

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Komponen <i>AR</i>	6
Gambar 3.1 Metode <i>Waterfall</i>	9
Gambar 3.1 Implementasi Penggunaan Aplikasi	12
Gambar 3.1 Flowchart Aplikasi	13
Gambar 4.1 Proses pembuatan <i>marker</i> menggunakan <i>Canva</i> .	15
Gambar 4.1 Objek <i>3D</i> di <i>Unity</i>	16
Gambar 4.1 Tampilan menu Quiz	17