

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terkait	II-15
Tabel 3.1 Pertanyaan <i>System Usability Scale</i> (SUS)	III-6
Tabel 3.2 Pilihan Jawaban SUS	III-7
Tabel 4.1 Deskripsi Konsep	IV-2
Tabel 4.2 <i>Storyboard Game</i>	IV-4
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use Case</i> Buat Room.....	IV-8
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Use Case</i> Cari Room	IV-9
Tabel 4.5 Deskripsi <i>Use Case</i> Cara Bermain.....	IV-10
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Use Case</i> Keluar	IV-11
Table 4.7 Obyek 3 Dimensi yang digunakan	IV-17
Tabel 4.8 Hasil Analisis Algoritma linear congruential generator	IV-28
Tabel 4.9 Hasil Analisis algoritma linear congruential generator untuk mengacak jawaban soal	IV-29
Tabel 4.10 Hasil tahap pembuatan <i>game</i>	IV-30
Tabel 4.11 Hasil Pengujian Menu Utama	IV-35
Tabel 4.12 Hasil Pengujian Halaman Cari Room	IV-36
Tabel 4.13 Hasil Pengujian Halaman Buat Room	IV-36
Tabel 4.14 Hasil Pengujian Panel Cara Bermain	IV-37
Tabel 4.15 Hasil Pengujian Halaman <i>Room</i> Sebagai <i>Master Room</i>	IV-38
Tabel 4.16 Laporan Hasil <i>Alpha Testing</i> Algoritma linear congruential generator <i>Map Kota</i>	IV-40

Tabel 4.17 Laporan Hasil <i>Alpha Testing</i> Algoritma linear congruential generator <i>Map Kastil</i>	IV-45
Tabel 4.18 Hasil Kuesioner SUS	IV-51