

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran	10
Gambar 2.2 Tampilan 3D	14
Gambar 2.3 QR (quick response) Code	16
Gambar 2.4 Fiducial Marker	17
Gambar 2.5 Markerless Marker	17
Gambar 2.6 Scripting	20
Gambar 2.7 Movie Texture	20
Gambar 2.8 Platform	21
Gambar 2.9 Asset Store	22
Gambar 2.10 Komputer Generasi Pertama	27
Gambar 2.11 Komputer Generasi Kedua	27
Gambar 2.12 Komputer Generasi Ketiga	28
Gambar 2.13 Komputer Generasi Keempat	29
Gambar 2.14 Komputer Generasi Kelima	29
Gambar 2.15 Sistem Botting Komputer	30
Gambar 2.16 Manajemen Proses	31
Gambar 2.17 Manajemen Memori	32
Gambar 2.18 Manajemen File	32
Gambar 2.19 Manajemen Pekerjaan	33
Gambar 2.20 Proses Memformat Flashdisk	33
Gambar 2.21 Keamanan Data	34
Gambar 2.22 Kotak Dialog Printers dan Faxes	35
Gambar 2.23 Menambahkan Printer Baru	35
Gambar 2.24 Instal Printer	36
Gambar 2.25 Kotak Dialog Konfigurasi Penginstallan	36
Gambar 2.26 Instal Berlangsung/Proses	37
Gambar 2.27 Printer Baru Telah Berhasil di Instal	37
Gambar 2.28 Pengaturan Tampilan Monitor	38
Gambar 2.29 Mengatur Gambar Desktop	39

Gambar 2.30 Mengatur Screen Sarver.....	39
Gambar 2.31 Mengatur Tampilan Windows.....	40
Gambar 2.32 Mengatur Resolusi Monitor.....	40
Gambar 2.33 Kerangka Berfikir Penelitian.....	48
Gambar 2.34 Tampilan Awal Unity 3D.....	49
Gambar 2.35 Tampilan Awal AR.....	50
Gambar 2.36 Tampilan Awal Desain Media AR.....	50
Gambar 2.37 Tampilan Load Kamera.....	50
Gambar 2.38 Tampilan Awal Menu Materi.....	51
Gambar 2.39 Tampilan Awal Evaluasi/Quis.....	51
Gambar 2.40 Tampilan Petunjuk Penggunaan Aplikasi.....	51
Gambar 2.41 Tampilan Menu Unduh Marker.....	52
Gambar 2.42 Tampilan Menu Tentang.....	52
Gambar 3.1 Desain Model Metode Waterfall.....	57
Gambar 3.2 Use Case Diagram.....	58
Gambar 3.3 Activity Diagram AR.....	59
Gambar 3.4 Class Diagram AR.....	60
Gambar 3.5 Sequence Diagram AR Kamera.....	61
Gambar 3.6 Sequence Diagram Menu Mata Materi.....	61
Gambar 3.7 Sequence Diagram Latihan Menu AR.....	62
Gambar 3.8 Sequence Diagram Panduan AR.....	62
Gambar 3.9 Sequence Diagram Tentang Unduh Marker.....	63
Gambar 3.10 Sequence Diagram Tentang AR.....	63
Gambar 4.1 Tampilan Splash Screen Branding Unity.....	75
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama Aumented Reality.....	76
Gambar 4.3 Tampilan Menu AR Kamera.....	77
Gambar 4.4 Tampilan Menu Panduan.....	77
Gambar 4.5 Tampilan Menu Materi.....	78
Gambar 4.6 Tampilan Menu Unduh Marker.....	78
Gambar 4.7 Tampilan Menu Latihan.....	79
Gambar 4.8 Tampilan Menu Tentang.....	79

Gambar 4.9 Hasil Grafik dari Hasi Persentasi Ahli Materi/Konten Produk	80
Gambar 4.10 Hasil Grafik dari Hasi Persentasi Ahli Media/Kontruksi Produk	82
Gambar 4.11 Hasil Grafik Penggunaan Produk	85
Gambar 4.12 Hasil Analisis Uji N-Gain	89
Gambar 4.13 Hasil Perrsentasi Uji N-Gain	89



THE
Character Building
 UNIVERSITY