pustaka	21
2.2 Landasan Teori.....	25
2.2.1 Pengembangan Aplikasi	25
2.2.1 Aksesibilitas.....	27
2.2.2 Si Cantik Bangsa.....	27
2.2.4 <i>Extreme Programming</i>	29
BAB III	50
METODE PENELITIAN	50
3.1 Obyek dan Subyek Penelitian	50
3.2 Alat Penelitian.....	50
3.3.1 Fase <i>Exploration</i>	51
3.3.1.1 Mengumpulkan User Stories	51
3.3.1.2 Membuat High-Level Design	53
3.3.1.3 Mengestimasi User Stories	53

3.3.2 Fase <i>Planning Game</i>	53
3.3.2.1 Velocity Determination	53
3.3.2.2 Story Prioritization.....	53
3.3.2.3 User Story Selection	54
3.3.3 Fase <i>Iteration Planning</i>	54
3.3.3.1 Story Subselection	54
3.3.3.2 Task Determination	54
3.3.4 Fase <i>The Iteration</i>	55
3.3.4.1 Design Sessions	55
3.3.4.2 Test, Code, and Refactor	55
3.3.4.3 Acceptance Testing.....	55
3.3.5 Evaluasi.....	56
3.3.5.1 Membuat Kuesioner.....	56
3.3.5.2 Menyebarkan Kuesioner	57
3.3.5.2 Membandingkan Hasil Kuesioner	57
BAB IV	58
HASIL DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Hasil	58
4.2 Pembahasan.....	59
4.2.1 Fase <i>Exploration</i>	59
4.2.2 Fase <i>Planning Game</i>	69
4.2.3 Fase <i>Iteration Planning</i>	72
Selanjutnya untuk iterasi kedua, <i>user stories</i> beserta estimasi tugasnya dan kepada siapa tugas itu diberikan, dapat dilihat pada Tabel 4.11.....	76
Tabel 4. 11 <i>User stories</i> beserta estimasi tugasnya dan penugasan tugas kepada pengembang untuk iterasi pertama	76
4.2.4 Fase <i>The Iteration</i>	77
4.2.5 Evaluasi.....	115
BAB V	119
KESIMPULAN DAN SARAN	119
5.1. Kesimpulan.....	119
5.2. Saran.....	120
DAFTAR PUSTAKA.....	121
LAMPIRAN	123