

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Penerapan AR sebagai Media Pembelajaran.....	16
Gambar. 2.2. Contoh <i>Marker Based Tracking</i>	17
Gambar 2.3. Contoh Teknik <i>Face Traking</i>	18
Gambar 2.4. Contoh Teknik <i>3D Object Tracking</i>	18
Gambar 2.5. Contoh Teknik <i>Motion Tracking</i>	19
Gambar 2.6. Contoh Teknik <i>GPS Based Tracking</i>	19
Gambar 2.7. Prinsip Kerja <i>Augmented Reality</i>	20
Gambar.2.8. <i>Unity 3D</i>	21
Gambar 2.9. <i>Vuforia</i>	22
Gambar 2.10. Kerangka Berpikir	31
Gambar 2.11 Desain Produk	32
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE (Branch, R. M. 2009).....	34
Gambar 3.2 Ilustrasi model waterfall.....	35
Gambar 3.3. <i>Use Case Diagram</i>	42
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i>	44
Gambar 4.1.1Tampilan Home.....	63
Gambar 4.1.2. Tampilan Menu	64
Gambar 4.1.3. Tampilan Petunjuk Penggunaan.....	64
Gambar 4.1.4. Tampilan CP & TP.....	65
Gambar 4.1.5. Tampilan Materi Pelajaran	66
Gambar 4.1.6. Tampilan Hasil Gambar 3D	67
Gambar 4.1.7. Tampilan Hasil Scan Marker Video.....	68
Gambar 4.1.8. Tampilan Quiz.....	69
Gambar 4.1.9. Tampilan Pertanyaan Quiz	69
Gambar 4.1.10. Tampilan Jawaban Benar	70
Gambar 4.1.11. Tampilan Jawaban Salah.....	70
Gambar 4.1.12. Tampilan Skor Akhir.....	71
Gambar 4.1.13. Tampilan Info Pengembang	71