

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Face Tracking.....	8
Gambar 2.2 3D Object Tracking.....	8
Gambar 2.3 Motion Tracking.....	9
Gambar 2.4 Tampilan Awal Blender.....	21
Gambar 2.5 Struktur Vuforia.....	23
Gambar 3.1 RA AL-BARKAH.....	26
Gambar 3.2 Prototyping Model.....	25
Gambar 4.1 Use Case Proses Pembelajaran.....	32
Gambar 4.2 Activity Diagram Proses Pembelajaran.....	32
Gambar 4.3 Metode Markerless.....	35
Gambar 4.4 Use Case Usulan Proses Pembelajaran Menggunakan AR.....	37
Gambar 4.5 Activity Diagram Proses Pembelajaran Menggunakan AR.....	41
Gambar 4.6 Sequence Diagram.....	42
Gambar 4.7 State Machine Diagram.....	43
Gambar 4.8 Component Diagram.....	43
Gambar 4.9 Deployment Diagram.....	45
Gambar 4.10 Rancangan Menu Utama.....	46
Gambar 4.11 Rancangan Halaman Menu "PLAY".....	46
Gambar 4.12 Rancangan Halaman List Hewan.....	47
Gambar 4.13 Rancangan Halaman Menu "ABOUT".....	48
Gambar 4.14 Rancangan Halaman "HOW TO PLAY".....	48
Gambar 4.15 Script Pengkodean Aplikasi AR Dunia Binatang.....	49

Gambar 4.17 Tampilan Awal Aplikasi.....	49
Gambar 4.18 List Hewan.....	50
Gambar 4.19 Menu “About”.....	51
Gambar 4.20 Menu “How To Play”.....	52
Gambar 4.21 Implementasi Aplikasi Dunia Binatang.....	61