

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Augmented Reality .....	13
Gambar 2.2 Tampilan Aplikasi Blender .....	15
Gambar 2.3 Tampilan Unity 3D .....	17
Gambar 2.4 Aplikasi Visual Studio .....	17
Gambar 2.5 Kerangka Berfikir .....	23
Gambar 2.6. Deasain Produk .....	24
Gambar 3.1 Model Pengembangan Waterfall .....	26
Gambar 3.2 Flowchart Rancangan Produk .....	29
Gambar 3.3 Use Case Diagram Rancangan Produk .....	31
Gambar 3.4 Flowchart Prosedur Penelitian .....	33
Gambar 4.1 Tampilan interface media pembelajaran .....	54
Gambar 4.2 Animasi vertex segi 5 .....	55
Gambar 4.3 Animasi vertex segi 4 .....	55
Gambar 4.4 Animasi vertex kubus .....	55
Gambar 4.5 Animasi 3D Komputer .....	55
Gambar 4.6 Animasi 3D Laptop .....	56
Gambar 4.7 Animasi 3D Rumah .....	56
Gambar 4.8 Animasi 3D Castil.....	56
Gambar 4.9 Tampilan menu utama .....	57
Gambar 4.10 Tampilan menu kompetensi .....	57
Gambar 4.11 Tampilan menu materi .....	57
Gambar 4.12 Tampilan menu augmented reality .....	58
Gambar 4.13 Tampilan menu video .....	58
Gambar 4.14 Tampilan kuis .....	58
Gambar 4.15 Tampilan profil peneliti .....	59
Gambar 4.16 Petunjuk penggunaan .....	59
Gambar 4.17 Coding pindah scence/halaman.....	59
Gambar 4.18 Coding hide/unhide objek .....	60
Gambar 4.19 Coding rotasi objek .....	60
Gambar 4.20 Coding timer kuis .....	62
Gambar 4.21 Coding nilai kuis .....	62
Gambar 4.22 Coding keluar media .....	63