

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Augmented Reality</i> (Noviana, 2022)	18
Gambar 2.2 <i>Marker Based Tracking AR</i> (Educative, 2026).....	20
Gambar 2.3 Vuforia (Vuforia, 2023)	22
Gambar 2.4 Unity 3D (Unity, 2023)	23
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	45
Gambar 4.1 <i>Marker</i> pada modul.....	77
Gambar 4.2 Objek 3D <i>processor</i>	79
Gambar 4.3 Pembuatan Proyek Unity	80
Gambar 4.4 Konfigurasi <i>Platform</i> Android.....	80
Gambar 4.5 Pembuatan lisensi dan <i>database</i> Vuforia.....	81
Gambar 4.6 Penambahan <i>Marker</i> sebagai <i>Image Target</i>	82
Gambar 4.7 Mengunduh <i>database</i> vuforia	82
Gambar 4.8 Mengimpor <i>database</i> vuforia.....	83
Gambar 4.9 Penambahan <i>Image Target</i>	84
Gambar 4.10 Penambahan Objek 3D	84
Gambar 4.11 Penyusunan <i>Marker</i> dan objek 3D.....	85
Gambar 4.12 Pembuatan <i>Scene</i> Animasi	86
Gambar 4.13 Pembuatan animasi pemasangan <i>hardware</i>	86
Gambar 4.14 Proses <i>Build</i> aplikasi android.....	87
Gambar 4.15 Penyusunan modul cetak dengan Canva.....	88