

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rancangan desain orang yang terinfeksi virus.	16
Tabel 3. 2 Rancangan perilaku NPC orang terinfeksi <i>Intelligent Agent</i>	17
Tabel 3. 3 Perancangan Hewan yang membawa virus.	18
Tabel 3. 4 Rancangan perilaku Hewan Pembawa Virus <i>Intelligent Agent</i>	18
Tabel 3. 5 Rancangan Item Drop.....	19
Tabel 3. 6 Kontrol pada <i>game</i> Dokter vs Virus.....	19
Tabel 3. 7 Perangkat Keras yang Digunakan.	20
Tabel 3. 8 Perangkat Lunak yang digunakan.	20
Tabel 3. 9 Deskripsi Player use case.	23
Tabel 3. 10 Deskripsi use case.	23
Tabel 3. 11 Use case How to Play.....	24
Tabel 3. 12 Use case New Game.....	24
Tabel 3. 13 Use case stage 1.....	25
Tabel 3. 14 Use case stage 2.....	25
Tabel 3. 15 Use case stage 3.....	26
Tabel 3. 16 Use case Mute Music.	27
Tabel 3. 17 Use case Quit.....	27
Tabel 3. 18 Use case Health Bar.	27
Tabel 3. 19 Use case Ammo.....	28
Tabel 3. 20 Use case Coins.	28
Tabel 3. 21 Use case Pause.....	29
Tabel 3. 22 Use case Highscore.	29
Tabel 3. 23 Storyboard Game.....	30
Tabel 4. 1 Pengujian Player.....	33
Tabel 4. 2 Pengujian menu utama.	33
Tabel 4. 3 Black Box Stage.	35
Tabel 4. 4 Pengujian item.	36
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian NPC orang terinfeksi Virus.....	38
Tabel 4. 6 Nilai jawaban survei.....	40
Tabel 4. 7 Persentase pengujian survei dengan skala likert.	40
Tabel 4. 8 Hasil validitas.	41
Tabel 4. 9 Hasil Uji Reliabilitas.	42