

## Daftar Tabel

TABEL 2- 1: DAFTAR KOTA DAN KABUPATEN DI JAWA BARAT .....	4
TABEL 2- 2: DAFTAR CIRI KHAS DAN OBJEK WISATA KABUPATEN DI JAWA BARAT .....	4
TABEL 3- 1: DAFTAR DAN DESKRIPSI APLIKASI ATAU SISTEM BERJALAN. ....	9
TABEL 3- 2: DESKRIPSI KEBUTUHAN FUNGSIONAL SISTEM. ....	11
TABEL 3- 3: KEBUTUHAN NON-FUNGSIONAL SISTEM. ....	12
TABEL 3- 4: DAFTAR KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK. ....	12
TABEL 3- 5: DAFTAR KEBUTUHAN PERANGKAT KERAS. ....	12
TABEL 3- 6: DESKRIPSI KARAKTERISTIK PENGGUNA.....	13
TABEL 3- 7: STORYLINE .....	20
TABEL 3- 8 : PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE. ....	26
TABEL 3- 9: DAFTAR OBJEK 3D KOTA DAN KABUPATEN.....	29
TABEL 3- 10: DAFTAR MODEL ASSET PERMAINAN. ....	38
TABEL 4- 1: TAMPILAN APLIKASI DAN KETERANGANNYA.....	39
TABEL 4- 2: STRUKTUR KODE GAMES .....	41
TABEL 4- 3: STRUKTUR KODE AUGMENTED REALITY .....	42
TABEL 4- 4: PERANCANGAN PENGUJIAN .....	43
TABEL 4- 5: PENGUJIAN TOMBOL PLAY.....	47
TABEL 4- 6: PENGUJIAN FUNGSIONALITAS MUSIK .....	47
TABEL 4- 7: PENGUJIAN PADA TOMBOL TUTORIAL .....	48
TABEL 4- 8: PENGUJIAN FUNGSIONALITAS PILIH TEMPAT.....	48
TABEL 4- 9: PENGUJIAN TOMBOL KEMBALI KE TAMPILAN AWAL.....	49
TABEL 4- 10: PENGUJIAN PADA TOMBOL JADWAL.....	49
TABEL 4- 11: PENGUJIAN FUNGSIONALITAS PERMAINAN.....	49
TABEL 4- 12: PENGUJIAN TOMBOL PAUSE.....	50
TABEL 4- 13: PENGUJIAN TOMBOL RESUME DAN EXIT .....	51
TABEL 4- 14: PENGUJIAN TOMBOL RESTART ATAU EXIT .....	51
TABEL 4- 15: PENGUJIAN PADA FUNGSIONALITAS AUGMENTED REALITY.....	52
TABEL 4- 16: PENGUJIAN PADA TOMBOL NEXT DAN PREVIOUS .....	52
TABEL 4- 17: PENGUJIAN PADA TOMBOL ZOOM IN DAN OUT .....	53
TABEL 4- 18: PENGUJIAN TOMBOL MORE .....	53
TABEL 4- 19: PENGUJIAN TOMBOL PETA ATAU MAP.....	54
TABEL 4- 20: PENGUJIAN FUNGSIONALITAS INFORMASI KOTA ATAU KABUPATEN.....	54
TABEL 4- 21: PENGUJIAN FUNGSIONALITAS INFORMASI OBJEK 3D.....	55
TABEL 4- 22: DATA RESPONDEN .....	55