

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| <i>Gambar 2.1 Splash Screen Aplikasi Hovar</i> | 3 |
| <i>Gambar 2.2 Aplikasi Hovar</i> | 3 |
| <i>Gambar 2.3 Tampilan Utama</i> | 4 |
| <i>Gambar 2.4 Scan Marker Aplikasi AR Human Heart</i> | 4 |
| <i>Gambar 3.1 Siklus Metode MDLC</i> | 8 |
| <i>Gambar 3.2 Gambaran Sistem</i> | 9 |
| <i>Gambar 3.3 Flowchart Aplikasi ANAR</i> | 10 |
| <i>Gambar 3.4 Desain Mock Up Rangka dan Organ Luar</i> | 14 |
| <i>Gambar 3.5 Aplikasi Text to Speech</i> | 17 |
| <i>Gambar 3.6 Sumber Background</i> | 17 |
| <i>Gambar 3.7 Website Zetcil</i> | 18 |
| <i>Gambar 4.1 Tampilan Splash Screen Aplikasi ANAR</i> | 20 |
| <i>Gambar 4.2 Tampilan Home Aplikasi ANAR</i> | 21 |
| <i>Gambar 4.3 Tampilan Tentang Aplikasi ANAR</i> | 21 |
| <i>Gambar 4.4 Tampilan Organ Aplikasi ANAR</i> | 22 |
| <i>Gambar 4.5 Tampilan Loading Aplikasi ANAR</i> | 23 |
| <i>Gambar 4.6 Tampilan Identifikasi Marker Sebelum Marker Teridentifikasi</i> | 23 |
| <i>Gambar 4.7 Tampilan Identifikasi Marker Aplikasi ANAR</i> | 24 |
| <i>Gambar 4.8 Backsound pada Unity</i> | 31 |
| <i>Gambar 4.9 Background pada Unity</i> | 32 |
| <i>Gambar 4.10 teks penjelasan untuk di salin ke aplikasi Text to Speech</i> | 32 |
| <i>Gambar 4.11 Teks penjelasan yang ditempel ke aplikasi Text to Speech</i> | 33 |
| <i>Gambar 4.12 Menekan Tombol Voice di bawah teks</i> | 33 |
| <i>Gambar 4.13 Memilih Jenis Suara Indonesia</i> | 34 |
| <i>Gambar 4.14 Menekan Tombol Share Audio File</i> | 34 |
| <i>Gambar 4.15 Memilih Penyimpanan di Drive</i> | 35 |
| <i>Gambar 4.16 Mengunduh File Suara Penjelasan yang Berada di Drive</i> | 35 |
| <i>Gambar 4.17 Penyimpanan File Suara Penjelasan yang Telah di Unduh</i> | 36 |
| <i>Gambar 4.18 Halaman Login Vuforia</i> | 37 |
| <i>Gambar 4.19 Menambahkan database</i> | 37 |

| | |
|---|-----------|
| <i>Gambar 4.20 Mengisi Nama Database.....</i> | <i>37</i> |
| <i>Gambar 4.21 Nama Database Berhasil Terdaftar di Vuforia</i> | <i>38</i> |
| <i>Gambar 4.22 Add Target untuk Menambahkan Database Marker</i> | <i>38</i> |
| <i>Gambar 4.23 Memasukkan Marker, Width, dan Nama Marker di Database</i> | <i>39</i> |
| <i>Gambar 4.24 Marker yang Berhasil Masuk ke Database Vuforia</i> | <i>39</i> |
| <i>Gambar 4.25 Download Database yang Telah Dibuat</i> | <i>39</i> |
| <i>Gambar 4.26 Website Zetcil untuk Download Canvas View</i> | <i>40</i> |
| <i>Gambar 4.27 Import Canvas View.....</i> | <i>40</i> |
| <i>Gambar 4.28 Hasil Import Desain Antar Muka di Unity</i> | <i>41</i> |
| <i>Gambar 4.29 Peletakan Gambar Desain Antar Muka ke Canvas Image di Unity</i> | <i>41</i> |
| <i>Gambar 4.30 Pengaturan Background Berupa File Mp4</i> | <i>42</i> |
| <i>Gambar 4.31 Pembuatan Scroll View.....</i> | <i>42</i> |
| <i>Gambar 4.32 Scroll View Berada di Dalam Canvas View Objek Image Target..</i> | <i>43</i> |
| <i>Gambar 4.33 Drag and Drop Desain Antar Muka Penjelasan</i> | <i>43</i> |
| <i>Gambar 4.34 Pembuatan Objek Audio</i> | <i>44</i> |
| <i>Gambar 4.35 Kumpulan Objek yang Diberi Nama Voice</i> | <i>44</i> |
| <i>Gambar 4.36 Pembuatan Audio dengan Add Component</i> | <i>45</i> |
| <i>Gambar 4.37 Penambahan Audio Source.....</i> | <i>45</i> |
| <i>Gambar 4.38 Drag and Drop File Audio Penjelasan.....</i> | <i>46</i> |
| <i>Gambar 4.39 Pembuatan Button Penjelasan Nyala dan Mati.....</i> | <i>46</i> |
| <i>Gambar 4.40 Pengaturan untuk Penambahan Script Audio</i> | <i>46</i> |
| <i>Gambar 4.41 Drag and Drop Audio</i> | <i>47</i> |
| <i>Gambar 4.42 Pengaturan Audio Nyala</i> | <i>47</i> |
| <i>Gambar 4.43 Pengaturan Audio Berhenti</i> | <i>47</i> |
| <i>Gambar 4.44 Download Zetcil Mobile Controller</i> | <i>48</i> |
| <i>Gambar 4.45 Pembuatan Objek Tap Rotate di Hierarchy</i> | <i>48</i> |
| <i>Gambar 4.46 Drag and Drop MobileTapRotate</i> | <i>49</i> |
| <i>Gambar 4.47 Drag and Drop VarObject ke Hierarchy.....</i> | <i>49</i> |
| <i>Gambar 4.48 Is Enabled Diaktifkan</i> | <i>49</i> |
| <i>Gambar 4.49 Drag and Drop VarObject dan ArCamera</i> | <i>50</i> |
| <i>Gambar 4.50 Pengaturan Object Settings</i> | <i>50</i> |
| <i>Gambar 4.51 Object Name Sesuai dengan Nama Objek 3D</i> | <i>51</i> |

Gambar 4.52 Penambahan Box Colider pada Objek 3D 51