

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Alur Kerja Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	II-1
Gambar 2.2. Siklus Pengembangan aplikasi Multimedia menurut Luther...	II-7
Gambar 2.3. Peta Penelitian	II-30
Gambar 2.4. Diagram <i>Fishbone</i>	II-31
Gambar 3.1. Metodologi <i>Design and Creation</i>	III-1
Gambar 3.2. Metodologi Luther-Sutopo	III-3
Gambar 4.1. <i>Use case diagram</i> aplikasi Belajar Origami	IV-6
Gambar 4.2. <i>Class diagram</i> aplikasi Belajar Origami	IV-7
Gambar 4.3. <i>Sequence diagram</i> Mendeteksi <i>Marker</i>	IV-9
Gambar 4.4. <i>Sequence diagram</i> Belajar Melipat.....	IV-9
Gambar 4.5. <i>Sequence diagram</i> Kuis	IV-10
Gambar 4.6. <i>Activity diagram</i> aplikasi Belajar Origami	IV-11
Gambar 4.7. Desain tampilan <i>marker</i>	IV-18
Gambar 4.8. Struktur navigasi aplikasi Belajar Origami	IV-19
Gambar 4.9. Membuat <i>license manager</i>	IV-22
Gambar 4.10. Membuat <i>database</i> untuk <i>marker</i>	IV-22
Gambar 4.11. Proses unggah gambar yang akan dijadikan <i>marker</i>	IV-23
Gambar 4.12. Proses unduh <i>database marker</i>	IV-23
Gambar 4.13. Contoh proses pembuatan objek pada <i>Blender</i>	IV-24
Gambar 4.14. Pembuatan <i>user interface</i>	IV-26
Gambar 4.15. Proses penggabungan elemen multimedia	IV-27
Gambar 4.16. Proses implementasi teknik <i>single marker</i>	IV-28