

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Instrumen SUS terkait Kelayakan Aplikasi	II-5
Tabel 2. 2 Instrumen SUS terkait Kelayakan Aplikasi	II-6
Tabel 2. 3 Matriks Penelitian	II-12
Tabel 4. 1 Kebutuhan Sistem Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	IV-3
Tabel 4. 2 Kebutuhan Sistem Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	IV-3
Tabel 4. 3 Deskripsi Aplikasi.....	IV-4
Tabel 4. 4 Skenario Menu AR-Kamera.....	IV-5
Tabel 4. 5 Skenario Menu Tentang	IV-6
Tabel 4. 6 Identifikasi <i>Use Case</i>	IV-7
Tabel 4. 7 <i>Storyboard</i>	IV-10
Tabel 4. 8 <i>Asset Design</i>	IV-14
Tabel 4. 9 Interaksi Pengguna dengan Aplikasi.....	IV-16
Tabel 4. 10 <i>Source Code SettingButton.cs</i>	IV-17
Tabel 4. 11 <i>Source Code ShareOnMediaSosial.cs</i>	IV-18
Tabel 4. 12 <i>Source Code ScreenShoot.cs</i>	IV-19
Tabel 4. 13 Desain Aset Informasi tentang Objek (<i>Lore Character</i>)	IV-23
Tabel 4. 14 Pengujian <i>Scene Aplikasi</i>	IV-25
Tabel 4. 15 Daftar Pertanyaan pada Kuesioner Ketertarikan Produk	IV-28
Tabel 4. 16 Daftar Pertanyaan pada Kuesioner terkait Kelayakan Aplikasi....	IV-29
Tabel 4. 17 Hasil Perhitungan SUS terkait Ketertarikan terhadap Produk	IV-31
Tabel 4. 18 Hasil Skala Penilaian SUS Ketertarikan terhadap Produk.....	IV-34
Tabel 4. 19 Hasil Perhitungan SUS terkait Kelayakan Aplikasi.....	IV-35
Tabel 4. 20 Hasil Skala Penilaian SUS terkait Kelayakan Aplikasi	IV-38