

## 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