

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Metode Waterfall	5
Gambar 3.2 Rancangan Splash Screen.....	9
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Menu Scan.....	10
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Halaman Utama.....	10
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Menu Tentang Kami	11
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Menu Cara Bermain	11
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Kuis	12
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Marker	13
Gambar 3.9 Tampilan Homescreen	14
Gambar 3.10 Tampilan Menu	14
Gambar 3.11 Menu Tentang Aplikasi.....	15
Gambar 3.12 Menu Tutorial Cara Bermain	15
Gambar 3.13 Tampilan Kamera Saat Scan Marker	16
Gambar 3.14 Tampilan dan Daftar Pertanyaan Menu Kuis.....	17
Gambar 3.15 Marker Obyek Kursi	17
Gambar 3.16 Marker Obyek Meja	18
Gambar 3.17 Marker Obyek Papan Tulis	18
Gambar 3.18 Marker Obyek Bola Dunia	18
Gambar 3.19 Marker Obyek Jam Dinding.....	19
Gambar 3.20 Marker Obyek Jendela	19
Gambar 3.21 Marker Obyek Krayon	19
Gambar 3.22 Marker Obyek Lemari.....	20
Gambar 3.23 Marker Obyek Rak Buku	20
Gambar 3.24 Marker Obyek Pintu.....	21
Gambar 4.1 Data Umur Responden	64
Gambar 4.2 Grafik Penilaian Desain oleh Responden.....	65
Gambar 4.3 Tampilan Antarmuka CLOTRA Menurut Responden Sebanyak 14	65
Gambar 4.4 Penilaian Desain Marker oleh Responden	66
Gambar 4.5 Penilaian Tulisan Pada Marker Aplikasi.....	66
Gambar 4.6 Penilaian Informasi Pada Menu Oleh Responden.....	67
Gambar 4.7 Penilaian Materi oleh Responden.....	67

Gambar 4.8 Penilaian Manfaat Menurut Responden	67
Gambar 4.9 Penilaian Kesesuaian Materi Oleh Responden.....	68
Gambar 4.10 Penilaian Suara oleh Responden	68
Gambar 4.11 Penilaian Suara Dubbing Menurut Responden	69
Gambar 4.12 Penilaian Benda 3D oleh Responden	69
Gambar 4.13 Penilaian Benda 3D Oleh Responden	70
Gambar 4.14 Tingkat Kemudahan Menurut Responden.....	70