

## DAFTAR GAMBAR

---

Gambar 1-1 Alur Methode <i>Luther (1994)</i> .....	4
Gambar 3-1 Tampilan Awal Aplikasi Space 4D+ .....	14
Gambar 3-2 Tampilan Objek Tiga Dimensi Aplikasi Space 4D+ .....	15
Gambar 3-3 Tampilan Menu Aplikasi Space 4D+ .....	15
Gambar 3-4 Tampilan Menu Bumi Aplikasi Space 4D+ .....	16
Gambar 3-5 Tampilan Awal Aplikasi Amazing Space Journey .....	17
Gambar 3-6 Tampilan Memindai <i>Marker</i> Pada Aplikasi Amazing Space Journey .....	17
Gambar 3-7 Tampilan Setelah Berhasil Memindai pada Aplikasi Amazing Space Journey .....	18
Gambar 3-8 Tampilan Deskripsi Planet pada Aplikasi Amazing Space Journey .....	18
Gambar 3-9 <i>Flowmap</i> Proses Bisnis Usulan .....	20
Gambar 3-10 Alur Navigasi .....	29
Gambar 4-1 Pembuatan objek tiga dimensi pakaian tradisional .....	31
Gambar 4-2 Pembuatan objek tiga dimensi mata uang .....	31
Gambar 4-3 Pembuatan objek tiga dimensi bola dunia .....	32
Gambar 4-4 Pembuatan objek tiga dimensi negara Asia Tenggara .....	32
Gambar 4-5 Proses Perancangan Suara .....	33
Gambar 4-6 Membuat <i>Marker</i> dengan menggunakan <i>Qualcomm Vuforia</i> .....	34
Gambar 4-7 Proses Awal Pembuatan Aplikasi .....	35
Gambar 4-8 Tampilan Asset Store .....	35
Gambar 4-9 Proses Pembuatan <i>Opening Menu</i> .....	36
Gambar 4-10 Proses Pembuatan <i>Main Menu</i> .....	37
Gambar 4-11 Proses Penggabungan Antara Objek 3D dengan <i>Marker</i> .....	37
Gambar 4-12 Tampilan <i>Script C#</i> .....	38
Gambar 4-13 Proses Mem- <i>build</i> Aplikasi .....	38
Gambar 4-14 Proses Pemindahan File .apk .....	39
Gambar 4-15 Tampilan <i>Opening Menu</i> .....	40
Gambar 4-16 Tampilan <i>Main Menu</i> .....	40
Gambar 4-17 Tampilan Menu Bola Dunia .....	41
Gambar 4-18 Tampilan Menu Budaya .....	42
Gambar 4-19 Tampilan Menu Asia Tenggara .....	42
Gambar 4-20 Tampilan Menu Deskripsi yang Berada di Dalam Menu Asia Tenggara .....	43
Gambar 4-21 Tampilan Menu Mata Uang Koin .....	44
Gambar 4-22 Tampilan Menu Mata Uang Kertas .....	44