

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras Komputer Yang Digunakan	III - 4
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras Android Untuk Aplikasi.....	III - 4
Tabel 3.3 Spesifikasi Perangkat Lunak Pada Komputer Yang Digunakan.	III - 4
Tabel 3.4 Spesifikasi Perangkat Lunak <i>Platform Android</i>	III - 4
Tabel 3.5 Deskripsi Konsep	III - 5
Tabel 3.6 Identifikasi Aktor	III - 6
Tabel 3.7 Identifikasi <i>Use Case</i> Aplikasi.....	III - 7
Tabel 3.8 Identifikasi <i>Use case</i> Pemasangan Alat	III - 8
Tabel 3.9 Skenario Menu Aplikasi Pengenalan Rumah Adat	III - 9
Tabel 3.10 Skenario Menu Mulai.....	III - 10
Tabel 3.11 Skenario Menu Petunjuk	III - 10
Tabel 3.12 Menu Keluar	III - 11
Tabel 3.13 <i>Storyboard</i> Ringkas.....	III - 16
Tabel 3.13 <i>Storyboard</i> Lengkap.....	III - 17
Tabel 4.1 Material Untuk Aplikasi	IV - 1
Tabel 4.2 Fungsi Penambahan/ <i>Add</i>	IV - 7
Tabel 4.3 Fungsi Hapus/ <i>Delete</i>	IV - 9
Tabel 4.4 Fungsi Mengubah/ <i>Edit</i>	IV - 9
Tabel 4.5 Fungsi Mengunggah/ <i>Upload</i>	IV - 11
Tabel 4.6 Menghubungkan/Koneksi	IV - 11
Tabel 4.7 Membuat API JSON	IV - 12
Tabel 4.8 Kode Menu Utama	IV - 19
Tabel 4.9 Kode Mulai	IV - 21
Tabel 4.10 Kode RumahAdat.....	IV - 24
Tabel 4.11 Kode Video	IV - 26
Tabel 4.12 Kode Adapter	IV - 29

Tabel 4.13 Kode Petunjuk.....	IV - 31
Tabel 4.14 Kode Tentang.....	IV - 32
Tabel 4.15 Spesifikasi Perangkat Pengujian.....	IV - 34
Tabel 4.16 Pengujian Menu.....	IV - 34
Tabel 4.17 Pengujian Menu Objek.....	IV - 35
Tabel 4.18 Pengujian Objek 3D Hologram.....	IV - 35
Tabel 4.19 Penjelasan Skala yang Digunakan.....	IV - 38
Tabel 4.20 Daftar Pengujian dan Pertanyaan.....	IV - 40
Tabel 4.21 Data Responden.....	IV - 41