

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| Tabel II 1 Notasi <i>Use Case Diagram</i> (Whitten & Bentley, 2007)..... | 38 |
| Tabel II 2 Notasi <i>Activity Diagram</i> (Whitten & Bentley, 2007)..... | 39 |
| Tabel II 3 Notasi <i>Class Diagram</i> (Whitten & Bentley, 2007)..... | 41 |
| Tabel II 4 Notasi <i>Sequence Diagram</i> (Whitten & Bentley, 2007)..... | 43 |
| Tabel II 5 Tabel Perbandingan Metode..... | 46 |
| Tabel II 6 Penelitian Sebelumnya | 50 |
| Tabel IV 1 Analisis GAP | 64 |
| Tabel IV 2 Kebutuhan Fungsional Sistem | 66 |
| Tabel IV 3 Kebutuhan Non Fungsional Sistem | 66 |
| Tabel IV 4 Kebutuhan <i>Hardware</i> Sistem..... | 67 |
| Tabel IV 5 Kebutuhan <i>Software</i> Sistem..... | 67 |
| Tabel IV 6 <i>Spesifikasi Target Perangkat Keras Smartphone User</i> | 68 |
| Tabel IV 7 <i>Spesifikasi Target Perangkat Lunak Smartphone User</i> | 68 |
| Tabel IV 8 <i>Use Case</i> Pilih Menu <i>Scan</i> | 70 |
| Tabel IV 9 <i>Use Case</i> Menu <i>Let's Play</i> | 71 |
| Tabel IV 10 <i>Use Case</i> Menu <i>About</i> | 72 |
| Tabel IV 11 <i>Use Case</i> Menu <i>Quit</i> | 73 |
| Tabel IV 12 Perancangan Antarmuka Aplikasi | 84 |
| Tabel IV 13 Desain <i>Marker</i> Objek..... | 87 |
| Tabel IV 14 Tabel Komponen Penyusun Aplikasi | 88 |
| Tabel V 1 Implementasi Antarmuka | 94 |
| Tabel V 2 Daftar Objek 3D Artefak..... | 99 |
| Tabel V 3 Penyuntingan artefak dengan <i>Adobe Photoshop</i> | 101 |
| Tabel V 4 Penyuntingan <i>Background</i> , Judul dan Deskripsi pada <i>Marker</i> | 101 |
| Tabel V 5 Daftar Struktur Kode Aplikasi Si Muja | 103 |
| Tabel V 6 Tabel Pengujian Fungsionalitas Aplikasi..... | 108 |
| Tabel V 7 Tabel Pengujian Kamera terhadap Aplikasi..... | 114 |

| | |
|--|-----|
| Tabel V 8 Tabel Pengujian Posisi Kartu <i>Marker</i> | 116 |
| Tabel V 9 Tabel Pengujian Survei | 117 |
| Tabel V 10 Tabel Bobot Nilai Jawaban | 118 |
| Tabel V 11 Tabel Hasil Jawaban Pengujian Survei | 119 |
| Tabel Lampiran A 1 Tampilan Marker | 129 |