

Daftar Tabel

TABEL 2- 1 PENELITIAN TERDAHULU.....	5
TABEL 3- 1 IDENTIFIKASI ELEMEN DATA MULAI PERMAINAN	28
TABEL 3- 2 IDENTIFIKASI ELEMEN DATA GAMECONTROLS	29
TABEL 3- 3 IDENTIFIKASI ELEMEN DATA TIMER.....	29
TABEL 3- 4 IDENTIFIKASI ELEMEN DATA SIMULASI SUKSES.....	30
TABEL 3- 5 IDENTIFIKASI OBJECT	31
TABEL 4- 1 IMPLEMENTASI ANTARMUKA APLIKASI	32
TABEL 4- 2 STRUKTUR KODE.....	34
TABEL 4- 3 PERANCANGAN PENGUJIAN BLACKBOX	35
TABEL 4- 4 PENGUJIAN BLACKBOX MENU UTAMA.....	36
TABEL 4- 5 PENGUJIAN BLACKBOX TOMBOL BANTUAN	36
TABEL 4- 6 PENGUJIAN BLACKBOX TOMBOL MAINKAN.....	37
TABEL 4- 7 PENGUJIAN BLACKBOX TOMBOL KELUAR	38
TABEL 4- 8 PENGUJIAN BLACKBOX RESET WAKTU TERCEPAT.....	39
TABEL 4- 9 PENGUJIAN BLACKBOX TOMBOL HOTSPOT	40
TABEL 4- 10 PENGUJIAN BLACKBOX TIMER	41
TABEL 4- 11 PENGUJIAN BLACKBOX MISI SUKSES.....	41
TABEL 4- 12 PENGUJIAN BLACKBOX TOMBOL PAUSE/PLAY IN-GAME.....	42
TABEL 4- 13 PENGUJIAN BLACKBOX TOMBOL RESTART IN-GAME.....	44
TABEL 4- 14 PENGUJIAN BLACKBOX TOMBOL QUIT IN-GAME.....	45
TABEL 4- 15 USABILITY TESTING	46
TABEL 4- 16 USABILITY TESTING PERTANYAAN	46
TABEL 4- 17 USABILITY TESTING PERTANYAAN	47
TABEL 4- 18 PERSENTASE USABILITY TESTING	47
TABEL 4- 19 PERTANYAAN CYBERSICKNESS.....	49
TABEL 4- 20 PERTANYAAN CYBERSICKNESS.....	49
TABEL 4- 21 PERSENTASE CYBERSICKNESS	49