

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                        |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1. Siklus Pengembangan <i>Extreme Programming</i> (XP) [16].                 | 18 |
| Gambar 3. 1 Dokumentasi kunjungan dan observasi di SMKN 1 Banjar                       | 20 |
| Gambar 3. 2 Wawancara dengan Ketua Program Keahlian RPL                                | 21 |
| Gambar 3. 3 Dokumentasi kuisioner penelitian dan hasil tanggapan siswa SMKN 1 Banjar   | 22 |
| Gambar 3. 4 Daftar semua <i>collection</i> yang ada di aplikasi RoadMap.dev            | 25 |
| Gambar 3. 5 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Splash Screen</i>                              | 26 |
| Gambar 3. 6 <i>Wireframe</i> Halaman Login dan Register                                | 27 |
| Gambar 3. 7 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Dashboard</i>                                  | 28 |
| Gambar 3. 8 <i>Wireframe</i> Halaman Roadmap List, Roadmap Detail dan Progress Tracker | 29 |
| Gambar 3. 9 <i>Wireframe</i> Halaman Quiz dan Hasil Quiz                               | 29 |
| Gambar 3. 10 Diagram Alur Penelitian                                                   | 31 |
| Gambar 3. 11 Diagram Arsitektur Sistem RoadMap.dev                                     | 33 |
| Gambar 3. 12 Flowchart aplikasi RoadMap.dev                                            | 36 |
| Gambar 3. 13 DFD Level 0 Sistem RoadMap.dev                                            | 38 |
| Gambar 3. 14 DFD Level 1 Sistem RoadMap.dev                                            | 39 |
| Gambar 3. 15 Tampilan Halaman <i>Login</i> dan <i>Dashboard</i> RoadMap.dev            | 42 |
| Gambar 3. 16 Halaman <i>Roadmap</i> List dan List Materi <i>Roadmap</i>                | 43 |
| Gambar 3. 17 Halaman List Materi dan Isi dari Materi Tersebut                          | 44 |
| Gambar 3. 18 Halaman Kuis Evaluasi                                                     | 45 |
| Gambar 3. 19 Tampilan Leaderboard dari Beberapa Kuis                                   | 46 |
| Gambar 3. 20 Tampilan Tanya AI dan <i>Chatbot</i>                                      | 47 |
| Gambar 3. 21 Timeline Implementasi Metode <i>Exterme Programming</i>                   | 53 |
| Gambar 4. 1 Dokumentasi Pengujian <i>Black-box Testing</i> Aplikasi RoadMap.dev        | 65 |
| Gambar 4. 2. Visualisasi Hasil Rata-rata skor                                          | 67 |
| Gambar 4. 3 Diagram Batang Hasil Pengukuran SDT                                        | 69 |