

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Fungsional Pengguna.....	6
Tabel 3.2 Kurikulum Nasional 2013 Bahasa Inggris Kelas 4 SD.....	6
Tabel 3.3 Daftar Objek Untuk Aplikasi	7
Tabel 3.4 Spesifikasi Smartphone Yang Dibutuhkan	8
Tabel 3.5 Daftar Kebutuhan Perangkat Keras.....	8
Tabel 3.6 Daftar Kebutuhan Perangkat Lunak.....	8
Tabel 3.7 Skenario Pengujian Dengan Black Box Testing	22
Tabel 4.1 Pengujian Tampilan Halaman Utama	24
Tabel 4.2 Pengujian Tampilan Halaman Scan Marker	25
Tabel 4.3 Pengujian Tampilan Marker Aplikasi (Kursi)	26
Tabel 4.4 Pengujian Tampilan Marker Aplikasi (Meja)	28
Tabel 4.5 Pengujian Tampilan Marker Aplikasi (Papan Tulis)	29
Tabel 4.6 Pengujian Tampilan Marker Aplikasi (Bola Dunia)	30
Tabel 4.7 Pengujian Tampilan Marker Aplikasi (Jam Dinding).....	32
Tabel 4.8 Pengujian Tampilan Marker Aplikasi (Jendela)	33
Tabel 4.9 Pengujian Tampilan Marker Aplikasi (Krayon)	34
Tabel 4.10 Pengujian Tampilan Marker Aplikasi (Lemari).....	36
Tabel 4.11 Pengujian Tampilan Marker Aplikasi (Rak Buku)	37
Tabel 4.12 Pengujian Tampilan Marker Aplikasi (Pintu).....	38
Tabel 4.13 Pengujian Tampilan Halaman Kuis	40
Tabel 4.14 Pengujian Tampilan Halaman Cara Bermain.....	41
Tabel 4.15 Pengujian Tampilan Halaman Tentang Kami	43
Tabel 4.16 Pengujian GUI Scan Marker	44
Tabel 4.17 Pengujian GUI Kuis	45
Tabel 4.18 Pengujian GUI Cara Bermain	47
Tabel 4.19 Pengujian GUI Tentang Kami.....	48
Tabel 4.20 Pengujian GUI Jawaban.....	49
Tabel 4.21 Pengujian GUI Kembali.....	51
Tabel 4.22 Pengujian GUI Sound	52
Tabel 4.23 Pengujian GUI Exit.....	54
Tabel 4.24 Implementasi User Interface Aplikasi.....	55

Tabel 4.25 Simbol Skala Likert	71
Tabel 4.26 Penilaian Hasil Kuisiner Aplikasi	71