

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>State of the art</i> penelitian	II-21
Tabel 2.2 Matriks penelitian	II-28
Tabel 3.1 Daftar pertanyaan metode SUS (Pudjoatmodjo & Wijaya, 2016).....	III-7
Tabel 3.2 Bobot nilai jawaban metode SUS	III-8
Tabel 4.1 Kebutuhan perangkat keras	IV-3
Tabel 4.2 Kebutuhan perangkat lunak	IV-4
Tabel 4.3 Konsep pengembangan aplikasi Flashmo	IV-9
Tabel 4.4 Storyboard perancangan aplikasi Flashmo	IV-10
Tabel 4.5 Bahan gambar yang diperlukan.....	IV-145
Tabel 4.6 Bahan audio yang diperlukan.....	IV-18
Tabel 4.7 Hasil implementasi.....	IV-26
Tabel 4.8 Tabel pengujian <i>black box</i>	IV-30
Tabel 4.9 Hasil pengujian berdasarkan intensitas cahaya.....	IV-34
Tabel 4.10 Hasil pengujian berdasarkan jarak	IV-37
Tabel 4.11 Pengujian berdasarkan rotasi wajah.....	IV-41
Tabel 4.12 Hasil pengujian beta menggunakan metode SUS	IV-43
Tabel 4.13 <i>System Requirements</i> untuk menjalankan Flashmo	IV-47
Tabel 4.14 Indikator keberhasilan.....	IV-48
Tabel 4.15 Simpulan indikator keberhasilan.....	IV-49