

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3 <i>Continuum Virtuality</i>	II-1
Gambar 3.1. Sirklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	III-1
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i>	IV-5
Gambar 4.2 <i>Squence Diagram</i>	IV-9
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i>	IV-10
Gambar 4.4 <i>Flow Chart</i>	IV-11
Gambar 4.5 Struktur Navigasi <i>Hierarki</i>	IV-15
Gambar 4.6 Proses Pembuatan Objek 3D Angklung	IV-17
Gambar 4.7 Proses Pembuatan Objek 3D Jengglong.....	IV-18
Gambar 4.8 Proses Pembuatan Objek 3D Calung	IV-18
Gambar 4.9 Proses Pembuatan Objek 3D Karinding	IV-19
Gambar 4.10 Proses Pembuatan Objek 3D Rebab.....	IV-19
Gambar 4.11 Proses Pembuatan Objek 3D Suling.....	IV-20
Gambar 4.12 Proses Pembuatan Objek 3D Tarawangsa.....	IV-20
Gambar 4.13 <i>License Vuforia</i>	IV-21
Gambar 4.14 Proses Pembuatan Marker Angklung	IV-22
Gambar 4.15 Proses Pembuatan Marker Calung	IV-22
Gambar 4.16 Proses Pembuatan Marker Jengglong	IV-23
Gambar 4.17 Proses Pembuatan Marker Karinding.....	IV-23
Gambar 4.18 Proses Pembuatan Marker Rebab.....	IV-24
Gambar 4.19 Proses Pembuatan Marker Suling	IV-24
Gambar 4.20 Proses Pembuatan Marker Tarawangsa.....	IV-25
Gambar 4.21 Representasi Pembuatan Aplikasi	IV-28
Gambar 4.22 Tampilan <i>Icon</i>	IV-52
Gambar 4.23 Aplikasi AR pada <i>Google Drive</i>	IV-53