

DAFTAR TABEL

Table 3-2 Rancangan antar muka aplikasi Lindar	28
Tabel 3-3 Perancangan marker	31
Tabel 3-4 Pemodelan objek	34
Tabel 4-1 Implementasi tampilan antar muka aplikasi Lindar	40
Tabel 4-2 Implementasi marker	43
Tabel 4-4 Daftar struktur kode aplikasi Lindar	45
Tabel 4-5 Implementasi Augmented Reality	47
Tabel 4-6 Perancangan blackbox testing	50
Tabel 4-7 Hasil pengujian menu	51
Tabel 4-8 Hasil pengujian marker	52