

## Daftar Tabel

TABEL 1 KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	9
TABEL 2 KEBUTUHAN NON-FUNGSIONAL.....	10
TABEL 3 KEBUTUHAN <i>HARDWARE</i> SISTEM.....	10
TABEL 4 KEBUTUHAN <i>SOFTWARE</i> SISTEM.....	10
TABEL 5 SPESIFIKASI TARGET PERANGKAT KERAS ( <i>HARDWARE</i> ) <i>USER</i> .....	11
TABEL 6 SPESIFIKASI TARGET PERANGKAT LUNAK ( <i>SOFTWARE</i> ) <i>USER</i> .....	11
TABEL 7 KARAKTERISTIK PENGGUNA.....	11
TABEL 8 <i>USE CASE</i> MENAMPILKAN MULAI.....	20
TABEL 9 <i>USE CASE</i> MENAMPILKAN INTERAKSI PLANKTON DAN KEPITING.....	21
TABEL 10 <i>USE CASE</i> MENAMPILKAN INTERAKSI PLANKTON DAN KERANG.....	22
TABEL 11 <i>USE CASE</i> MENAMPILKAN INTERAKSI PLANKTON DAN UDANG.....	22
TABEL 12 <i>USE CASE</i> MENAMPILKAN INTERAKSI PLANKTON DAN KUDA LAUT.....	23
TABEL 13 <i>USE CASE</i> MENAMPILKAN INTERAKSI PLANKTON DAN CUMI-CUMI.....	24
TABEL 14 <i>USE CASE</i> MENAMPILKAN INTERAKSI PLANKTON DAN <i>CLOWN FISH</i> .....	25
TABEL 15 <i>USE CASE</i> MENAMPILKAN INTERAKSI PLANKTON DAN IKAN SARDEN.....	25
TABEL 16 <i>USE CASE</i> MENAMPILKAN INTERAKSI IKAN SARDEN DAN PENYU.....	26
TABEL 17 <i>USE CASE</i> MENAMPILKAN INTERAKSI PENYU DAN <i>CLOWN FISH</i> .....	27
TABEL 18 <i>USE CASE</i> MENAMPILKAN INTERAKSI IKAN HIU DAN PENYU.....	27
TABEL 19 <i>USE CASE</i> MENAMPILKAN INTERAKSI <i>CLOWN FISH</i> DAN IKAN HIU.....	28
TABEL 20 <i>USE CASE</i> MENAMPILKAN INTERAKSI KUDA LAUT DAN IKAN HIU.....	29
TABEL 21 <i>USE CASE</i> MENAMPILKAN MATERI.....	29
TABEL 22 <i>USE CASE</i> MENAMPILKAN MATERI CUMI-CUMI DAN IKAN HIU.....	30
TABEL 23 <i>USE CASE</i> MENAMPILKAN MATERI <i>CLOWN FISH</i> DAN IKAN SARDEN.....	30
TABEL 24 <i>USE CASE</i> MENAMPILKAN MATERI KEPITING DAN KERANG.....	31
TABEL 25 <i>USE CASE</i> MENAMPILKAN MATERI PLANKTON DAN UDANG.....	31
TABEL 26 <i>USE CASE</i> MENAMPILKAN MATERI KUDA LAUT DAN PENYU.....	31
TABEL 27 <i>USE CASE</i> MENAMPILKAN TENTANG.....	32
TABEL 28 PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI.....	53
TABEL 29 DESAIN <i>MARKER</i> OBJEK.....	54
TABEL 30 KOMPONEN PENYUSUN APLIKASI.....	57
TABEL 31 PEMODELAN 3D KARAKTER.....	59
TABEL 32 IMPLEMENTASI ANTARMUKA APLIKASI.....	67
TABEL 33 IMPLEMENTASI <i>MARKER</i> .....	70
TABEL 34 IMPLEMENTASI STRUKTUR KODE.....	72
TABEL 35 PERANGKAT KERAS DAN PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN.....	74
TABEL 36 <i>TEST PLAN</i> PENGUJIAN TAMPILAN MENU.....	75
TABEL 37 <i>TEST PLAN</i> PENGUJIAN <i>MARKER</i> .....	76
TABEL 38 PENGUJIAN FUNGSIONALITAS.....	76
TABEL 39 PENGUJIAN PERFORMA.....	85
TABEL 40 PENGUJIAN <i>MARKER</i> .....	101
TABEL 41 PENGUJIAN KEMIRINGAN <i>MARKER</i> .....	105
TABEL 42 PENGUJIAN JARAK <i>MARKER</i> .....	106
TABEL 43 HASIL PENGUJIAN KUESIONER.....	107
TABEL 44 PERNYATAAN <i>EXPERTISE</i> .....	108
TABEL 45 <i>COMPATIBILITY TESTING</i> .....	110