

## 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