

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>ABSTRACT</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Pembatasan Masalah .....	3
1.4 Perumusan Masalah .....	4
1.5 Tujuan Penelitian .....	4
1.6 Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
2.1 Konsep Pengembangan Aplikasi Mobile Bursa Kerja FT UNJ .....	5
2.1.1 Pengembangan Perangkat Lunak .....	5
2.1.2 Siklus Pengembangan Perangkat Lunak .....	7
2.1.3 Model Pengembangan Perangkat Lunak .....	6
2.1.3.1 Model Air Terjun .....	6
2.1.3.2 Model <i>Agile</i> .....	9
2.1.3.3 Model <i>Extreme Programming</i> .....	11
2.1.3.4 Model <i>Scrum</i> .....	13
2.1.4 Model Pengembangan yang Digunakan .....	17
2.1.5 Konsep Produk yang Dikembangkan .....	17
2.2 Kerangka Teoritik .....	17
2.2.1 Aplikasi <i>Mobile</i> Bursa Kerja .....	17
2.2.1.1 Aplikasi .....	18
2.2.1.2 Aplikasi <i>Mobile</i> / Perangkat Bergerak .....	18
2.2.2 Android .....	19
2.2.3 Bursa Kerja FT UNJ .....	20
2.2.3.1 Bursa Kerja .....	20
2.2.3.2 Manfaat Bursa Kerja .....	22
2.2.3.3 Alumni Fakultas Teknik UNJ .....	22

2.2.3.4 FT UNJ sebagai Fasilitator .....	24
2.3 Penelitian yang Relevan .....	24
2.3 Kerangka Berpikir .....	27
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....	29
3.2 Alat dan Bahan Penelitian .....	29
3.2.1 Alat .....	29
3.2.2 Bahan .....	30
3.3 Diagram Alir Penelitian .....	30
3.3.1 Fase <i>Pre-Game</i> .....	31
3.3.1.1 Analisis Kebutuhan .....	31
3.3.1.2 <i>Product Backlog</i> .....	31
3.3.2 Fase <i>Game</i> .....	32
3.3.2.1 <i>Sprint Planning Meeting</i> .....	33
3.3.2.2 <i>Sprint Backlog</i> .....	34
3.3.2.3 <i>Daily Scrum Meeting</i> .....	35
3.3.2.4 <i>Sprint Review Meeting</i> .....	35
3.3.3 Fase <i>Post-Game</i> .....	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	36
3.5 Teknik Analisis Data .....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian .....	38
4.1.1 Fase <i>Pre-game</i> .....	38
4.1.2 Fase <i>game</i> .....	43
4.1.2.1 Rancangan Basis Data .....	43
4.1.2.2 <i>Sprint Planning Meeting</i> .....	47
4.1.2.3 Desain Antar Muka .....	57
4.1.2.4 Implementasi <i>Sprint</i> .....	58
4.1.2.5 <i>Daily Scrum</i> .....	58
4.1.2.6 <i>Sprint Review Meeting</i> .....	58
4.1.3 Fase <i>Post-game</i> .....	59
4.2 Analisis Data Penelitian .....	80
4.3 Pembahasan .....	99
4.4 Aplikasi Hasil Penelitian .....	99
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>101</b>
5.1 Kesimpulan .....	101
5.2 Saran .....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>103</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>105</b>