

## 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