

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan dan Peran	13
Tabel 3.2 <i>Rules</i> dalam pengendalian <i>rocket fuzzy</i>	22
Tabel 4.1 Pengujian fungsional pada menu utama.....	24
Tabel 4.2 Pengujian fungsional pada <i>main game</i>	25
Tabel 4.3 Pengujian permainan yang terhubung pada Sepeda Statis	27
Tabel 4.4 Pengujian <i>Event-Driven</i> Pada <i>Player</i>	29
Tabel 4.5 Pengujian <i>Event-Driven</i> Pada <i>NPC</i>	31
Tabel 4.6 Jumlah <i>Item box</i> dan <i>reward</i> yang didapatkan.....	34
Tabel 4.7 Percobaan <i>Item box</i> atau <i>reward</i> digunakan atau tidak digunakan	35
Tabel 4.8 Peluang <i>reward rocket</i> dan <i>shield</i> untuk <i>player</i> dan <i>NPC</i>	36
Tabel 4.9 Pertanyaan	37
Tabel 4.10 Indikator Penilaian Kuisisioner	37
Tabel 4.11 Indikator Kepuasan Pengguna.....	37
Tabel 4.12 Hasil Pengisian Kuisisioner	38
Tabel 4.13 Pengujian Perangkat	42