

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Komponen utama dalam aplikasi AR.....	7
Gambar 2. 2	Bunyi huruf fonik <i>Montessori</i>	17
Gambar 2. 3	Arsitektur <i>Vuforia SDK</i>	18
Gambar 2. 4	<i>Unity 3D component model</i>	20
Gambar 3. 1	Gambaran Umum Sistem.....	23
Gambar 3. 2	Diagram blok anak disleksia.....	25
Gambar 3. 3	Diagram blok guru atau orang tua.	25
Gambar 3. 4	Diagram blok keseluruhan sistem.....	26
Gambar 3. 5	Tampilan <i>website Vuforia</i>	30
Gambar 3. 6	<i>License Manager Vuforia</i>	31
Gambar 3. 7	<i>License Key Vuforia</i>	31
Gambar 3. 8	<i>Target Manager</i>	32
Gambar 3. 9	<i>Database Target Manager</i>	32
Gambar 3. 10	Pemilihan data target pada <i>Database Target Manager</i>	33
Gambar 3. 11	<i>Image Target</i>	34
Gambar 3. 12	Fitur <i>Image Star Rating Vuforia</i>	35
Gambar 3. 13	<i>Download database Vuforia Image Target</i>	36
Gambar 3. 14	<i>Input License Key Vuforia</i> pada <i>Unity 3D</i>	36
Gambar 3. 15	<i>Image Target</i> dan <i>Import database Vuforia</i> pada <i>Unity 3D</i>	37
Gambar 3. 16	Tampilan awal aplikasi.	41
Gambar 3. 17	Menu Guru.....	42
Gambar 3. 18	Tampilan aplikasi setelah berhasil <i>login</i>	43
Gambar 3. 19	Fitur <i>leaderboard</i> dan atur waktu pada <i>user</i>	43
Gambar 3. 20	Tampilan utama aplikasi pada <i>user</i> anak.....	44
Gambar 3. 21	Mode permainan pada aplikasi.	46
Gambar 3. 22	Tampilan rancangan <i>database ID user 1</i> dan <i>user 2</i>	47
Gambar 3. 23	Tampilan rancangan <i>database</i> hasil permainan <i>user 1</i>	47
Gambar 3. 24	<i>Flowchart</i> Sistem Keseluruhan Aplikasi.....	48
Gambar 4. 1	Mekanisme pengujian <i>marker-based tracking AR</i>	49
Gambar 4. 2	Grafik hasil pengujian <i>latency</i>	54
Gambar 4. 3	Grafik hasil pengujian <i>throughput</i>	55