

Daftar Gambar

GAMBAR 2.8.1 : METODE PENELITIAN WATERFALL	1-4
GAMBAR 2.1.1.1 : GAMBAR AKSARA NGLEGENA	2-1
GAMBAR 2.1.1.2 : GAMBAR AKSARA PASANGAN	2-2
GAMBAR 2.1.1.2 : GAMBAR SANDHANGAN	2-3
GAMBAR 2.1.1.3 : GAMBAR ANGKA AKSARA JAWA	2-4
GAMBAR 3.1.1 : ARSITEKTUR SISTEM AR AKSARA JAWA	3-1
GAMBAR 4.1.1.1 : USE CASE DIAGRAM AR AKSARA JAWA	4-2
GAMBAR 4.1.3.1 : ACTIVITY DIAGRAM MENU UTAMA	4-5
GAMBAR 4.1.3.2 : ACTIVITY DIAGRAM TENTANG DAN PANDUAN	4-6
GAMBAR 4.1.4.1 : SEQUENCE DIAGRAM HALAMAN MULAI SCAN	4-8
GAMBAR 4.1.4.2 : SEQUENCE DIAGRAM HALAMAN PANDUAN, TENTANG DAN KELUAR	4-9
GAMBAR 4.3.1 : MARKER AKSARA DASAR BESERTA HURUF LATINNYA	4-12
GAMBAR 4.3.2 : MARKER AKSARA DASAR BESERTA HURUF LATINNYA	4-13
GAMBAR 4.3.1 : MARKER AKSARA SANDHANGAN BESERTA HURUF LATINNYA	4-14
GAMBAR 4.4.1 : PERANCANGAN STRUKTUR NAVIGASI	4-15
GAMBAR 4.5.1.1 : PERANCANGAN TAMPILAN MENU UTAMA	4-16
GAMBAR 4.5.2.1 : PERANCANGAN TAMPILAN MENU SCAN AKSARA	4-17
GAMBAR 4.5.3.1 : PERANCANGAN TAMPILAN TENTANG	4-17
GAMBAR 4.5.4.1 : PERANCANGAN TAMPILAN PANDUAN	4-18
GAMBAR 4.5.5.1 : PERANCANGAN TAMPILAN GALLERY	4-19
GAMBAR 5.2.1 : CONTOH MARKER HA	5-4
GAMBAR 5.2.2 : MEMBUAT DATABASE VUFORIA	5-5
GAMBAR 5.2.3 : CREATE DATABASE	5-5
GAMBAR 5.2.4 : ADD DATABASE	5-6
GAMBAR 5.2.5 : RATING TARGET	5-7
GAMBAR 5.2.6 : DOWNLOAD DATABASE	5-7
GAMBAR 5.4.1 : TAMPILAN SPLASH SCREEN	5-8
GAMBAR 5.4.2 : TAMPILAN MENU UTAMA	5-9
GAMBAR 5.4.3.1 : TAMPILAN MENU SCAN AKSARA	5-10
GAMBAR 5.4.3.2 : TAMPILAN KETIKA MARKER TERDETEKSI	5-11
GAMBAR 5.4.4 : TAMPILAN TENTANG	5-12
GAMBAR 5.4.5 : TAMPILAN PANDUAN	5-13
GAMBAR 5.4.6 : TAMPILAN GALLERY	5-14