

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Ringkasan Penelitian Terdahulu.....	8
Tabel 2. 2 Simbol <i>Flowchart</i>	18
Tabel 2. 3 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	19
Tabel 2. 4 Simbol <i>Activity Diagram</i>	20
Tabel 2. 5 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	21
Tabel 3. 1 Perangkat Keras.....	25
Tabel 3. 2 <i>Smartphone</i>	25
Tabel 3. 3 Perangkat Lunak.....	26
Tabel 4. 1 Konsep <i>Game</i>	33
Tabel 4. 2 Requirement <i>Game</i>	34
Tabel 4. 3 Skenario <i>Use Case Play</i>	37
Tabel 4. 4 Skenario <i>Use Case Home</i>	38
Tabel 4. 5 Skenario <i>Use Case Materi</i>	38
Tabel 4. 6 Skenario <i>Use Case Kuis</i>	39
Tabel 4. 7 Skenario <i>Use Case About</i>	40
Tabel 4. 8 Skenario <i>Use Case Exit</i>	41
Tabel 4. 9 <i>Storyboard</i>	53
Tabel 4. 10 Pengujian <i>Start Screen</i>	59
Tabel 4. 11 Pengujian Halaman <i>Home</i>	60
Tabel 4. 12 Pengujian Halaman Materi.....	60
Tabel 4. 13 Pengujian Halaman Kuis	61
Tabel 4. 14 Pengujian Halaman <i>About</i>	62
Tabel 4. 16 Pertanyaan UAT.....	63