

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>marker</i> ARToolkit	10
Gambar 2.2 Vuforia <i>structure</i>	15
Gambar 2.3 <i>High-level system overview of Vuforia SDK Unity Extension</i>	17
Gambar 2.4 Diagram aliran data vuforia.....	18
Gambar 2.5 Gambar yang dapat digunakan sebagai <i>marker</i>	19
Gambar 2.6 <i>Flowchart using basic symbol</i>	21
Gambar 2.7 Contoh <i>use case</i> sistem ATM.....	22
Gambar 2.8 Contoh aliran kerja dengan diagram aktivitas	22
Gambar 2.9 <i>The extreme programing process</i>	24
Gambar 3.1 Yayasan Pendidikan Islam Nurul Huda	26
Gambar 3.2 Pengenalan huruf.....	27
Gambar 3.3 Pengenalan angka.....	28
Gambar 3.4 Aplikasi <i>preschool fun</i>	28
Gambar 3.5 Proses bisnis.....	32
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i>	35
Gambar 4.2 <i>Use case diagram</i>	36
Gambar 4.3 <i>Activity diagram</i> aplikasi <i>Augmented Reality</i>	37
Gambar 4.4 <i>Story board</i>	38
Gambar 4.5 Desain <i>splash screen</i>	40

Gambar 4.6 Desain menu aplikasi	41
Gambar 4.7 Desain <i>loading</i>	42
Gambar 4.8 Desain objek 3 dimensi	43
Gambar 4.9 Desain <i>marker</i>	44
Gambar 4.10 <i>Splash screen</i>	45
Gambar 4.11 Halaman menu	46
Gambar 4.12 Panduan bermain.....	46
Gambar 4.13 Tentang pembuat aplikasi.....	47
Gambar 4.14 Proses <i>loading</i>	47
Gambar 4.15 Aplikasi menjalankan kamera	48
Gambar 4.16 Objek 3D sesuai dengan <i>marker</i>	48
Gambar 4.17 Implementasi aplikasi PAUD <i>Augmented Reality</i>	49
Gambar 4.18 Pengujian minat belajar anak - anak.....	50