

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 <i>Unity</i>	29
Gambar 2.3 <i>Vuforia</i>	30
Gambar 2.4 <i>Blender</i>	31
Gambar 2.4 Langkah-Langkah <i>Project Based Learning</i>	38
Gambar 2.5 Cara Kerja Router.....	43
Gambar 2.6 Cara Kerja Router 2.....	43
Gambar 2.5 Kerangka Berfikir.....	48
Gambar 2.6 Bagan Aplikasi.....	49
Gambar 3. 1 Model Pengembangan MDLC.....	52
Gambar 3. 2 Model Pengembangan ADDIE.....	54
Gambar 4.1 Mendesain Tampilan User Interface di Canva.....	77
Gambar 4.2 Mendesain Marker di Canva.....	77
Gambar 4.3 Mendesain Objek 3D AR di Blender.....	77
Gambar 4.5 Meng-upload marker ke Vuforia.....	79
Gambar 4.6 Meng-import database Vuforia ke Unity.....	80
Gambar 4.7 Mamasukkan objek 3D ke Unity.....	80
Gambar 4.8 Meng-import seluruh komponen dalam <i>Project Unity</i>	81
Gambar 4.9 Build aplikasi.....	81
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Utama.....	82
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Deskripsi Produk.....	83
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Petunjuk.....	83

Gambar 4.13 Tampilan Menu Mari Belajar	85
Gambar 4.14 Tampilan Menu Capaian Pembelajaran	85
Gambar 4.15 Tampilan Menu Materi Pembelajaran	86
Gambar 4.16 Tampilan Menu Evaluasi	86
Gambar 4.17 Simulasi jaringan komputer menggunakan markerless	87
Gambar 4.18 Tampilan halaman merancang dan mendesain proyek	88
Gambar 4.19 Menguji hasil proyek menggunakan Augmented Reality	88

