

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Teknologi <i>Augmented Reality</i>	14
Gambar 2.2.	Aplikasi Unity	17
Gambar 2.3.	Aplikasi Blender.....	18
Gambar 2.4.	Vuforia	20
Gambar 2.5.	Skema Kerangka Berpikir	23
Gambar 2.6.	Tahap Perancangan Media AR.....	24
Gambar 2.7.	Desain Media AR <i>Magic Book</i>	25
Gambar 3.1.	Alur Pengembangan MDLC.....	27
Gambar 3.2.	<i>Usecase</i> Media AR <i>Magic Book</i>	29
Gambar 3.3.	<i>Activity Diagram</i> Media AR <i>Magic Book</i>	30
Gambar 4.1.	Tampilan <i>Splash Screen</i> Media.....	48
Gambar 4.2.	Tampilan Menu Utama.....	48
Gambar 4.3.	Tampilan Menu KD	49
Gambar 4.4.	Tampilan Menu <i>Scan Marker</i>	50
Gambar 4.5.	Tampilan <i>Scan Marker</i>	50
Gambar 4.6.	Tampilan Menu Video	51
Gambar 4.7.	Tampilan Video.....	51
Gambar 4.8.	Tampilan Menu Petunjuk Pengerjaan Soal	52
Gambar 4.9.	Tampilan Soal	52
Gambar 4.10.	Tampilan Skor	52
Gambar 4.11.	Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan	53
Gambar 4.12.	Tampilan Menu Info Pengembang.....	53
Gambar 4.13.	Proses Desain Buku pada Canva.....	54
Gambar 4.14.	Proses Desain Objek 3D pada Blender	55
Gambar 4.15.	Proses Desain Marker.....	56
Gambar 4.16.	Desain <i>User Interface</i>	56
Gambar 4.17.	Pembuatan Aplikasi di Unity 3D	57
Gambar 4.18.	Input Marker ke Vuforia	57
Gambar 4.19.	Linsensi Media AR.....	58
Gambar 4.20.	Input Objek 3D kedalam Unity 3D	58
Gambar 4.21.	Grafik Hasil Validasi Materi/Konten	62
Gambar 4.22.	Grafik Hasil Validasi Media/Konstruksi	63
Gambar 4.23.	Grafik Uji Akseptabilitas Pengguna Produk	65
Gambar 4.24.	Grafik Hasil Pre-Test dan Post-Test.....	67
Gambar 4.25.	Diagram Uji N-Gain.....	69