

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Jenis Proyeksi	5
Gambar 2. 2 Cara membaca Proyeksi Eropa	7
Gambar 2. 3 Cara membaca Proyeksi Amerika.....	8
Gambar 2. 4 Contoh Marker	9
Gambar 3. 1 Blok Diagram Sistem.....	12
Gambar 3. 2 Block Diagram Perancangan Sistem.....	14
Gambar 3. 3 Proses Pembuatan Marker	15
Gambar 3. 4 Usecase Diagram	16
Gambar 3. 5 Activity Diagram	17
Gambar 3. 6 Sequence diagram memulai aplikasi.....	19
Gambar 3. 7 Sequence diagram Menu <i>Start</i>	19
Gambar 3. 8 Sequence diagram Menu <i>Instruction</i>	20
Gambar 3. 9 Sequence diagram Menu <i>Test</i>	21
Gambar 3. 10 Sequence diagram Menu <i>About</i>	21
Gambar 3. 11 Sequence diagram Menu Keluar	22
Gambar 3. 12 Diagram Data Flow	22
Gambar 3. 13 Tampilan Project Blender	23
Gambar 3. 14 Tampilan salah satu objek.....	23
Gambar 3. 15 Tampilan Objek yang diberi warna	24
Gambar 3. 16 Tampilan Objek dengan duplicate sisi.....	24
Gambar 3. 17 Objek diberi efek visual	25
Gambar 3. 18 Pembuatan Lisensi Vuforia.....	25
Gambar 3. 19 Halaman Target Manager	26
Gambar 3. 20 Proses Perancangan Aplikasi AR	27
Gambar 3. 21 Scene manager <i>main menu</i>	28
Gambar 3. 22 Tampilan splash screen	28
Gambar 3. 23 Tampilan Menu Utama Aplikasi.....	29
Gambar 3. 24 Script Controlling Menu <i>Start</i>	30
Gambar 3. 25 Tampilan Menu <i>Instruction</i>	31
Gambar 3. 26 Tampilan Menu <i>Theory</i>	31
Gambar 3. 27 Tampilan Menu <i>Test</i>	32
Gambar 3. 28 Tampilan Menu <i>About</i>	32
Gambar 3. 29 Tampilan objek AR pada Aplikasi.....	33
Gambar 4. 1 Hasil perhitungan MOS manfaat konten aplikasi AR	45