DAFTAR ISTILAH

Activity Diagram	: Gambaran ketika user menggunakan aplikasi kemudian cara kerja sistem ketika aplikasi tersebut digunakan oleh *user.*
Android	: Sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh.
Augmented Reality	: Realitas tertambah dalam sebuah tekmologi grafis dalam dunia nyata, dengan defenisi gabungan sebuah objek dunia nyata dan maya yang interaktif pada olahan data waktu nyata
Extreme Programming	: Model pengembangan perangkat lunak yang dapat membuat hasil menjadi fleksibel.
Fast Corner Detection	: Algoritma untuk pengenalan objek 2D.
Frame Work	: Membuat kode program lebih terstruktur dan tersusun rapi.
Marker Based Tracking	: Metode Augmented Reality yang menggunakan marker dalam menampilkan objek.
Markerless Augmented Reality	: Metode Augmented Reality yangt tidak membutuhkan marker dalam menampilkan objek.
Mobile	: Teknologi yang bergerak tanpa kabel.
Multiplayer	: Pengguna lebih dari satu yang dapat saling berinteraksi.
Open Source	: Sistem pengembangan yang tidak dikoordinasi oleh suatu individu ataupun lembaga.
Playback	: Pemutaran salah satu scene.
Reality- Virtuality Continum	: Semua kemungkinan variasi dan komposisi objek nyata dan virtual.
Sequence Diagram	: Menunjukkan bagaimana user saat menggunakan atau mengakses dari setiap menu yang digunakan.
Scene	: Adegan yang terjadi dalam pembuatan aplikasi
Target Manager System	: Sistem yang mengatur target dari suatu aplikasi.
Trigger	: Memicu suatu kejadian.

Update to Date	: Menghasilkan versi terbaru.
Userfriendly	: Mudah dioperasikan oleh pengguna.
User Interface	: Tampilan dari sebuah sistem
Virtual Laboratory	: Menggunakan suatu sistem yang berjalan secara konvensional yang mendukung sistem praktikum.
Vuforia Engine	: Sistem yang menyediakan fitur untuk pembuatan AR.
Web Service	: Aplikasi yang berisi sekumpulan basis data.