

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	9
Tabel 2.2 Simbol-Simbol <i>Use Case Diagram</i>	14
Tabel 2.3 Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i>	15
Tabel 2.4 Simbol-Simbol <i>Sequence Diagram</i>	16
Tabel 2.5 Contoh Hasil Blackbox Testing	26
Tabel 2.6 Contoh Kuesioner <i>Usability Testing</i>	30
Tabel 2.7 Kriteria kualitas aplikasi.....	31
Tabel 2.8 Kategori Skala Pemahaman.....	32
Tabel 2.9 Kategori Interval Gain.....	33
Tabel 3.1 Alat (<i>Software</i>).....	35
Tabel 3.2 Alat (<i>Hardware</i>).....	35
Tabel 3.3 <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	40
Tabel 4.1 <i>UseCase Scenario</i> Melihat Jenis Hewan Purba	46
Tabel 4.2 <i>UseCase Scenario</i> Melihat Informasi Dinosaurus	47
Tabel 4.3 <i>UseCase Scenario</i> Memainkan Kuis	47
Tabel 4.4 <i>UseCase Scenario</i> Melihat Penjelasan Soal	48
Tabel 4.5 <i>UseCase Scenario</i> Mengaktifkan dan Menonaktifkan Musik.....	48
Tabel 4.6 Data Partisipan <i>Blackbox Testing</i>	79
Tabel 4.7 Data Hasil <i>Blackbox Testing</i>	80
Tabel 4.8 <i>Task Scenario Usability Testing</i>	83
Tabel 4.9 Persentase Keberhasilan <i>Task</i> Pada Observasi <i>Usability</i>	85
Tabel 4.10 Kuisisioner <i>Usability</i> Aplikasi Multimedia Interaktif	85
Tabel 4.11 Data Hasil Kuisisioner <i>Usability</i>	87