

DAFTAR TABEL

Tabel 3-1 perancangan antar muka aplikasi Sunda culture.....	28
Tabel 3-2 Perancangan marker	29
Tabel 3-3 Pemodelan objek	31
Tabel 4-1 Implementasi tampilan antar muka aplikasi Sunda culture	42
Tabel 4-2 Implementasi marker	44
Tabel 4-3 Implementasi Agmenteed Reality	45
Tabel 4-5 Daftar Struktur Kode	50
Tabel 4-6 Perancangan blackbox testing	50
Tabel 4-7 Hasil pengujian menu	51
Tabel 4-8 Hasil pengujian marker	53
Tabel 4-9 Pengujian Audio.....	55