

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Penelitian terdahulu	20
Tabel II. 2 Perbandingan Software Development Life Cycle dan justifikasi pemilihannya pemilihannya dalam penelitian ini	22
Tabel II. 3 Perbandingan Software Development Life Cycle dan justifikasi pemilihannya dalam penelitian ini	23
Tabel II. 4 Sandhangan Carakan dan Fungsinya(Moh. Sutomo, 2011b)	25
Tabel II. 5 Use-case Activity simbol	29
Tabel III. 1 Sturktur Metode Penelitian	35
Tabel III. 2 Identifikasi Masalah	38
Tabel III. 3 Rencana Jadwal Kegiatan	41
Tabel IV. 1 Perencaan Iterasi aplikasi Aksara Gajang	43
Tabel IV. 2 Use-Case Description UC-1 Registrasi	45
Tabel IV. 3 <i>Use-Case Description UC-2 Login</i>	46
Tabel IV. 4 Use-case description Menampilkan modul carakan	52
Tabel IV. 5 Use-case Description Memutar suara aksara	52
Tabel IV. 6 Use-case description menampilkan contoh	53
Tabel IV. 7 Use-case description menampilkan ui ramah dan ceria	54
Tabel IV. 8 Use-case Description UC-8 Navigasi Sederhana.....	54
Tabel IV. 9 Use-case description memutar backsound.....	55
Tabel IV. 10 Use-case description kuis interaktif.....	56
Tabel IV. 11 Use-case description menampilkan skor kuis.....	56
Tabel IV. 12 Use-case description permainan mencocokkan kata.....	57
Tabel IV. 13 Use-case description melengkapi kata.....	58
Tabel IV. 14 Use-case description Menyusun kata	59
Tabel IV. 15 Use-case description mengkatifkan fitur streak	75
Tabel IV. 16 Use-case description membagikan streak	75
Tabel IV. 17 Use-case description ubah sandi.....	76
Tabel IV. 18 Use-case description logout	77