

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data siswa mengenai teknologi imersif	4
Gambar 2.1 AR pada game Pokemon Go	16
Gambar 2.2 Contoh dari Marker-based AR	17
Gambar 2.3 Contoh dari Markerless AR.....	18
Gambar 2.4 Contoh dari Projection-based AR	18
Gambar 2.5 Contoh dari Superimposition-based AR	19
Gambar 2.6 Kerangka berpikir.....	25
Gambar 2.7 Skema desain produk	26
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	31
Gambar 3.2 Activity Diagram.....	32
Gambar 4.1 Tampilan utama aplikasi	44
Gambar 4.2 Panduan pengguna pada kamera AR.....	44
Gambar 4.3 Tampilan AR berupa objek 3d	44
Gambar 4.4 Tampilan video pembelajaran melalui scan marker.....	45
Gambar 4.5 Tampilan AR berupa animasi 3d.....	45
Gambar 4.6 Tampilan materi pada aplikasi	46
Gambar 4.7 Tampilan petunjuk kuis.....	46
Gambar 4.8 Contoh soal pada kuis	46
Gambar 4.9 Tampilan saat memilih jawaban yang tepat	47
Gambar 4.10 Tampilan saat memilih jawaban yang tidak tepat	47
Gambar 4.11 Tampilan skor akhir	47
Gambar 4.12 Tampilan kompetensi	48
Gambar 4.13 Tampilan tentang aplikasi	48
Gambar 4.14 Tampilan halaman petunjuk aplikasi.....	49