

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 1-3 Grafik High Level Design</i>	<i>19</i>
<i>Tabel 2-3 Skenario Usecase Mulai Permainan.....</i>	<i>21</i>
<i>Tabel 3-3 Skenario Usecase Bantuan.....</i>	<i>22</i>
<i>Tabel 4-3 Skenario Usecase Petualangan</i>	<i>22</i>
<i>Tabel 5-3 Skenario Usecase Main Bareng.....</i>	<i>23</i>
<i>Tabel 6-3 Skenario Activity Petualangan</i>	<i>24</i>
<i>Tabel 7-3 Skenario Activity Main Bareng.....</i>	<i>25</i>
<i>Tabel 8-3 Skenario Activity Bantuan</i>	<i>26</i>
<i>Tabel 9-4 Struktur Kode Aplikasi Balap Karung VR</i>	<i>27</i>
<i>Tabel 10-4 Implementasi Antarmuka pada Logo.....</i>	<i>28</i>
<i>Tabel 11-4 Implementasi Antarmuka pada Tombol</i>	<i>29</i>
<i>Tabel 12-4 Screenshoot Aplikasi</i>	<i>33</i>
<i>Tabel 13-4 Pengujian Fungsionalitas Fitur Petualangan</i>	<i>35</i>
<i>Tabel 14-4 Pengujian Fungsionalitas Fitur Main Bareng</i>	<i>36</i>
<i>Tabel 15-4 Pengujian Implementasi Aplikasi</i>	<i>37</i>
<i>Tabel 16-4 Data Responden</i>	<i>39</i>