DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode <i>Waterfall</i> [1]	4
Gambar 2.1 Vuforia SDK [2]	7
Gambar 2.2 Android [4]	8
Gambar 2.3 Android Application Layer [4]	9
Gambar 2.4 Android Runtime [4]	10
Gambar 2.5 Android Libraries [4]	11
Gambar 2.6 <i>Linux Kernel</i> [4]	11
Gambar 2.7 Android Version dan Linux Kernel Version [4]	12
Gambar 3.1 Brosur rumah Grand Imperial Regency	19
Gambar 3.2 <i>Flowmap</i> Proses Promosi dengan Brosur	20
Gambar 3.3 <i>Flowmap</i> Proses Promosi dengan Maket	21
Gambar 3.4 <i>Flowmap</i> Usulan Promosi Katalog Dengan Media Augmented Reality	22
Gambar 3.5 Augmented Reality untuk properti sebagai sarana pemasaran berbasis Android	23
Gambar 3.6 Penerapan Augmented Reality pada aplikasi katalog rumah berbasis Android	23
Gambar 3.7 Diagram Use case	26
Gambar 3.8 <i>Flowmap</i> alur kerja aplikasi	31
Gambar 3.9 Struktur Navigasi Aplikasi	32
Gambar 4.1 Membuat Objek Tiga Dimensi (3D) Dengan Blender	39
Gambar 4.2 Membuat Marker Menggunakan Qualcomm Vuforia	40
Gambar 4.3 Pembuatan Aplikasi Menggunakan Unity 3D	41
Gambar 4.4 <i>Compile</i> Aplikasi Pada <i>Unity</i> 3D	41
Gambar 4.5 Gambar <i>Marker</i> Yang Digunakan Pada Aplikasi	42
Gambar 4.6 <i>Marker</i> Yang Mempunyai Kriteria Bagus	43
Gambar 4.7 File Aplikasi Yang Sudah Berhasil Dilakukan Compile	43
Gambar 4.8 Proses Installasi File	44
Gambar 4.9 File Aplikasi Yang Sudah Terinstallasi	44
Gambar 4.10 Tampilan menu utama aplikasi	45
Gambar 4.11 Tampilan menu pilihan rumah dan denah	45
Gambar 4.12 Tampilan tipe rumah	46
Gambar 4.13 Objek rumah ditampilkan dengan marker	46
Gambar 4.14 Informasi tipe rumah	47
Gambar 4.15 Pilihan Menu Edit	47
Gambar 4.16 Tampilan objek pintu yang telah diganti	48
Gambar 4.17 Tampilan objek jendela yang telah diganti	48
Gambar 4.18 Tampilan objek jendela yang telah diganti	49