

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode Penelitian	6
Gambar 2. 1 Panca Wanda Karakter Topeng Cirebon[2].	19
Gambar 2. 2 Tahapan Metode Scrum[14].	22
Gambar 3. 1 Flowchart	34
Gambar 4. 1 Burndown Chart Sprint 1.....	42
Gambar 4. 2 Cumulative Flow Sprint 1.....	43
Gambar 4. 3 Burndown Chart Sprint 2.....	43
Gambar 4. 4 Cumulative Flow Diagram Sprint 2.....	44
Gambar 4. 5 Use Case Diagram Aplikasi	44
Gambar 4. 6 Activity Diagram Materi.....	45
Gambar 4. 7 Activity Diagram Menu Pindai	46
Gambar 4. 8 Activity Diagram Kuis.....	47
Gambar 4. 9 Activity Diagram Keluar.....	47
Gambar 4. 10 Sequence Diagram Mengakses Materi	48
Gambar 4. 11 Sequence Diagram Pindai	49
Gambar 4. 12 Sequence Diagram Kuis.....	49
Gambar 4. 13 Sequence Diagram Keluar	50
Gambar 4. 14 tampilan UI (Splash screen dan Main menu)	51
Gambar 4. 15 Rancangan UI Materi Tari Topeng.....	52
Gambar 4. 16 Tampilan UI dari halaman pindai	53
Gambar 4. 17 Tampilan UI dari halaman kuis	53
Gambar 4. 18 Tampilan UI dari halaman keluar aplikasi.....	54
Gambar 4. 19 Tampilan awal dari Objek 3D	55
Gambar 4. 20 Tampilan Splash Screen Aplikasi.....	58
Gambar 4. 21 Tampilan dari menu utama aplikasi.....	59
Gambar 4. 22 Tampilan halaman materi topeng	60
Gambar 4. 23 Tampilan dari materi topeng.....	61
Gambar 4. 24 tampilan halaman video materi	62
Gambar 4. 25 tampilan Augmented Reality Tari topeng	63
Gambar 4. 26 Tampilan halaman kuis.....	64

Gambar 4. 27 Tampilan hasil kuis.....	65
Gambar 4. 28 Tampilan halaman keluar.....	66
Gambar 4. 29 Tampilan Karakter topeng sebelum dilakukan rigging.....	70
Gambar 4. 30 Tampilan katakter setelah dilakukan rigging.....	70