

## DAFTAR TABEL

TABEL 2-1: KRITERIA INTERPRETASI SKOR BERDASARKAN INTERVAL .....	8
TABEL 3-1 : SKENARIO MENU START .....	10
TABEL 3-2: PERANCANGAN ANTARMUKA .....	18
TABEL 3-3: IDENTIFIKASI ELEMEN DATA SAAT MEMULAI APLIKASI.....	19
TABEL 3-4: OBJEK YANG DIGUNAKAN DALAM APLIKASI .....	21
TABEL 4-1: IMPLEMENTASI TAMPILAN ANTARMUKA APLIKASI “AR ’N BRICKS” .....	24
TABEL 4-2: IMPLEMENTASI MARKER PADA APLIKASI ” AR ’N BRICKS ” .....	26
TABEL 4-3: STRUKTUR KODE .....	31
TABEL 4-4: HASIL PENGUJIAN BUTTON MENU START.....	31
TABEL 4-5: HASIL PENGUJIAN BUTTON MENU BRICKS COLLECTION .....	32
TABEL 4-6: HASIL PENGUJIAN BUTTON MENU TUTORIAL .....	33
TABEL 4-7: HASIL PENGUJIAN BUTTON MENU ABOUT .....	34
TABEL 4-8: HASIL PENGUJIAN PADA MEMORI SMARTPHONE .....	35
TABEL 4-9: HASIL PENGUJIAN PADA WAKTU RESPON MENU START.....	35
TABEL 4-10: PENGUJIAN WAKTU RESPON ICON MODEL .....	36
TABEL 4-11: PENGUJIAN WAKTU RESPON AR KAMERA .....	37
TABEL 4-12: PENGUJIAN WAKTU RESPON MENU BRICKS COLLECTION .....	38
TABEL 4-13: PENGUJIAN WAKTU RESPON MENU TUTORIAL.....	39
TABEL 4-14: PENGUJIAN WAKTU RESPON MENU ABOUT .....	40
TABEL 4-15: PENGUJIAN WAKTU RESPON MENU EXIT .....	41
TABEL 4-16: PENGUJIAN COMPABILITY.....	42
TABEL 4-17: PENGUJIAN MARKER .....	43
TABEL 4-18: PENGUJIAN MARKER BERDASARKAN CAHAYA .....	44
TABEL 4-19: PENGUJIAN MARKER BERDASARKAN SUDUT.....	44
TABEL 4-20: PENGUJIAN MARKER BERDASARKAN JARAK.....	44
TABEL 4-21: HASIL PENGUJIAN TUJUAN 1 .....	45
TABEL 4- 22: HASIL PENGUJIAN TUJUAN 2 .....	46
TABEL 4-23: HASIL PENGUJIAN TUJUAN 3.....	46
TABEL 4-24: HASIL PENGUJIAN TUJUAN 4.....	47
TABEL 4-25: PERHITUNGAN HASIL PENGUJIAN KESELURUHAN .....	47
TABEL 4- 26: HASIL PENGUJIAN SECARA KESELURUHAN .....	61