

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Penelitian Terdahulu	26
Tabel II. 2 Penelitian terdahulu 2.....	27
Tabel II. 3 Penelitian Terdahulu 3	27
Tabel II. 4 Penelitian Terdahulu 4	28
Tabel II. 5 Penelitian Terdahulu 5	28
Tabel II. 6 Penelitian Terdahulu 6	29
Tabel II. 7 Pertanyaan User Experience Questionnaire	40
Tabel II. 8 Tabel Predikat UEQ	41
Tabel II. 9 Tabel Pengujian Guerrilla Usability Testing.....	42
Tabel II. 10 Perbandingan Metode	46
Tabel III. 1 Rencana Pengumpulan Data	54
Tabel III. 2 Daftar Perangkat Keras Yang Digunakan.....	54
Tabel III. 3 Daftar Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	55
Tabel III. 4 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	56
Tabel IV. 1 Temuan Customer	66
Tabel IV. 2 Temuan Admin	67
Tabel IV. 3 User Assumption	68
Tabel IV. 4 Business Assumption	69
Tabel IV. 5 Tabel Asumsi Customer	71
Tabel IV. 6 Tabel Asumsi Admin.....	73
Tabel IV. 7 Tabel Asumsi Super Admin.....	74
Tabel IV. 8 Daftar Fitur Website iGamerWorld.....	75
Tabel IV. 9 Daftar Fitur Website Admin	76
Tabel IV. 10 Daftar Fitur Website Super Admin	78