

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matrik Penelitian.....	II-21
Tabel 3.1 Pengujian Marker Dengan Vuforia Engine.....	III-4
Tabel 3.2 Tabel Pengujian Desain .....	III-9
Tabel 4.1 Spesifikasi Perangkat .....	IV-2
Tabel 4.2 Software Requirement .....	IV-3
Tabel 4.3 Code warna .....	IV-5
Tabel 4.4 Adjustment Ilustrasi Flat design.....	IV-7
Tabel 4.5 Adjustment Foto.....	IV-9
Tabel 4. 6 Adjustment sudut objek.....	IV-11
Tabel 4.7 Pengujian QRcode Red .....	IV-14
Tabel 4.8 Pengujian QRcode Red Grayscale .....	IV-16
Tabel 4.9 Pengujian QRcode Blue .....	IV-20
Tabel 4. 10 Pengujian QRCode Blue Grayscale .....	IV-22
Tabel 4.11 Pengujian QRCode Green.....	IV-26
Tabel 4.12 Pengujian QRcode Green Grayscale .....	IV-28
Tabel 4.13 Pengujian desain ilustrasi flat design .....	IV-33
Tabel 4.14 Pengujian Desain ilustrasi flat design Grayscale .....	IV-35
Tabel 4.15 Pengujian Desain Marker Foto .....	IV-39
Tabel 4.16 Pengujian marker desain Foto Grayscale.....	IV-42
Tabel 4.17 Pengujian Desain Marker sudut objek white .....	IV-46
Tabel 4. 18 Pengujian desain marker sudut objek Black .....	IV-49

Tabel 4.19 Deskripsi Konsep Aplikasi.....	IV-52
Tabel 4. 20 Identifikasi Aktor .....	IV-53
Tabel 4. 21 Identifikasi Use Case .....	IV-54
Tabel 4.22 Skenario .....	IV-54
Tabel 4.23 Storyboard.....	IV-58
Tabel 4.24 Material Collecting .....	IV-60
Tabel 4.25 Interaksi user dengan aplikasi .....	IV-65
Tabel 4.26 Tabel Source code .....	IV-67
Tabel 4. 27 Spesifikasi Perangkat .....	IV-68
Tabel 4. 28 Pengujian Blackbox .....	IV-69
Tabel 4.29 Pengujian sample desain marker experimental jarak.....	IV-72
Tabel 4.30 Pengujian desain marker dengan experimental jarak.....	IV-78