

## 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