

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matriks Penelitian	II-6
Tabel 3. 1 Instrumen Pernyataan System Usability Scale (SUS).....	III-6
Tabel 3. 2 Pemetaan Nilai Jawaban	III-8
Tabel 3. 3 Rangkuman Penafsiran	III-11
Tabel 3. 4 Tabel Matriks Gregory	III-12
Tabel 4. 1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	IV-3
Tabel 4. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	IV-3
Tabel 4. 3 Deskripsi Aplikasi.....	IV-4
Tabel 4. 4 Identifikasi Aktor	IV-7
Tabel 4. 5 Indentifikasi Use Case	IV-8
Tabel 4. 6 Skenario Halaman Utama List Materi	IV-9
Tabel 4. 7 Skenario Halaman Augmented Reality	IV-11
Tabel 4. 8 Skenario Menu Kuis.....	IV-13
Tabel 4. 9 Skenario Menu Leaderboard/Peringkat	IV-14
Tabel 4. 10 Skenario Menu Panduan Pengguna.....	IV-15
Tabel 4. 11 Skenario Menu info.....	IV-16
Tabel 4. 12 Skenario Keluar	IV-17
Tabel 4. 13 Storyboard pengenalan serangga berbasis augmented reality.....	IV-26
Tabel 4. 14 Material Collecting	IV-39
Tabel 4. 15 Ikon	IV-40
Tabel 4. 16 Tombol Interaksi Dengan Pengguna.....	IV-40

Tabel 4. 17 Asset Animasi	IV-43
Tabel 4. 18 Asset Objek 3D Metamorfosis	IV-44
Tabel 4. 19 Perangkat Pengujian.....	IV-63
Tabel 4. 20 Hasil Pengujian Halaman Menu	IV-64
Tabel 4. 21 Hasil Pengujian Scene Materi “Serangga? Hewan apakah itu?” ..	IV-67
Tabel 4. 22 Hasil Pengujian Scene Materi “Kelompok Serangga”	IV-68
Tabel 4. 23 Hasil Pengujian Scene Materi “Bagian Tubuh Serangga”	IV-69
Tabel 4. 24 Hasil Pengujian Scene Materi “Metamorfosis Serangga”	IV-70
Tabel 4. 25 Hasil Pengujian Scene AR	IV-71
Tabel 4. 26 Hasil Pengujian Scene Kuis	IV-73
Tabel 4. 27 Hasil Data Kuis	IV-75
Tabel 4. 28 Nilai Hasil Konversi.....	IV-76
Tabel 4. 29 Rangkuman Penafsiran Nilai SUS	IV-78
Tabel 4. 30 Hasil Penilaian Angket	IV-80
Tabel 4. 31 Matriks Gregory	IV-80
Tabel 4. 32 Kategori Validitas	IV-81