

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Fungsi Media Pada Proses Pembelajaran	16
Gambar 2.2 Contoh <i>Marker Based Tracking</i>	20
Gambar 2.3 <i>Markerless Augmented Reality</i> pada <i>Face Tracking</i>	21
Gambar 2.4 Contoh Teknik 3D <i>Object Tracking</i>	22
Gambar 2.5 Proses Kerja <i>Augmented Reality</i>	23
Gambar 2.6 Langkah-Langkah Me-render Objek Virtual dalam Dunia Nyata ...	30
Gambar 2.7 Kerangka Berpikir	58
Gambar 2.8 Flowchart Desain Produk	59
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	37
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i>	40
Gambar 4.1 Tampilan Awal Website <i>Vuforia</i>	71
Gambar 4.2 Menu <i>License Manager</i>	71
Gambar 4.3 Menu Nama Lisensi	72
Gambar 4.4 Menu Lisensi	72
Gambar 4.5 Menu <i>Copy Code Lisensi</i>	72
Gambar 4.6 Menu <i>Target Manager</i>	73
Gambar 4.7 Menu <i>Create Database</i>	73
Gambar 4.8 Menu <i>Database</i>	73
Gambar 4.9 Menu <i>Target Manager</i>	74
Gambar 4.10 Menu Mengatur <i>Width</i>	74
Gambar 4.11 Menu <i>Target Manager</i>	74
Gambar 4.12 Menu <i>Download Database</i>	75
Gambar 4.13 Menu Awal <i>Unity 3D</i>	75
Gambar 4.14 Menu <i>Project Set</i>	75
Gambar 4.15 Menu <i>Window Project Unity</i>	76
Gambar 4.16 Menu Menghapus <i>Main Camera</i>	76
Gambar 4.17 Menu Meng-install <i>Database</i>	76
Gambar 4.18 Menu <i>Import</i>	77
Gambar 4.19 Tab <i>File-Build Settings</i>	77

Gambar 4.20 Pilih <i>Android</i>	77
Gambar 4.21 <i>Player Settings</i>	78
Gambar 4.22 Membuat <i>AR Camera</i>	78
Gambar 4.23 Menu <i>Import</i>	78
Gambar 4.24 <i>AR Camera</i>	79
Gambar 4.25 <i>App License Key</i>	79
Gambar 4.26 Menentukan Resolusi.....	80
Gambar 4.27 Membuat <i>Canvas</i>	80
Gambar 4.28 Mengisi Tampilan Aplikasi.....	81
Gambar 4.29 Menambah Objek 3D.....	81
Gambar 4.30 Menu <i>Vuforia Engine</i>	82
Gambar 4.31 Menu <i>Vuforia Behaviour</i>	82
Gambar 4.32 <i>Paste License Code</i>	82
Gambar 4.33 Menu <i>Image Target</i>	83
Gambar 4.34 Menu <i>Image Target Behavior</i>	83
Gambar 4.35 Menu <i>Impor</i>	83
Gambar 4.36 Menu Mengatur Ukuran, Letak, Rotasi dari Objek 3D.....	84
Gambar 4.37 Tampilan Hasil.....	84
Gambar 4.38 Tombol <i>Preview</i>	84
Gambar 4.39 Tampilan Menu Utama.....	85
Gambar 4.40 Tampilan Menu CP.....	85
Gambar 4.41 Tampilan Menu ATP.....	86
Gambar 4.42 Tampilan Menu TP.....	86
Gambar 4.43 Tampilan Menu Materi.....	87
Gambar 4.44 Tampilan Menu Materi Jaringan Nirkabel.....	87
Gambar 4.45 Tampilan Menu Materi Jenis-Jenis Jaringan Nirkabel.....	87
Gambar 4.46 Tampilan Menu Materi WLAN.....	88
Gambar 4.47 Tampilan Menu Materi WMAN.....	88
Gambar 4.48 Tampilan Menu Materi WWAN.....	88
Gambar 4.49 Tampilan Menu Materi WPAN.....	89
Gambar 4.50 Tampilan Menu Materi Fungsi Jaringan Nirkabel.....	89

Gambar 4.51	Tampilan Menu Materi Manfaat Jaringan Nirkabel	89
Gambar 4.52	Tampilan Menu Materi Kelebihan Jaringan Nirkabel	90
Gambar 4.53	Tampilan Menu Materi Perkembangan Teknologi Nirkabel.....	90
Gambar 4.54	Tampilan Menu Materi Kekurangan Jaringan Nirkabel.....	90
Gambar 4.55	Tampilan AR WWAN	91
Gambar 4.56	Tampilan Video Pembelajaran WWAN Melalui Scan Marker	91
Gambar 4.57	Tampilan AR WMAN	91
Gambar 4.58	Tampilan Video Pembelajaran WMAN Melalui Scan Marker	92
Gambar 4.59	Tampilan AR WPAN.....	92
Gambar 4.60	Tampilan Video Pembelajaran WPAN Melalui Scan Marker.....	92
Gambar 4.61	Tampilan AR WLAN	92
Gambar 4.62	Tampilan Video Pembelajaran WLAN Melalui Scan Marker	93
Gambar 4.63	Tampilan Menu Latihan	93
Gambar 4.64	Tampilan Soal.....	93
Gambar 4.65	Tampilan Memilih Jawaban Benar	94
Gambar 4.66	Tampilan Memilih Jawaban Salah.....	94
Gambar 4.67	Tampilan Hasil Score	94
Gambar 4.68	Tampilan Cara Penggunaan MediPAR.....	95
Gambar 4.69	Tampilan Info Pengembang MediPAR	95
Gambar 4.70	Tampilan Deskripsi Produk	95

