

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Aplikasi Unity	42
Gambar 2.2. Vuforia Engine	42
Gambar 2.3. Aplikasi Blender	43
Gambar 2.4. Kerangka Berpikir	49
Gambar 2.5. Konsep Produk	52
Gambar 3.1. Model pengembangan ADDIE	56
Gambar 4.1. Desain Buku pada Canva	81
Gambar 4.2. Mendesain Marker di Canva	82
Gambar 4.3. Mendesain Tampilan User Interface di Figma	83
Gambar 4.4. Mendesain objek 3D di Blender	84
Gambar 4.5. Meng-upload marker ke Vuforia	85
Gambar 4.6. Meng-import <i>database</i> Vuforia ke Unity	85
Gambar 4.7. Memasukkan objek 3D ke Unity	86
Gambar 4. 8. Meng-import seluruh komponen dalam Project Unity	87
Gambar 4.9. Build aplikasi	87
Gambar 4.10. Tampilan Halaman Utama	88
Gambar 4.11. Tampilan Petunjuk Penggunaan Aplikasi	89
Gambar 4.12. Tampilan Deskripsi	89
Gambar 4.13. Tampilan Capaian Pembelajaran	90
Gambar 4.14. Tampilan Menu Augmented Reality	91
Gambar 4.15. Tampilan Materi Pembelajaran	91
Gambar 4.16. Tampilan Video Pembelajaran	92
Gambar 4.17. Tampilan Menu Evaluasi	92
Gambar 4.18. Tampilan Ulasan dari Evaluasi	93