

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metodologi Pengembangan Multimedia.....	11
Gambar 2.2 Struktur Navigasi Linier.....	13
Gambar 2.3 Struktur Navigasi Hirarki.....	13
Gambar 2.4 Struktur Navigasi Non Linier.....	14
Gambar 2.5 Struktur Navigasi Campuran.....	14
Gambar 2.6 Flowchart View.....	15
Gambar 2.7 Simbol - simbol Flowchart.....	16
Gambar 2.8 Hasil aplikasi menggunakan platform Qualcomm AR	17
Gambar 2.9 Marker.....	18
Gambar 2.10 Hasil pelacakan penentuan koordinat x, y, dan z.....	20
Gambar 2.11 Tampilan Unity3D	22
Gambar 2.12 Tampilan Google SketchUp.....	23
Gambar 2.13 Bentuk Bangun Rumah	24
Gambar 2.14 Denah Rumah.....	24
Gambar 3.1 Brosur Rumah	28
Gambar 3.2 Desain Marker.....	29
Gambar 3.3 Arsitektur sistem AR perumahan.....	29
Gambar 3.4 Form upload image untuk mendeteksi marker.....	30
Gambar 3.5 Hasil registrasi marker	31
Gambar 3.6 Download Marker	32
Gambar 3.7 File output marker yang terregistrasi	32
Gambar 3.8 Struktur Navigasi Hirarki.....	33
Gambar 3.9 Flowchart sistem aplikasi.....	35
Gambar 3.10 Flowchart pembuatan Objek 3D	36
Gambar 3.11 Flowchart pembuatan Marker	37
Gambar 3.12 Flowchart Pembuatan aplikasi AR.....	38
Gambar 3.13 Flowchart Penggunaan Aplikasi Di Android.....	39
Gambar 3.14 Flowchart Menu	40
Gambar 3.15 Flowchar View	42
Gambar 3.16 Story Board	43
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Spash Screen Aplikasi.....	54
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Menu Aplikasi	55
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Type Rumah 36/72.....	57
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Spesifikasi Type Rumah 36/72	62
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Type Rumah 36/72 Tampak Dalam	63
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Spesifikasi Type Rumah 36/72 Tampak Dalam.....	68
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Type Rumah 45/112.....	70
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Spesifikasi Type Rumah 45/112	75
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Type Rumah 45/112 Tampak Dalam	76
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Spesifikasi Type Rumah 45/112 Tampak Dalam.	81
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Denah Lokasi.....	83
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Menu Bantuan	84