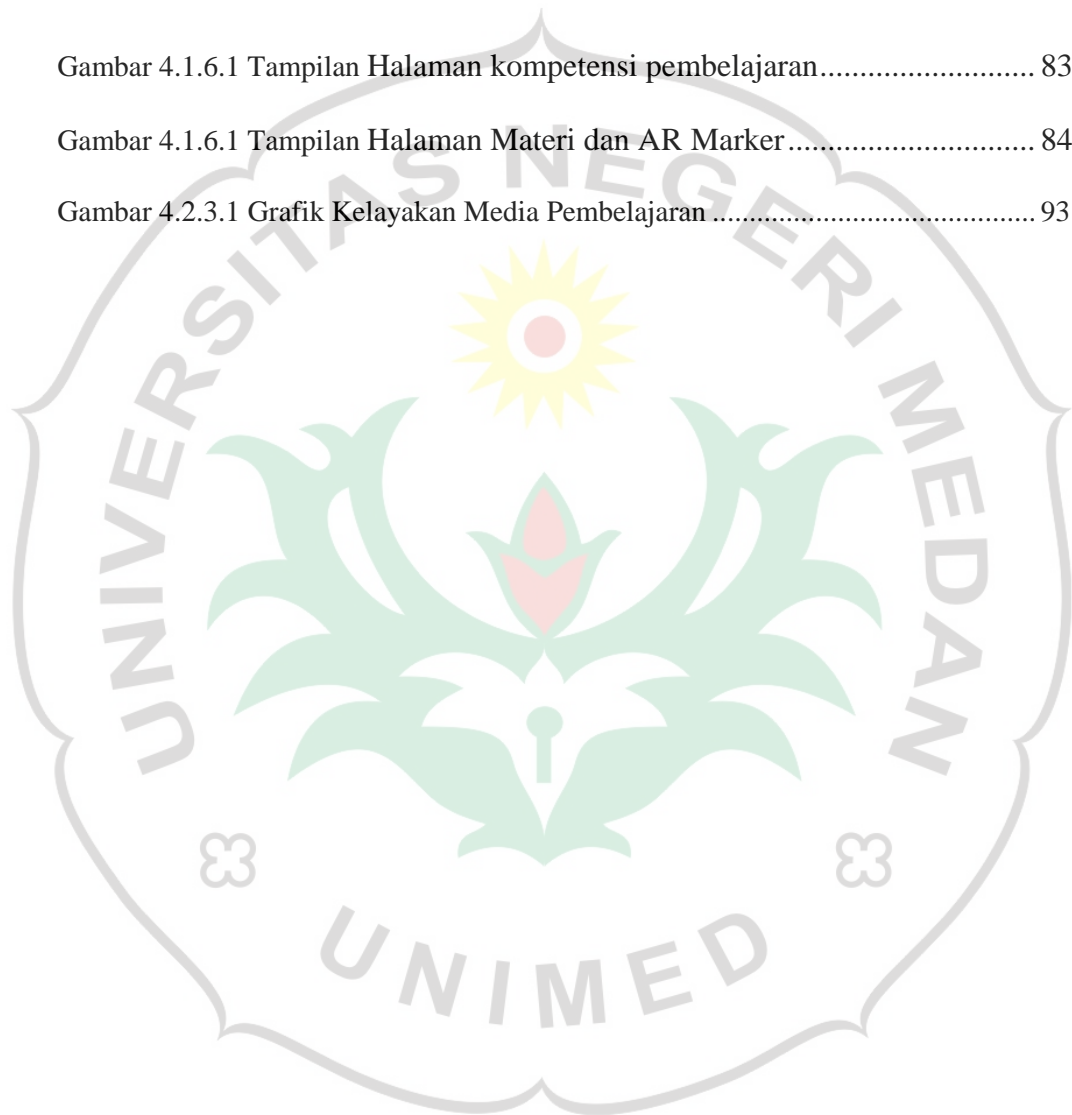


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.3.1 Contoh Hasil Augmented Reality	34
Gambar 2.3 Pendekatan ADDIE	43
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir	48
Gambar 3.3.1.1 Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE	51
Gambar 3.3.3.1 Tahap Perancangan Pengembangan	52
Gambar 3.3.3.2 <i>Splash Screen</i> (Tampilan Awal).....	54
Gambar 3.3.3.3 Tampilan Menu <i>Augmented reality</i>	54
Gambar 3.3.3.4 Tampilan AR KJJ	55
Gambar 4.1.2.1 Tampilan <i>Splash Screen Branding Unity</i>	70
Gambar 4.1.2.2. Tampilan <i>Splash Screen</i> Aplikasi AR KJJ	70
Gambar 4.1.2.3. Tampilan Halaman Menu Utama	71
Gambar 4.1.2.4. Tampilan Halaman Profil.....	72
Gambar 4.1.2.5. Tampilan Halaman Menu SK/KD.....	72
Gambar 4.1.2.6. Tampilan Halaman Menu AR	73
Gambar 4.1.2.7. Tampilan Halaman Menu Materi	74
Gambar 4.1.2.8. Tampilan Halaman Menu Materi PDF.....	74
Gambar 4.1.2.9. Tampilan Halaman Menu Vidio Pembelajaran.....	74
Gambar 4.1.2.10. Tampilan Menu Vidio pembelajaran bagian-bagian jalan	75
Gambar 4.1.2.11. Tampilan Menu Vidio pembelajaran bahan perkerasan jalan	75
Gambar 4.1.2.12. Tampilan Halaman Menu Petunjuk.....	76
Gambar 4.1.2.13. Tampilan Halaman Menu Tentang.....	76
Gambar 4.1.6.1 Tampilan Halaman Sampul AR BOOK.....	81
Gambar 4.1.6.1 Tampilan Halaman Petunjuk pengguna.....	82

Gambar 4.1.6.1 Tampilan Halaman kompetensi pembelajaran.....	83
Gambar 4.1.6.1 Tampilan Halaman Materi dan AR Marker.....	84
Gambar 4.2.3.1 Grafik Kelayakan Media Pembelajaran	93



THE
Character Building
UNIVERSITY