

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Blok Diagram Kompresi citra Dalam JPEG	II-4
Gambar 2.2 Mind Mapping.....	II-25
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	III-2
Gambar 3.2 Metode Luther	III-5
Gambar 4.1 QRCode Generator.....	IV-4
Gambar 4.2 Ilustrasi Flat Design	IV-4
Gambar 4.3 foto	IV-5
Gambar 4.4 Code Generator	IV-6
Gambar 4.5 Mengubah Citra Desain menjadi Grayscale.....	IV-7
Gambar 4. 6 Mengubah Lightness	IV-8
Gambar 4.7 mengubah Citra RGB ke Grayscale	IV-9
Gambar 4.8 Desain Marker foto.....	IV-10
Gambar 4.9 Desain Marker berupa foto Grayscale.....	IV-11
Gambar 4.10 Desain Marker berupa Sudut objek.....	IV-12
Gambar 4.11 Tampilan Input database Vuforia engine	IV-13
Gambar 4.12 Tampilan Database Vuforia engine.....	IV-13
Gambar 4.13 Grafik pengujian QRcode Red	IV-15
Gambar 4.14 Grafik Pengujian QRcode Red Grayscale.....	IV-17
Gambar 4. 15 QRcode RGB dan QRcode Grayscale.....	IV-18
Gambar 4. 16 Grafik Perbandingan QRcode RGB dan Grayscale	IV-19
Gambar 4.17 Grafik Pengujian QRcode Blue.....	IV-21

Gambar 4. 18 Grafik Pengujian QRcode blue Grayscale	IV-23
Gambar 4.19 QRcode PNG dan QRcode JPG	IV-24
Gambar 4.20 Grafik Perbandingan QRcode RGB dan QRcode Grayscale	IV-25
Gambar 4. 21 Grafik Pengujian QRCode Green.....	IV-27
Gambar 4. 22 Grafik Pengujian QRcode green Grayscale	IV-29
Gambar 4.23 QRcode Green Grayscale	IV-30
Gambar 4.24 Grafik Perbandingan RGB dan Grayscale	IV-31
Gambar 4.25 Grafik Pengujian desain ilustrasi flat design RGB.....	IV-34
Gambar 4.26 Flat design citra RGB	IV-35
Gambar 4.27 Grafik pengujian desain ilustrasi flat design Grayscale	IV-37
Gambar 4. 28 Flat design Grayscale	IV-38
Gambar 4.29 Grafik pengujian ilustrasi flat design RGB dan Grayscale	IV-38
Gambar 4. 30 Grafik pengujian desain marker Foto.....	IV-41
Gambar 4.31 Desain marker Foto RGB	IV-42
Gambar 4. 32 Grafik pengujian desain marker Foto Grayscale.....	IV-44
Gambar 4.33 Grafik perbandingan desain marker Foto RGB dan Grayscale..	IV-45
Gambar 4. 34 Grafik Pengujian Marker Sudut Objek White.....	IV-47
Gambar 4. 35 Desain Marker Sudut objek white.....	IV-48
Gambar 4.36 Grafik Pengujian Marker Sudut Objek Black	IV-50
Gambar 4. 37 Desain Marker Sudut objek black	IV-51
Gambar 4. 38 Grafik perbandingan pengujian desain marker sudut objek.....	IV-51
Gambar 4.39 Use case diagram.....	IV-56
Gambar 4.40 Activity Diagram.....	IV-57

Gambar 4.41 Struktur Navigasi.....	IV-59
Gambar 4.42 Lisensi Vuforia engine	IV-61
Gambar 4.43 App license key	IV-62
Gambar 4.44 Database Vuforia engine	IV-63
Gambar 4.45 Import database	IV-63
Gambar 4. 46 Image target.....	IV-64
Gambar 4.47 Marker	IV-64
Gambar 4.48 Input Objek 3D.....	IV-65
Gambar 4. 49 Tampilan main menu.....	IV-66
Gambar 4. 50 Tampilan AR camera	IV-67
Gambar 4.51 Grafik pengujian sample desain marker.....	IV-77
Gambar 4.52 Grafik kemunculan Objek	IV-79