

## DAFTAR GAMBAR

---

Gambar 1.1 Tahapan Metode MDLC	3
Gambar 3.1 Mockup tampilan awal aplikasi Trash AR	12
Gambar 3.2 Mockup tampilan aplikasi Trash AR menu utama aplikasi	12
Gambar 3.3 Mockup tampilan aplikasi Trash AR menu Pembelajaran	13
Gambar 3.4 Mockup tampilan aplikasi Trash AR menu organik & anorganik	13
Gambar 3.5 Mockup tampilan aplikasi Trash AR menu Pengolahan 1	14
Gambar 3.6 Mockup tampilan aplikasi Trash AR menu Pengolahan 2	14
Gambar 3.7 Mockup tampilan aplikasi Trash AR menu Dampak	15
Gambar 3.8 Mockup tampilan aplikasi Trash AR menu fitur Augmented Reality	15
Gambar 3.9 Mockup tampilan aplikasi Trash AR menu fitur permainan kuis	15
Gambar 3.10 Mockup tampilan aplikasi Trash AR menu fitur permainan kuis saat selesai menjawab	16
Gambar 3.11 Mockup tampilan aplikasi Trash AR menu info tentang aplikasi	16
Gambar 3.12 Mockup tampilan aplikasi Trash AR menu info cara menggunakan fitur AR	17
Gambar 3.13 Mockup tampilan aplikasi Trash AR menu info cara menggunakan fitur permainan kuis	17
Gambar 3.14 Mockup tampilan aplikasi Trash AR menu keluar atau exit	18
Gambar 3.15 Hasil dari Material Collecting	19
Gambar 3.16 Halaman awal website ZETCIL	19
Gambar 3.17 Folder Activation	20
Gambar 3.18 Import folder Activation	20
Gambar 3.19 Import bahan ke Unity	21
Gambar 3.20 Membangun desain tampilan aplikasi	22
Gambar 3.21 Penggunaan Level Controller	22
Gambar 3.22 Membangun desain tampilan menu utama	23
Gambar 3.23 Membangun desain tampilan menu pembelajaran	23
Gambar 3.24 Membangun desain tampilan menu organik	24
Gambar 3.25 Membangun desain tampilan menu anorganik	25
Gambar 3.26 Membangun desain tampilan menu dampak	25
Gambar 3.27 Membangun desain tampilan menu pengolahan 1	26
Gambar 3.28 Membangun desain tampilan menu pengolahan 2	26
Gambar 3.29 Membangun desain tampilan menu fitur permainan kuis	27
Gambar 3.30 Membangun desain tampilan menu fitur permainan kuis selesai	27
Gambar 3.31 Membangun desain tampilan menu info tentang aplikasi	27
Gambar 3.32 Membangun desain tampilan menu info penggunaan fitur Augmented Reality	28
Gambar 3.33 Membangun desain tampilan menu info penggunaan fitur permainan kuis	28
Gambar 3.34 Membangun desain tampilan menu keluar atau exit	29
Gambar 3.35 Pembangunan scenes	30
Gambar 4.1 Tampilan halaman utama	31
Gambar 4.2 Tampilan menu utama	32
Gambar 4.3 Tampilan menu belajar	33
Gambar 4.4 Tampilan menu organik	34
Gambar 4.5 Tampilan menu anorganik	35
Gambar 4.6 Tampilan menu dampak	36
Gambar 4.7 Tampilan menu pengolahan 1	36
Gambar 4.8 Tampilan menu pengolahan 2	37
Gambar 4.9 Tampilan kuis 1	37
Gambar 4.10 Tampilan kuis 2	37
Gambar 4.11 Tampilan kuis 3	37
Gambar 4.12 kuis 4	38

Gambar 4.13 kuis 5	38
Gambar 4.14 Tampilan kuis selesai	38
Gambar 4.15 Tampilan AR 1	39
Gambar 4.16 Tampilan Info 1	39
Gambar 4.17 Tampilan Info 2	39
Gambar 4.18 Tampilan Info 3	40
Gambar 4.19 Tampilan keluar	41
Gambar 4.20 Pengujian sistem 1	42
Gambar 4.21 Pengujian sistem 2	42
Gambar 4.22 Pengujian sistem 3	42
Gambar 4.23 Kategori penilaian UEQ	42
Gambar 4.24 Hasil pengujian UEQ 1	43
Gambar 4.25 Hasil pengujian UEQ 2	43