

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Tahapan Pengembangan <i>MDLC</i>	4
Gambar 3.1. Contoh Aplikasi.....	22
Gambar 3.2. Smartphone dengan sistem operasi android.....	49
Gambar 3.3. Versi android beserta logonya.....	50
Gambar 3.4. Logo android pie.....	51
Gambar 3.5. Gambaran umum alur <i>Augmented Reality</i>	53
Gambar 3.6. Objek 3D Rumah Virtual pada kamera.....	55
Gambar 3.7. Arsitektur <i>library</i> QCAR SDK.....	55
Gambar 3.8. QR (<i>Quick Response</i>) Code	57
Gambar 3.9. <i>Fiducial Marker</i>	57
Gambar 3.10. Markerless Marker.....	58
Gambar 3.11. Tampilan <i>Adobe Photoshop</i> CS6 pada Windows 10.....	59
Gambar 3.12. Tampilan Awal <i>CorelDraw</i> 2018.....	59
Gambar 3.13. Tampilan <i>CorelDraw</i> 2018 pada Windows 10	60
Gambar 3.14. Tampilan Awal <i>Wondershare Filmora</i>	61
Gambar 3.15. Tampilan Awal Halaman Projek <i>Filmora</i>	61
Gambar 3.16. Rumus Korelasi <i>Product Moment Pearson</i>	62
Gambar 3.17. Rumus <i>Cronchbach's Alpha</i>	63
Gambar 3.18. Rumus KR-20.....	64
Gambar 4.1. <i>Use Case Diagram</i> Sistem	73
Gambar 4.2. <i>Activity Diagram</i> Membuka Aplikasi.....	81

Gambar 4.3. <i>Activity Diagram</i> Memilih Menu <i>Help</i>	82
Gambar 4.4. <i>Activity Diagram</i> Memilih Menu <i>About</i>	83
Gambar 4.5. <i>Activity Diagram</i> Memilh Menu <i>Exit</i>	84
Gambar 4.6. <i>Activity Diagram</i> Melakukan <i>Scan</i> pada <i>Marker</i>	85
Gambar 4.7. <i>Subactivity Diagram</i> Deteksi Kamera	86
Gambar 4.8. <i>Subactivity Diagram</i> Deteksi <i>Marker</i>	87
Gambar 4.9. <i>Subactivity Diagram</i> Render Objek dan Suara.....	87
Gambar 4.10. <i>Activity Diagram</i> Menjawab Soal - Soal.....	88
Gambar 4.11. <i>Sequence Diagram</i> Membuka Aplikasi	89
Gambar 4.12. <i>Sequence Diagram</i> Memilih Menu <i>Help</i>	90
Gambar 4.13. <i>Sequence Diagram</i> Memilih <i>About</i>	91
Gambar 4.14. <i>Sequence Diagram</i> Memilih Menu <i>Exit</i>	91
Gambar 4.15. <i>Sequence Diagram</i> Melakukan <i>Scan</i> pada <i>Marker</i>	92
Gambar 4.16. <i>Sequence Diagram</i> Menjawab Soal - Soal.....	93
Gambar 4.17. <i>Class Diagram</i> Aplikasi Media Pembelajaran Alat Musik Daerah Di Indonesia Menggunakan <i>Augmented Reality</i>	94
Gambar 4.18. Rancangan antarmuka halaman <i>Splash Screen</i>	95
Gambar 4.19. Rancangan antarmuka halaman Menu Utama.....	95
Gambar 4.20. Rancangan antarmuka halaman <i>Help</i>	96
Gambar 4.21. Rancangan antarmuka halaman <i>Start Scan</i>	96
Gambar 4.22. Rancangan antarmuka halaman <i>About</i>	97
Gambar 4.23. Rancangan antarmuka halaman Soal - Soal	97
Gambar 4.24. Rancangan antarmuka halaman Skor.....	98

Gambar 4.25. Rancangan antarmuka halaman <i>Exit</i>	98
Gambar 5.1. Tampilan <i>Website</i> dari <i>Blender</i>	100
Gambar 5.2. Halaman Awal aplikasi <i>Blender</i>	101
Gambar 5.3. Tampilan <i>Website</i> dari <i>Unity</i>	101
Gambar 5.4. Halaman awal dari <i>Unity Hub</i>	102
Gambar 5.5. Halaman Konfigurasi <i>Component</i> dalam <i>Unity</i>	102
Gambar 5.6. Tampilan <i>Unity 2019.1.2f1</i> sudah terinstall.....	103
Gambar 5.7. Halaman <i>Vuforia Developer</i>	103
Gambar 5.8. Halaman <i>Login</i>	104
Gambar 5.9. Halaman <i>Icense Manager</i>	104
Gambar 5.10. Halaman <i>Create Database</i>	105
Gambar 5.11. Halaman <i>Add Target</i>	105
Gambar 5.12. Image yang sudah terupload.....	106
Gambar 5.13. Hasil Objek 3D dari <i>Blender 3D</i>	107
Gambar 5.14. <i>Create Project</i>	108
Gambar 5.15. Tampilan Projek Awal dari <i>Unity</i>	108
Gambar 5.16. <i>Build Setting Android</i>	109
Gambar 5.17. <i>Player Setting</i>	109
Gambar 5.18. <i>Add License Key</i>	110
Gambar 5.19. <i>Import Unity Package</i>	110
Gambar 5.20. Hasil Import <i>Unity Package</i>	111
Gambar 5.21. Tampilan halaman <i>splash screen</i>	111
Gambar 5.22. Tampilan halaman utama	112

Gambar 5.23. Tampilan halaman <i>help</i>	116
Gambar 5.24. Tampilan halaman <i>loading start scan</i>	118
Gambar 5.25. Tampilan halaman saat kamera mulai mendeteksi marker	118
Gambar 5.26. Tampilan halaman saat marker terdeteksi oleh kamera.....	119
Gambar 5.27. Tampilan halaman soal - soal.....	123
Gambar 5.28. Tampilan halaman total nilai.....	124
Gambar 5.29. Tampilan halaman <i>about</i>	126
Gambar 5.30. Tampilan halaman <i>exit</i>	127
Gambar 6.1. Tampilan ketika aplikasi sudah terinstall di smartphone.....	145
Gambar 6.2. Tampilan halaman <i>splash screen</i>	146
Gambar 6.3. Tampilan halaman menu utama.....	146
Gambar 6.4. Tampilan menu <i>help</i>	147
Gambar 6.5. Tampilan halaman <i>loading</i>	147
Gambar 6.6. Tampilan kamera AR ketika marker belum terdeteksi.....	148
Gambar 6.7. Tampilan ketika marker sudah terdeteksi	148
Gambar 6.8. Tampilan halaman soal - soal.....	149
Gambar 6.9. Tampilan halaman skor setelah selesai menjawab soal	149
Gambar 6.10. Tampilan halaman <i>menu about</i>	150
Gambar 6.11. Tampilan halaman <i>exit</i>	150
Gambar 6.12. Grafik Pertanyaan Pengetahuan Alat Musik Daerah	158
Gambar 6.13. Grafik Pertanyaan Penyajian Informasi dan Menu dalam Aplikasi	159
Gambar 6.14. Grafik Pertanyaan Desain Aplikasi	162

Gambar 6.15. Grafik Pertanyaan <i>Marker</i> dan <i>Packaging</i>	164
Gambar 6.16. Grafik Pertanyaan Manfaat Aplikasi sebagai Referensi dalam Belajar Seni Budaya	167
Gambar 6.15. Grafik Total Jumlah dari Tiap Kategori Jawaban	170