

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Perbedaan dan Kontribusi Penelitian Terdahulu.....	3-3
Tabel 5.1. Perangkat Lunak yang digunakan.....	5-1
Tabel 5.2. Perangkat Keras yang digunakan	5-1
Tabel 5.3. <i>Texture Collected</i>	5-2
Tabel 5.4. <i>Object Collected</i>	5-8
Tabel 5.5. <i>Audio Collected</i>	5-9
Tabel 5.6. <i>Texture Tower</i>	5-11
Tabel 5.7. <i>Texture Gedung A & B</i>	5-13
Tabel 5.8. <i>Texture Gedung C</i>	5-16
Tabel 5.9. <i>Texture Gedung D</i>	5-19
Tabel 5.10. <i>Texture Gedung E</i>	5-22
Tabel 5.11. <i>Texture Rektorat</i>	5-25
Tabel 5.12. <i>Texture Kantin</i>	5-30
Tabel 5.13. <i>Texture Climb Wall</i>	5-31
Tabel 5.14. <i>Texture Sasana</i>	5-34
Tabel 5.15. <i>Texture Pusgiwa</i>	5-35
Tabel 5.16. <i>Texture Field Kampus</i>	5-37
Tabel 5.17. <i>Texture Penanda</i>	5-39
Tabel 5.18. <i>Texture gedung Doktoral</i>	5-40
Tabel 5.19. <i>Texture aksesoris kampus</i>	5-44
Tabel 5.20. <i>Texture Logo UMB</i>	5-45
Tabel 5.21. <i>Texture objek Menu bangunan</i>	5-46
Tabel 5.22. Fungsi penanda Gedung.....	5-57
Tabel 5.23. Skenario Pengujian Navigasi kampus Meruya	5-63
Tabel 5.24. Pengujian <i>Interface</i>	5-64
Tabel 5.25. Pengujian <i>Function</i>	5-64
Tabel 5.26. Pengujian <i>Audio</i>	5-64
Tabel 5.27. Pengujian <i>Animation</i>	5-65