

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Deskripsi Konsep Aplikasi.....	2
Tabel 4. 2 Identifikasi Aktor .....	3
Tabel 4. 3 Identifikasi <i>Use Case</i> .....	4
Tabel 4. 4 Pilih <i>Game</i> edukasi pengenalan huruf dan angka arab .....	5
Tabel 4. 5 Pilih Menulis .....	6
Tabel 4. 6 Pilih Contoh Soal .....	7
Tabel 4. 7 Pilih <i>Augmented Reality</i> .....	8
Tabel 4. 8 Pilih Tentang .....	9
Tabel 4. 9 Pilih Keluar .....	9
Tabel 4. 10 Material Collecting .....	10
Tabel 4. 11 Kebutuhan Perangkat Lunak (software) .....	11
Tabel 4. 12 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....	12
Tabel 4. 13 Tombol Interaksi .....	13
Tabel 4. 14 Source Code Random Soal Menggunakan Algoritma <i>Fisher Yates</i> ..	19
Tabel 4. 15 Simulasi Perhitungan Algoritma <i>Fisher Yates</i> .....	23
Tabel 4. 16 Implementasi <i>Fisher Yates</i> pada <i>Game</i> Edukasi.....	23
Tabel 4. 17 Spesifikasi Software dan Hardware Pengujian Pada Komputer .....	30
Tabel 4. 18 Spesifikasi Software dan Hardware Pengujian Pada Smartphone .....	30
Tabel 4. 19 Pengujian Layout Menu Utama .....	31
Tabel 4. 20 Pengujian Layout Menu Kategori .....	32
Tabel 4. 21 Pengujian Layout Mengenal .....	33
Tabel 4. 22 Pengujian Layout Menulis .....	33
Tabel 4. 23 Pengujian Layout Contoh soal .....	34
Tabel 4. 24 Skala presentase .....	35
Tabel 4. 25 Butir Soal Kuesioner beta .....	36
Tabel 4. 26 Penentuan Sekor Jawaban.....	38
Tabel 4. 27 Sekor Ideal .....	38
Tabel 4. 28 Rating Scale .....	39
Tabel 4. 29 Data Hasil Pengujian.....	40
Tabel 4. 30 Perhitungan Data Hasil Uji Beta.....	40

Tabel 4. 31 Persentase Kelayakan Tiap Faktor Pada Uji Coba <i>Beta</i> .....	42
Tabel 4. 32 Rincian File Aplikasi.....	43