

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	I
<b>ABSTRACT</b> .....	II
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	V
<b>COPYRIGHT TESIS MAGISTER</b> .....	VII
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	VIII
<b>HALAMAN PENGAKUAN</b> .....	IX
<b>HALAMAN DAFTAR PUBLIKASI</b> .....	X
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	XI
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN AKADEMIS</b> .....	XII
<b>DAFTAR ISI</b> .....	XIII
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	XVII
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	XX
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	XXII
<b>Bab I PENDAHULUAN</b> .....	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
<b>Bab II</b>	<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	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
<b>Bab III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b> .....	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
<b>Bab IV</b>	<b>PENGUMPULAN DAN ANALISA DATA .....</b>	<b>68</b>
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
<b>Bab V</b>	<b>HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>121</b>
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
<b>Bab VI</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>189</b>
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
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>193</b>
<b>LAMPIRAN 1 : DOKUMEN PENDUKUNG .....</b>	<b>198</b>
<b>LAMPIRAN 2 : DOKUMENTASI.....</b>	<b>199</b>
<b>LAMPIRAN 3 : WAWANCARA .....</b>	<b>204</b>
<b>LAMPIRAN 4 : PUBLIKASI .....</b>	<b>241</b>