CARA MENJALANKAN PROGRAM

1. Buka project aplikasi GERHANA di Unity 3D, dan lakukan build APK untuk

menghasilkan file APK yang akan digunakan pada smartphone.

| Build Settings | | x |
|--|---------------------|-------------------------------|
| Scenes In Build | | |
| ✓ Scenes/4loading ✓ Scenes/2MainMenu ✓ Scenes/1AR ✓ Scenes/3panduan ✓ Scenes/4info | | 0 1 2 3 4 |
| | | Add Open Scenes |
| Platform | | |
| PC, Mac & Linux Standalone | Android | |
| 🖣 Android 🛛 📢 | Texture Compression | Don't override \$ |
| | ETC2 fallback | 32-bit ‡ |
| ios i | Export Project | |
| ¢t∨ tvos | Run Device | Default device 🕴 Refresh |
| Xhoy Ope | Development Build | |
| | Script Debugging | |
| PS Vita | Scripts Only Build | |
| ₽JA PS4 | SDKs for App Stores | Default + |
| | | |
| Universal Windows Platform | Xiaomi Mi Game C | enter Add |
| | | Learn about Unity Cloud Build |
| Switch Platform Player Settings | | Build Build And Run |
| | | |

 Simpan file hasil build Gerhana-apps.apk tersebut ke smartphone, dan lakukan instalasi aplikasi.

Gerhana.apk

- 3. Buka aplikasi dari Gerhana.
- Aplikasi akan menampilkan beberapa menu seperti AR Kamera, Panduan, Tentang, dan tombol Keluar.

- 5. Tekan tombol "Panduan" untuk melihat cara penggunaan aplikasi terlebih dahulu, pada halaman "Panduan" ini juga terdapat 1 button yang berfungsi untuk mendownload marker/image targets yang digunakan untuk proses scanning.
- 6. Masuk kemenu AR Kamera dengan menekan tombol "AR Kamera"
- 7. Arahkan kamera smartphone ke arah image targets yang akan di-scan.
- 8. Pengguna dapat menyesuaikan ukuran dari objek 3D tersebut, dan menampilkan objek lain sesuai dengan image targets yang discan, juga terdapat 1 button informasi setiap objek muncul untuk memberikan informasi tambahan seputar objek 3D yang keluar.

