

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pengacakan Fisher Yates Shuffle Versi Modern .....	II-8
Tabel 2. 2 State Of The Art Penelitian .....	II-14
Tabel 2. 3 Matriks Penelitian .....	II-24
Tabel 3. 1 Daftar pertanyaan metode SUS.....	III-6
Tabel 3. 2 Bobot nilai jawaban metode SUS .....	III-7
Tabel 4. 1 Kebutuhan perangkat keras .....	IV-2
Tabel 4. 2 Kebutuhan perangkat lunak .....	IV-2
Tabel 4. 3 Storyboard perancangan aplikasi pramuka .....	IV-7
Tabel 4. 4 Bahan audio aplikasi pramuka .....	IV-15
Tabel 4. 5 Tabel pengujian black box .....	IV-37
Tabel 4. 6 Hasil percobaan pengacakan dengan algoritma Fisher Yates Shuffle .	43
Tabel 4. 7 Hasil percobaan pengacakan dengan algoritma Linear Congruential Generator.....	IV-45
Tabel 4. 8 Hasil pengujian beta menggunakan metode SUS .....	IV-48
Tabel 4.9 <i>System Requirements</i> untuk menjalankan aplikasi pramuka.....	IV-55