

## DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1 Logo Aplikasi Healthy Food</i> .....	17
<i>Gambar 2.2 Aplikasi Healthy Food</i> .....	17
<i>Gambar 2.3 Aplikasi Easy Learn</i> .....	18
<i>Gambar 2.4 Aplikasi Easy Learn</i> .....	18
<i>Gambar 2.5 Alur Augmented Reality</i> .....	20
<i>Gambar 2.6 Vuforia AR SDK</i> .....	20
<i>Gambar 2.7 Flashcard</i> .....	21
<i>Gambar 3.1 Metodolgi Waterfall</i> .....	23
<i>Gambar 3.2 Flowchart Aplikasi Larande</i> .....	28
<i>Gambar 3.3 Sitemap Aplikasi Larande</i> .....	29
<i>Gambar 3.4 Mockup marker</i> .....	29
<i>Gambar 3.5 Mockup Aplikasi Larande</i> .....	30
<i>Gambar 4.1 Mencari objek tiga dimensi</i> .....	33
<i>Gambar 4.2 Material Ikan</i> .....	34
<i>Gambar 4.3 Material tekstur dari Blender</i> .....	34
<i>Gambar 4.4 Import material tekstur ke Photoshop</i> .....	34
<i>Gambar 4.5 Referensi tekstur</i> .....	35
<i>Gambar 4.6 Proses edit tekstur</i> .....	35
<i>Gambar 4.7 Masukkan tekstur baru ke Blender</i> .....	35
<i>Gambar 4.8 Aplikasikan tekstur baru ke objek</i> .....	36
<i>Gambar 4.9 Export objek ke format fbx atau obj</i> .....	36
<i>Gambar 4.10 Pembuatan asset dua dimensi</i> .....	37
<i>Gambar 4.11 Penentuan font</i> .....	37
<i>Gambar 4.12 Penentuan warna flashcard</i> .....	37
<i>Gambar 4.13 Export desain ke format PNG</i> .....	38
<i>Gambar 4.14 Export dengan setting warna RGB</i> .....	38
<i>Gambar 4.15 Marker Sayuran</i> .....	38
<i>Gambar 4.16 Marker Buah – Buahan</i> .....	39
<i>Gambar 4.17 Marker Lauk Pauk</i> .....	39
<i>Gambar 4.18 Marker Makanan Pokok</i> .....	39
<i>Gambar 4.19 Pembuatan mockup pada software Balsamiq</i> .....	40

<i>Gambar 4.20 Pembuatan asset dua dimensi untuk UI.....</i>	41
<i>Gambar 4.21 Penggabungan asset dua dimensi dengan background.....</i>	41
<i>Gambar 4.22 Export UI ke format PNG dengan Setting warna RGB.....</i>	41
<i>Gambar 4.23 Membuat layout aplikasi pada Unity.....</i>	42
<i>Gambar 4.24 Memasukkan desain sesuai dengan layout.....</i>	42
<i>Gambar 4.25 Memasukkan desain sesuai dengan layout.....</i>	43
<i>Gambar 4.26 Hasil UI yang telah didesain.....</i>	43
<i>Gambar 4.27 Lean Touch pada Asset Store.....</i>	44
<i>Gambar 4.28 Import Lean Touch.....</i>	44
<i>Gambar 4.29 Menambahkan Komponen.....</i>	44
<i>Gambar 4.30 Komponen Lean Pinch.....</i>	45
<i>Gambar 4.31 Komponen Lean Drag.....</i>	45
<i>Gambar 4.32 Komponen Lean Twist Rotate.....</i>	45
<i>Gambar 4.33 Pembuatan Canvas Ensiklopedia.....</i>	46
<i>Gambar 4.34 Pengaturan Tombol Arrow.....</i>	46
<i>Gambar 4.35 Pengaturan Tombol Arrow.....</i>	46
<i>Gambar 4.36 Pengaturan Perintah Scan Marker.....</i>	47
<i>Gambar 4.37 Pengatur Informasi Pada Objek.....</i>	47
<i>Gambar 4.38 Scripting Default Trackable Event Handle.....</i>	47
<i>Gambar 4.39 Scripting Default Trackable Event Handle.....</i>	48
<i>Gambar 4.40 Pengaturan Informasi.....</i>	48
<i>Gambar 4.41 Penambahan Level Controller.....</i>	49
<i>Gambar 4.42 Mengaktifkan Tombol Refresh.....</i>	49
<i>Gambar 4.43 Import Audio Penjelasan.....</i>	49
<i>Gambar 4.44 Pengaturan Audio.....</i>	50
<i>Gambar 4.45 Pengaturan Audio.....</i>	50
<i>Gambar 4.46 Pengaturan Audio Objek Tiga Dimensi.....</i>	50
<i>Gambar 4.47 Pembuat Canvas Menu Quiz.....</i>	51
<i>Gambar 4.48 Penambahan Level Controller untuk ButtonBack.....</i>	51
<i>Gambar 4.49 Pengaturan Tombol Mulai.....</i>	51
<i>Gambar 4.50 Canvas Pertanyaan.....</i>	52
<i>Gambar 4.51 Pengaturan Skor.....</i>	52

<i>Gambar 4.52 Pengaturan Pop Up Jawaban.....</i>	<i>52</i>
<i>Gambar 4.53 Pengaturan Trigger Pindah Halaman.....</i>	<i>53</i>
<i>Gambar 4.54 Pengaturan Pindah Halaman Skor.....</i>	<i>53</i>
<i>Gambar 4.55 Pengaturan Memunculkan Tampilan Skor .....</i>	<i>54</i>
<i>Gambar 4.56 Tampilan Aplikasi Larande AR .....</i>	<i>54</i>
<i>Gambar 4.57 Tampilan Aplikasi Larande menu Quiz .....</i>	<i>55</i>