

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Sensorama	31
Gambar 2.2. AR Pada Kompas	32
Gambar 2.3. AR Pada Peta Online	33
Gambar 2.4. AR Pada Kemiringan	34
Gambar 2.5. AR Dalam Iklan Olahraga	34
Gambar 2.6. AR Untuk Simulasi Janin	35
Gambar 2.7. AR Sebagai Pengganti <i>User Manual Book</i>	35
Gambar 2.8. AR Dalam Simulasi Robotik	36
Gambar 2.9. Tampilan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis AR	37
Gambar 2.10. AR Menampilkan Planet 3D	37
Gambar 2.11. AR Menampilkan Gambar Harimau	38
Gambar 2.12. Diagram Kerja Augmented Reality	39
Gambar 2. 13. Hasil Penggabungan Obyek Nyata Dengan Obyek Maya	40
Gambar 2.14. Gaya <i>Crawl</i>	45
Gambar 2.15. Gaya Punggung	45
Gambar 2.16. Gaya Dada	46
Gambar 2.17. Rancangan Model Awal Tes Pengukuran <i>Vertical Jump</i> Berbasis Digital	50
Gambar 3.1. Langkah-Langkah Pengembangan <i>Research & Development</i> (<i>R&D</i>)	60
Gambar 4.1. Aplikasi Pembelajaran Renang Gaya Bebas	77
Gambar 4.2. Rancangan Model Awal Tes Pengukuran <i>Vertical Jump</i> Berbasis Digital	79
Gambar 4.3. Tampilan Pada Sistem Aplikasi Berbasis Android	85
Gambar 4.4 Menu Dashboard Pada Aplikasi Berbasis Android	85
Gambar 4.5. Tampilan Menu Materi	86
Gambar 4.6. Tampilan Sejarah Pada Aplikasi Berbasis Android	86
Gambar 4.7. Tampilan Varian Pada Aplikasi Berbasis Android	87
Gambar 4.8. Tampilan Teknik Dasar Renang Gaya Bebas Pada Aplikasi Berbasis Android	87
Gambar 4.9. Tampilan Video Pembelajaran Renang Gaya Bebas	88