

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Umum Rekayasa Perangkat Lunak	7
Gambar 2.2 Penyajian Sederhana dari model pengembangan air terjun	9
Gambar 2.3 Pendekatan Prototipe	10
Gambar 2.4 Model Spiral dalam proses perangkat lunak	12
Gambar 2.5 Contoh Model Proses Pengembangan Iteratif	15
Gambar 2.6 Proses Cleanroom	22
Gambar 2.7 <i>Virus</i> HIV	34
Gambar 2.8 Struktur <i>Virus</i> HIV	35
Gambar 2.9 <i>Virus</i> Dengeu	36
Gambar 2.10 <i>Virus</i> Corona.....	37
Gambar 2.11 Struktur <i>Virus</i> corona.....	38
Gambar 2.12 <i>Virus</i> Paramyxo	40
Gambar 2.13 Struktur <i>Virus</i> Paramyxo.....	40
Gambar 2.14 Struktur <i>Virus</i> Paramxyo	41
Gambar 2.15 Struktur <i>Virus</i> Polio	42
Gambar 2.16 Struktur <i>Virus</i> Herpes	43
Gambar 2.17 Struktur <i>Virus</i> Herpes	43
Gambar 2.18 Masuknya HSV-1 ke dalam sel	44
Gambar 2.19 <i>Virus</i> Avian Influenza	46
Gambar 2.20 Struktur <i>Virus</i> Avian Influenza	46
Gambar 2.21 Struktur <i>Virus</i> Hepatitis A, B, C, D, dan E	48
Gambar 2.22 Struktur <i>Virus</i> Zika	49
Gambar 2.23 <i>Virus</i> Ebola	49
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian.....	63

Gambar 3.2 waktu penelitian.....	64
Gambar 4.1 Alur Program.....	73
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i>	75
Gambar 4.3 <i>Class Diagram</i> Markerless AR	77
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Menggunakan AR Camera	78
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Petunjuk Penggunaan	79
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Tentang Aplikasi	80
Gambar 4.7 <i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Objek 3D	81
Gambar 4.8 <i>Sequence Diagram</i> Petunjuk Penggunaan dan Tentang Aplikasi	82
Gambar 4.9 <i>Collaboration Diagram</i> Menampilkan Objek 3D	83
Gambar 4.10 <i>Collaboration Diagram</i> Kontrol Objek	83
Gambar 4.11 <i>Collaboration Diagram</i> Petunjuk Penggunaan dan Tentang Aplikasi	84
Gambar 4.12 <i>State Chart Diagram</i> Menampilkan Objek	85
Gambar 4.13 <i>State Chart Diagram</i> Kontrol Objek	85
Gambar 4.14 <i>Deployment Diagram</i> Aplikasi AR	86
Gambar 4.15 Halaman <i>Splashscreen</i> dan <i>Loading</i>	87
Gambar 4.16 Halaman Utama	87
Gambar 4.17 Halaman Ar <i>Camera</i>	88
Gambar 4.18 Halaman Petunjuk Penggunaan	89
Gambar 4.19 Halaman Tentang Aplikasi	89
Gambar 5.1 Halaman Kerja Pada Blender	91
Gambar 5.2 <i>Form</i> Pembuatan Karakter	91
Gambar 5.3 <i>Form Material</i>	92
Gambar 5.4 Halaman Kerja Pada <i>Unity Engine</i>	92
Gambar 5.6 Drag AR <i>Camera</i>	93

Gambar 5.7 <i>Drag File 3D.blend</i>	94
Gambar 5.8 Halaman <i>Login Website Vuforia</i>	94
Gambar 5.9 Halaman <i>Add App Name</i>	95
Gambar 5.10 Halaman <i>License Key Website Vuforia</i>	95
Gambar 5.11 Halaman Unity Untuk Paste license key dari Vuforia	96
Gambar 5.12 Pembuatan <i>Script Markerless Augmented Reality</i>	97
Gambar 5.13 <i>Drag Script Markerless</i> Ke Nama Setiap Objek	97
Gambar 5.14 Menjalankan <i>Augmented Reality</i>	98
Gambar 5.16 <i>Form Player Settings 1</i>	99
Gambar 5.17 <i>Form Player Settings 2</i>	100
Gambar 5.18 <i>Form Menyimpan File Apk</i>	100
Gambar 5.19 Pengujian Aplikasi	101
Gambar 5.20 Tampilan Menu Utama	104
Gambar 5.21 Tampilan AR <i>Camera</i> pada <i>Smartphone</i> Android	104
Gambar 5.22 Tampilan AR <i>Camera</i> Pada Tombol Klik Pilih	105
Gambar 5.23 Tampilan AR <i>Camera</i> Pada Tombol Info	105
Gambar 5.24 Tampilan AR <i>Camera</i> Pada Tombol <i>Crop</i> Objek..	106
Gambar 5.25 Tampilan AR <i>Camera</i> Pada Tombol Atur Ulang Posisi.....	106
Gambar 5.26 Tampilan AR <i>Camera</i> Pada Tombol Klik Disini	107
Gambar 5.27 Tampilan Halaman Petunjuk Aplikasi	107
Gambar 5.28 Tampilan Halaman Tentang Aplikasi	108
Gambar 5.14 Mulai Instalasi Komponen	139