

Daftar Tabel

Table 3-1 Table Scene Antarmuka	18
Table 3-2 Skenario Use case Menampilkan Pulau dari aplikasi Real Rumah Adat	22
Table 3-3 Skenario Use case Menentukan Lokasi dari aplikasi Real Rumah Adat	22
Table 3-4 Skenario Use case Eksplorasi Rumah Adat dari aplikasi Real Rumah Adat	23
Table 3-5 Skenario Use case Memindahkan Barang dari aplikasi Real Rumah Adat.....	23
Table 3-6 Skenario Use case Scan Marker dari aplikasi Real Rumah Adat	23
Table 4-1 Hasil Implementasi Antarmuka	28
Table 4-2 Hasil Implementasi Marker	30
Table 4-3 Hasil Implementasi Artefak 3D	30
Table 4-4 Hasil Implementasi 3D Rumah Adat	34
Table 4-5 Struktur Kode Real Rumah Adat	35
Table 4-6 Perancangan Pengujian Alpha	36
Table 4-7 Hasi Pengujian Alpha bagian Menu	37
Table 4-8 Hasi Pengujian Alpha bagian Marker	37
Table 4-9 Hasi Pengujian Alpha bagian Gaze Point	37
Table 4-10 Hasi Pengujian Alpha bagian Audio	38