

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1-1 Grafik Pengguna Smartphone di Indonesia</i>	1
<i>Gambar 2-2 Simbol Diagram Usecase</i>	10
<i>Gambar 3-3 Diagram Usecase Aplikasi Balap Karung VR</i>	13
<i>Gambar 4-3 Rancangan Antarmuka Splashscreen</i>	16
<i>Gambar 5-3 Rancangan Antarmuka Menu Utama</i>	16
<i>Gambar 6-3 Rancangan Antarmuka Mode Bermain</i>	17
<i>Gambar 7-3 Rancangan Antarmuka Bantuan</i>	17
<i>Gambar 8-3 Rancangan Antarmuka Tentang</i>	18
<i>Gambar 9-3 Rancangan Antarmuka Buat Ruang Bermain</i>	18
<i>Gambar 10-3 Simulasi Arena Bermain Virtual Reality</i>	19
<i>Gambar 11-3 Diagram Usecase Aplikasi Balap Karung VR</i>	21
<i>Gambar 12-3 Activity Diagram Petualangan</i>	24
<i>Gambar 13-3 Diagram Activity Main Bareng</i>	25
<i>Gambar 14-3 Diagram Activity Bantuan</i>	26
<i>Gambar 15-4 Diagram Kemenarikan Desain Permainan</i>	40
<i>Gambar 16-4 Diagram Pemahaman Mengenai Navigasi Menu</i>	40
<i>Gambar 17-4 Diagram Ketepatan Pemilihan Suara</i>	41
<i>Gambar 18-4 Diagram Kejelasan Informasi yang Disampaikan</i>	42
<i>Gambar 19-4 Diagram Keseruan Permainan</i>	42
<i>Gambar 20-4 Diagram Balap Karung VR Menggambarkan Permainan Tradisional</i>	43
<i>Gambar 21-4 Diagram Manfaat Permainan Balap Karung VR</i>	44