

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terkait Permainan Edukasi VR.....	4
Tabel 2.1 Spesifikasi Perangkat.....	9
Tabel 2.2 Batasan dan Spesifikasi Produk	10
Tabel 2.3 Pengukuran/Verifikasi Desain Objek	11
Tabel 2.4 Pengukuran/Verifikasi Symbolic AI	12
Tabel 2.5 Pengukuran/Verifikasi Sound Design	12
Tabel 2.6 Pengukuran/Verifikasi Interest of Subject Learning	13
Tabel 3.1 Matriks Keputusan	18
Tabel 3.2 Storyboard	19
Tabel 3.3 Gantt Chart Pengerjaan Proyek Capstone.....	25
Tabel 3.4 Anggaran Proyek Capstone	25
Tabel 4.1 Aset 2D dan 3D.....	27
Tabel 5.1 Nilai Skala Likert.....	46
Tabel 5.2 Pengujian Blackbox Sebelum Masuk Mode Permainan	47
Tabel 5.3 Pengujian Blackbox Setelah Masuk Mode Permainan	48
Tabel 5.4 Pengujian Blackbox Pada Audio	49
Tabel 5.5 Hasil Pengujian Blackbox Sebelum Masuk Mode Permainan	50
Tabel 5.6 Hasil Pengujian Blackbox Setelah Masuk Mode Permainan	51
Tabel 5.7 Hasil Pengujian Blackbox pada Audio	53
Tabel 5.8 Hasil Pengujian Beta Pasca Penggunaan VR.....	55
Tabel 5.9 Kategori Kelayakan	57