

Daftar Tabel

TABLE 3-1 : RULES	9
TABLE 3-2 : TARGET AUDIENCE	10
TABLE 3-3 : ICON KNOWING JOWO.....	19
TABLE 3-4 : PERAN KOMUNIKASI	22
TABLE 3-5 : PENERAPAN TEORI SEMIOTIKA	23
TABLE 3-6 : PENERAPAN TEORI PERSEPSI	23
TABLE 3-7 : PENERAPAN ESTETIKA BENTUK.....	24
TABLE 3-8 : PENERAPAN UNITY	25
TABLE 4-1 : DAFTAR FUNCTION PADA KNOWING JOWO	28
TABLE 4-2 : PENGUJIAN FUNGSIONALITAS PADA HOMESCREEN.	29
TABLE 4-3 : PENGUJIAN FUNGSIONALITAS PADA MENU “PEMILIHAN LEVEL”	30
TABLE 4-4 : PENGUJIAN FUNGSIONALITAS PADA MENU SHOP.....	31
TABLE 4-5 : PENGUJIAN FUNGSIONALITAS PADA PERMAINAN UTAMA.....	31
TABLE 4-6 : KUISIONER SEBELUM MELAKUKAN PENGUJIAN <i>GAME</i>	32
TABLE 4-7 : KUISIONER SETELAH MELAKUKAN PENGUJIAN <i>GAME</i>	33
TABLE 4-8 : KUISIONER MENGENAI FUNGSIONALITAS <i>GAME</i>	34
TABLE 4-9 : HASIL PENGUJIAN KUISIONER SEBELUM MELAKUKAN PENGUJIAN <i>GAME</i>	35
TABLE 4-10 : HASIL PENGUJIAN KUISIONER SETELAH PENGUJIAN <i>GAME</i>	37
TABLE 4-11 : HASIL PENGUJIAN KUISIONER FUNGSIONALITAS <i>GAME</i>	38