

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Referensi Jurnal	6
Tabel 2.2 Daftar Diagram UML.....	20
Tabel 2.3 Elemen Use Case Diagram	24
Tabel 2.4 Elemen Sequence Diagram	26
Tabel 2.5 Elemen Activity Diagram	28
Tabel 2.6 Elemen Class Diagram	30
Tabel 2.7 Elemen State Machine Diagram	32
Tabel 3.1 Tingkat Kesulitan / Level Select	39
Tabel 3.2 Attribute Standart Turret	40
Tabel 3.3 Attribute Laser Beamer	41
Tabel 3.4 Attribute Missile Launcher	42
Tabel 3.5 Attribute Simple Enemy	44
Tabel 3.6 Attribute Fast Enemy	45
Tabel 3.7 Attribute Tough Enemy	46
Tabel 3.8 Attribute Boss Enemy	47
Tabel 3.9 Use Case Definition Game TOWERTOWERAN	54
Tabel 3.10 Deskripsi Use Case Sistem Play	55
Tabel 3.11 Deskripsi Use Case How To Play	56
Tabel 3.12 Deskripsi Use Case Quit	56
Tabel 3.13 Deskripsi Use Case Level Select	57
Tabel 3.14 Deskripsi Use Case Level Easy	58
Tabel 3.15 Deskripsi Use Case Level Normal	59
Tabel 3.16 Deskripsi Use Case Level Hard	61
Tabel 3.17 Deskripsi Use Case Pause Menu	63
Tabel 3.18 Deskripsi Use Case Win Menu	64
Tabel 3.19 Deskripsi Use Case Game Over Menu	65
Tabel 4.1 Spesifikasi Perangkat Keras (Pengembang)	85
Tabel 4.2 Spesifikasi Perangkat Lunak (Pengembang)	86

Tabel 4.3 Spesifikasi Minimal Perangkat (Pengguna)	86
Tabel 4.4 Pengujian Halaman Main Menu	101
Tabel 4.5 Pengujian Halaman Menu How To Play	101
Tabel 4.6 Pengujian Halaman Menu Level Select	101
Tabel 4.7 Pengujian Halaman Permainan	102
Tabel 4.8 Pengujian Halaman Pause Menu	104
Tabel 4.9 Pengujian Halaman Win menu	104
Tabel 4.10 Pengujian Game Over Menu	105
Tabel 4.11 Pengujian Tower	106
Tabel 4.12 Pengujian Enemy	107



UNIVERSITAS
MERCU BUANA