

DAFTAR TABEL

3.1	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	16
3.2	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	16
3.3	Use Case Skenario Melihat Toko Pengrajin	17
3.4	Use Case Skenario Melihat Detail Kontak Toko	18
3.5	Use Case Skenario Melihat Daftar Toko	18
3.6	Skenario Melihat Objek Augmented Reality	18
3.7	Skenario Melihat Objek Pengembang Aplikasi	19
4.1	Implementasi Antarmuka Aplikasi	22
4.2	Pengujian Fungsionalitas Aplikasi	28
4.3	Pengujian Intensitas Cahaya	34
4.4	Pengujian Objek Terhadap Jarak	37
4.5	Pengujian Objek Terhadap Kemiringan	41
4.6	Hasil Pengujian Beta	43
4.7	Daftar Pertanyaan Usability Testing	44
4.8	Skala Titik	46
4.9	Perhitungan Kuesioner Usability	47
4.10	Hasil Akhir	47