

## DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Jenis-jenis diagram UML .....	8
Tabel II. 2 Elemen-elemen dari <i>Use Case Diagram</i> .....	10
Tabel II. 3 Elemen-elemen dari <i>Activity Diagram</i> .....	12
Tabel II. 4 Elemen-elemen dari <i>Class Diagram</i> .....	14
Tabel II. 5 Elemen-elemen dari <i>Robustness Diagram</i> .....	16
Tabel II. 6 Elemen-elemen <i>Sequence Diagram</i> .....	17
Tabel II. 7. Simulasi <i>BlackBox Testing</i> .....	25
Tabel II. 8 Review Penelitian Terdahulu .....	28
Tabel II. 9 Perbandingan kerangka kerja dan justifikasi pemilihannya dalam penelitian ini.....	38
Tabel III. 1 Rencana Jadwal Kegiatan.....	48
Tabel IV. 1 <i>User Story</i> “Klien”.....	53
Tabel IV. 2 <i>User Story</i> “Admin” .....	55
Tabel IV. 3 Rancangan dan Kebutuhan Fungsional Klien.....	57
Tabel IV. 4 Rancangan dan Kebutuhan Fungsional Admin .....	59
Tabel IV. 5 <i>Release Planning</i> .....	60
Tabel IV. 6 Perencanaan Iterasi .....	61
Tabel IV. 7 <i>Usecase</i> Narasi “Melakukan Login” .....	72
Tabel IV. 8 <i>Usecase</i> Narasi “Membuat Akun” .....	75
Tabel IV. 9 <i>Usecase Narrative</i> “Melihat Profile” .....	78
Tabel IV. 10 <i>Usecase Narrative</i> “Melihat Info” .....	80
Tabel IV. 11 <i>Usecase Narrative</i> “ <i>Treasure Hunt</i> ” .....	84
Tabel IV. 12 <i>Usecase Narrative</i> “Melaksanakan <i>Personality Test</i> ” .....	89
Tabel IV. 13 <i>Usecase Narrative</i> “Melaksanakan <i>Result Personal</i> ” .....	92
Tabel IV. 14 <i>Usecase Narrative</i> “Menambah Instansi Klien” .....	95
Tabel IV. 15 <i>Usecase Narrative</i> “Melihat Detail Instansi” .....	98
Tabel IV. 16 <i>Usecase Narrative</i> “Menilai Kelompok Klien” .....	101
Tabel IV. 17 <i>Usecase Narrative</i> “Menambah Kelompok Klien” .....	105
Tabel IV. 18 <i>Usecase Narrative</i> “Melihat Anggota Kelompok Klien” .....	108
Tabel IV. 19 <i>Usecase Narrative</i> “Menilai Klien” .....	112
Tabel IV. 20 <i>Usecase Narrative</i> “Menghapus Data Instansi” .....	116

Tabel IV. 21 <i>Usecase Narrative</i> “Menambah Game Baru”.....	119
Tabel IV. 22 <i>Usecase Narrative</i> “Melihat Detail Game” .....	122
Tabel IV. 23 <i>Usecase Narrative</i> “Update Game” .....	125
Tabel IV. 24 <i>Usecase Narrative</i> “Menghapus Data” .....	128
Tabel V. 1 <i>Blackbox Testing Login Screen</i> .....	167
Tabel V. 2 <i>Blackbox Testing Register Screen</i> .....	170
Tabel V. 3 <i>Blackbox Testing Profile</i> .....	174
Tabel V. 4 <i>Blackbox Testing Info</i> .....	176
Tabel V. 5 <i>Blackbox Testing Treasure Hunt</i> .....	179
Tabel V. 6 <i>Blackbox Testing Personality Test</i> .....	182
Tabel V. 7 <i>Blackbox Testing Result Personal</i> .....	184
Tabel V. 8 <i>Blackbox Instansi Details</i> .....	187
Tabel V. 9 <i>Blackbox Testing Game Details</i> .....	192
Tabel V. 12 Hasil pengujian fungsional <i>whitebox testing</i> dan <i>blackbox testing</i> .....	194
Tabel V. 10 <i>Task Scenario</i> sebagai “Klien”.....	195
Tabel V. 11 <i>Task Scenario</i> sebagai “Admin” .....	196
Tabel V. 13 Hasil <i>Think Aloud Usability Testing</i> sebagai “Klien” .....	196
Tabel V. 14 Hasil <i>Think Aloud Usability Testing</i> sebagai “Admin” .....	198