

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Rumusan Masalah.....	6
I.3. Tujuan Penelitian	7
I.4. Manfaat Penelitian	7
I.5. Batasan Masalah	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
II.1. <i>Crowdsourcing</i>	9
II.2. Metode <i>In-depth interview</i>	12
II.3. Metode pengumpulan data sekunder secara online.....	12
II.4. <i>Android</i>	13
II.5. Pengertian <i>MySQL</i>	14
II.6. Metode <i>Agile Development</i>	14
II.4.1 <i>Extreme Programming (XP)</i>	15
II.4.2 Perbandingan Metode <i>Agile Development</i> dengan Metode Tradisional	16
II.4.3 Perbandingan Metode <i>Agile Development Extreme Programming</i> dengan Metode <i>Agile Development</i> lainnya	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
III.1. Model Konseptual.....	20

III.2.	Sistematika Penelitian	22
III.3.	Waktu Penelitian	25
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN		27
IV.1	Exploration.....	27
IV.2	Planning	31
IV.3	Iteration to Release Phase	34
IV.3.1	Iteration 1	35
IV.3.2	Iteration 2.....	56
IV.3.3	Iteration 3.....	62
IV.3.4	Entity Relationship Diagram.....	66
BAB V IMPLEMENTASI DAN TESTING		67
V.1	Productionizing Phase.....	67
V.2	Implementation Component.....	67
V.3	Testing.....	71
V.3.1	Rencana Pengujian.....	71
V.3.2	Kasus uji.....	73
V.3.3	Feedback user.....	82
V.3.4	Hasil pengujian dan <i>feedback user</i>	84
BAB VI PENUTUP		85
VI.1	Kesimpulan.....	85
VI.2	Saran	85
DAFTAR PUSTAKA		86
LAMPIRAN A.....		88
LAMPIRAN B		96
LAMPIRAN C		102