

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Jadwal Perencanaan.....	5
Tabel 2.1. Simbol – simbol Flowchart.....	26
Tabel 3.1. Tabel hasil pengamatan permainan edukasi populer di application store	38
Tabel 3.2. Tabel responden memiliki perangkat berbasis android.....	39
Tabel 3.3. Tabel versi android perangkat yang dimiliki responden	40
Tabel 3.4. Tabel responden suka bermain game.....	40
Tabel 3.5. Tabel pendapat responden mengenai game edukasi di pasaran	41
Tabel 3.6. Tabel pendapat responden mengapa game edukasi di pasaran tidak menarik.....	41
Tabel 3.7. Tabel pendapat responden mengenai aplikasi permainan yang akan dikembangkan	42
Tabel 4.1. Tabel Perbandingan SOAP dengan REST	50
Tabel 4.2. Tabel pendapat responden mengenai tampilan aplikasi.....	89
Tabel 4.3. Tabel pendapat responden mengenai tingkat <i>usability</i> aplikasi	90
Tabel 4.4. Tabel pendapat responden mengenai tingkat kemungkinan error aplikasi	90
Tabel 4.5. Tabel pendapat responden mengenai aplikasi jika dibandingkan dengan aplikasi serupa yang pertanyaannya diurut.....	91
Tabel 4.6. Tabel pendapat responden mengenai fitur yang perlu ditambahkan aplikasi	92