

DAFTAR TABEL

Tabel 1 - Perancangan Antarmuka Aplikasi	28
Tabel 2 - Perancangan Marker	31
Tabel 3 - Identifikasi Elemen Data _ Mulai Aplikasi	32
Tabel 4 - Identifikasi Elemen Data _ Pindai Single Marker	32
Tabel 5 - Identifikasi Elemen Data _ Pindai Multiple Marker	33
Tabel 6 - Pemodelan Objek _ Ekosistem	34
Tabel 7 - Pemodelan Objek _ Kuis	37
Tabel 8 - Implementasi Antarmuka Aplikasi	40
Tabel 9 - Implementasi Marker _ Ekosistem	43
Tabel 10 - Implementasi Marker _ Kuis	45
Tabel 11 - Struktur Kode	48
Tabel 12 - Implementasi Augmented Reality _ Ekosistem	51
Tabel 13 - Implementasi Augmented Reality _ Kuis	52
Tabel 14 - Perancangan Pengujian	54
Tabel 15 - Hasil Pengujian _ Pengujian Menu	56
Tabel 16 - Hasil Pengujian _ Pengujian Marker Ekosistem	57
Tabel 17 - Hasil Pengujian _ Pengujian Marker Kuis	59
Tabel 18 - Pengujian Beta	60