

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2. 1 Contoh <i>Face Tracking</i> .....	28
Gambar 2. 2 Contoh <i>3D Object Tracking</i> .....	28
Gambar 2. 3 Contoh <i>Ground Plane Detection</i> .....	29
Gambar 2. 4 Logo Aplikasi Unity.....	30
Gambar 2. 5 Logo Vuforia.....	32
Gambar 2. 6 Logo Aplikasi SketchUp.....	33
Gambar 2. 7 Format <i>storyboard</i> Tim Slide.....	39
Gambar 2. 8 Alur Kerangka Berpikir.....	48
Gambar 2. 9 Konsep Desain Produk.....	49
Gambar 3. 1 Metode penelitian yang mengkombinasikan model ADDIE.....	54
Gambar 3. 2 <i>Use Case Diagram</i> .....	64
Gambar 3. 3 <i>Activity Diagram</i> Menu Utama.....	65
Gambar 3. 4 <i>Activity Diagram</i> Menu Petunjuk Penggunaan.....	66
Gambar 3. 5 <i>Activity Diagram</i> Menu CP dan TP.....	67
Gambar 3. 6 <i>Activity Diagram</i> Menu Materi.....	68
Gambar 3. 7 <i>Activity Diagram</i> Menu AR.....	69
Gambar 3. 8 <i>Activity Diagram</i> Menu Video.....	70
Gambar 3. 9 <i>Activity Diagram</i> Menu Kuis.....	71
Gambar 3. 10 <i>Activity Diagram</i> Menu Profile Pengembang.....	72
Gambar 4. 1 Desain awal <i>User Interface (UI)</i> .....	99
Gambar 4. 2 Desain Icon-Icon Tombol.....	99
Gambar 4. 3 Desain Model 3D Komponen Komputer.....	100
Gambar 4. 4 Desain Video Pembelajaran.....	101
Gambar 4. 5 <i>Material Collecting</i> .....	103
Gambar 4. 6 Membuat <i>lisence key</i> vuforia engine.....	104
Gambar 4. 7 Mengimpor asset ke dalam Unity.....	105
Gambar 4. 8 Membuat <i>scene</i> pada Unity.....	106
Gambar 4. 9 Menambahkan <i>AR Camera</i> dan <i>Ground Plane</i> .....	106

Gambar 4. 10 Tampilan antarmuka aplikasi media pembelajaran di unity .....	107
Gambar 4. 11 Menambahkan dan mengatur objek 3D.....	108
Gambar 4. 12 Membuat script dengan C# .....	108
Gambar 4. 13 Build aplikasi ke format APK .....	109
Gambar 4. 14 Tampilan <i>splash screen</i> .....	110
Gambar 4. 15 Halaman menu utama.....	111
Gambar 4. 16 Halaman petunjuk penggunaan .....	111
Gambar 4. 17 Halaman CP dan TP .....	112
Gambar 4. 18 Halaman materi pembelajaran.....	113
Gambar 4. 19 Halaman <i>augmented reality</i> (AR) .....	114
Gambar 4. 20 Halaman video pembelajaran.....	115
Gambar 4. 21 Halaman kuis.....	116
Gambar 4. 22 Halaman profile pengembang .....	117

