

Daftar Gambar

Gambar 1.5-1 Alur kerja metodologi multimedia development life cycle	4
Gambar 2.2.2-1 Struktur tiga babak.....	6
Gambar 2.2.7 - 1 Contoh sebuah graf.....	7
Gambar 2.2.7 - 2 Contoh sebuah graf dengan tepi yang diarahkan	7
Gambar 3.1.2 - 1 Flowchart Aplikasi.....	13
Gambar 3.1.2 - 2 Graf Berarah pada aplikasi ARTUR.....	17
Gambar 3.1.3 - 1 Diagram pengumpulan materi	18
Gambar 3.1.4 - 1 Menu Utama	19
Gambar 3.1.4 - 3 Realisasi Augmented Reality di smartphone.....	20
Gambar 3.1.4 - 2 Realisasi objek AR dapat di zoom.....	20
Gambar 3.3.1 - 1 Usecase Diagram aplikasi ARTUR.....	21
Gambar 3.3.2 - 1 Activity Diagram aplikasi ARTUR membuka aplikasi	22
Gambar 3.3.2 - 2 Activity Diagram aplikasi ARTUR memilih credit.....	23
Gambar 3.3.3 - 1 Class Diagram aplikasi ARTUR.....	23
Gambar 3.3.4 - 1 Sequence Diagram aplikasi ARTUR menjalankan aplikasi	24
Gambar 3.3.4 - 2 Sequence Diagram aplikasi ARTUR memilih credit.....	24
Gambar 3.4 - 1 Tampilan menu	26
Gambar 3.4 - 2 Tampilan credit.....	26
Gambar 3.4 - 3 Tampilan panduan	26
Gambar 3.4 - 4 Tampilan kuis	27
Gambar 3.4 - 5 Tampilan melanjutkan	27
Gambar 3.4 - 6 Tampilan kembali	28
Gambar 3.4 - 7 Tampilan memilih planet.....	28
Gambar 3.4 - 8 Tampilan mendeteksi AR	29
Gambar 3.4 - 9 Tampilan AR untuk Mars dan Neptunus	29
Gambar 3.4 - 10 Tampilan melanjutkan ke permainan.....	30
Gambar 3.4 - 11 Tampilan permainan di Mars.....	30
Gambar 3.4 - 12 Tampilan apabila pemain mengenai rintangan	30
Gambar 3.4 - 13 Tampilan permainan di Neptunus.....	31

Gambar 3.4 - 14Tampilan menu play	31
Gambar 3.4 - 15Tampilan menu games.....	31
Gambar 3.4 - 16Tampilan video animasi.....	32
Gambar 4.5 - 1Contoh kuesioner pada responden nomor 2.....	40
Gambar 4.5 - 2Isian nomor 1 pada responden ke-2	41
Gambar 4.5 - 3Isian nomor 2 pada responden ke-2	41