

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode <i>Extreme programming</i>	15
Gambar 3. 2 Perancangan <i>Use Case Diagram</i>	22
Gambar 3. 3 Perancangan <i>Activity Diagram</i>	23
Gambar 3. 4 Perancangan Antarmuka Beranda	24
Gambar 3. 5 Perancangan Antarmuka <i>Hardware</i>	25
Gambar 3. 6 Perancangan Antarmuka Memindai AR	25
Gambar 3. 7 Perancangan Antarmuka Informasi Objek	26
Gambar 3. 8 Perancangan Antarmuka Tentang Aplikasi.....	27
Gambar 3. 9 Desain Tahapan Penelitian	28
Gambar 3. 10 Perancangan Model RAM.....	29
Gambar 3. 11 Perancangan Model <i>Mainboard</i>	30
Gambar 3. 12 Perancangan Model <i>Power Supply</i>	31
Gambar 3. 13 Perancangan Model <i>Hard Disk</i>	31
Gambar 3. 14 Perancangan Model <i>Mouse</i>	32
Gambar 3. 15 Perancangan Model Monitor	33
Gambar 3. 16 Perancangan Model SSD.....	34
Gambar 3. 17 Perancangan Model <i>Processor</i>	35
Gambar 3. 18 Perancangan Model SSDM2NVME	36
Gambar 3. 19 Perancangan Model VGA	36
Gambar 3. 20 Proses Kerja Aplikasi.....	37
Gambar 4. 1 Implementasi Beranda	38
Gambar 4. 2 Implementasi <i>Hardware</i>	39
Gambar 4. 3 Implementasi Memindai AR	40
Gambar 4. 4 Implementasi Informasi Objek	40
Gambar 4. 5 Implementasi Tentang Aplikasi.....	41