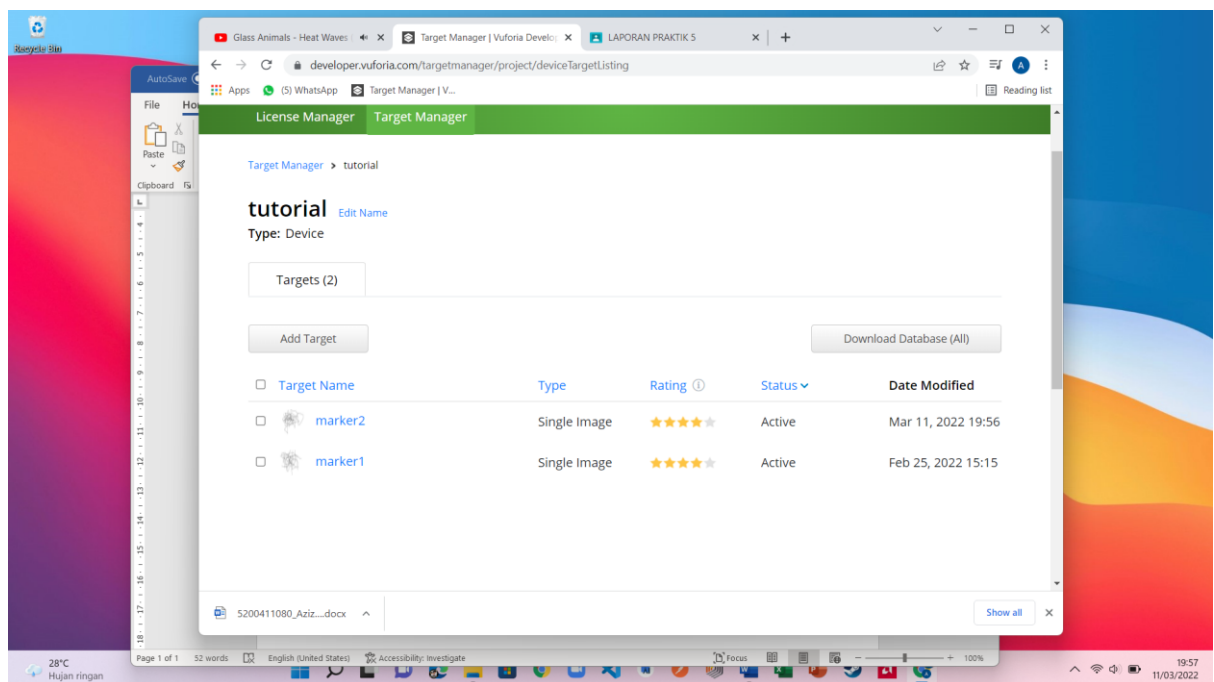
	Laporan Praktikum Mobile & Augmented Reality	
	Nama :	Aziz Yulianto
	NPM :	5200411080
	Kelas :	VIII

Membuat Project AR dan menginstall SDK ARFondation

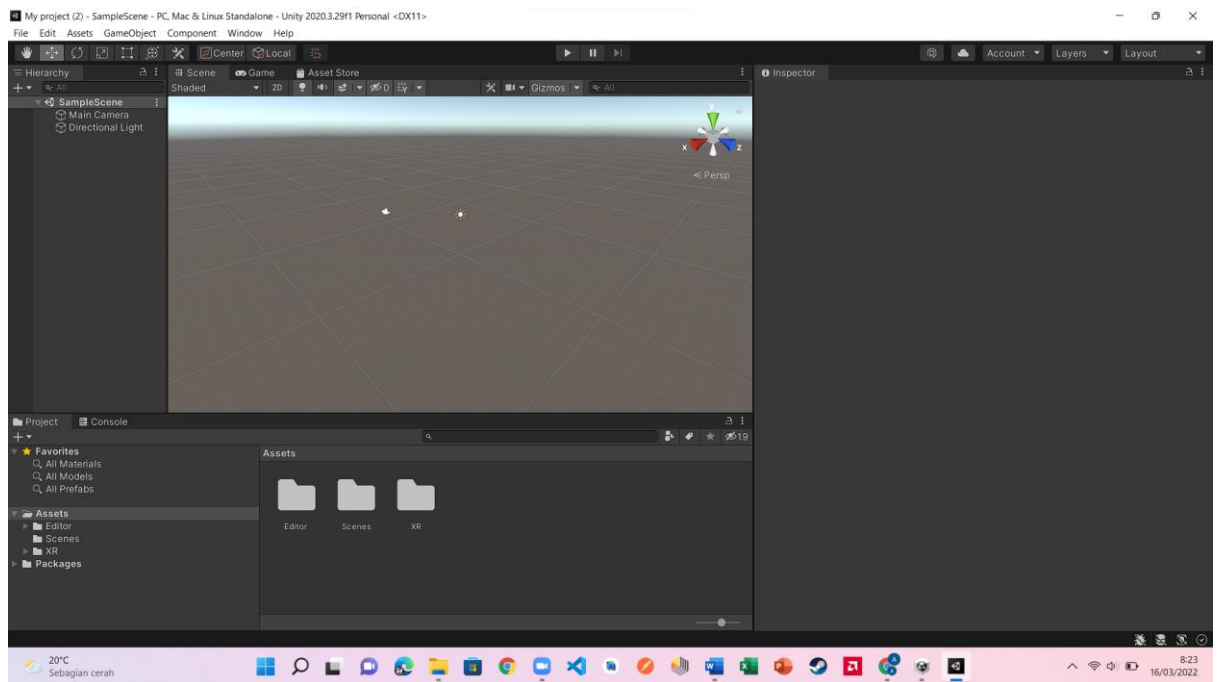
- **Langkah 1**

Masuk ke laman vuforia untuk membuat database, kemudian buat database baru dengan marker yang baru lalu download database nya



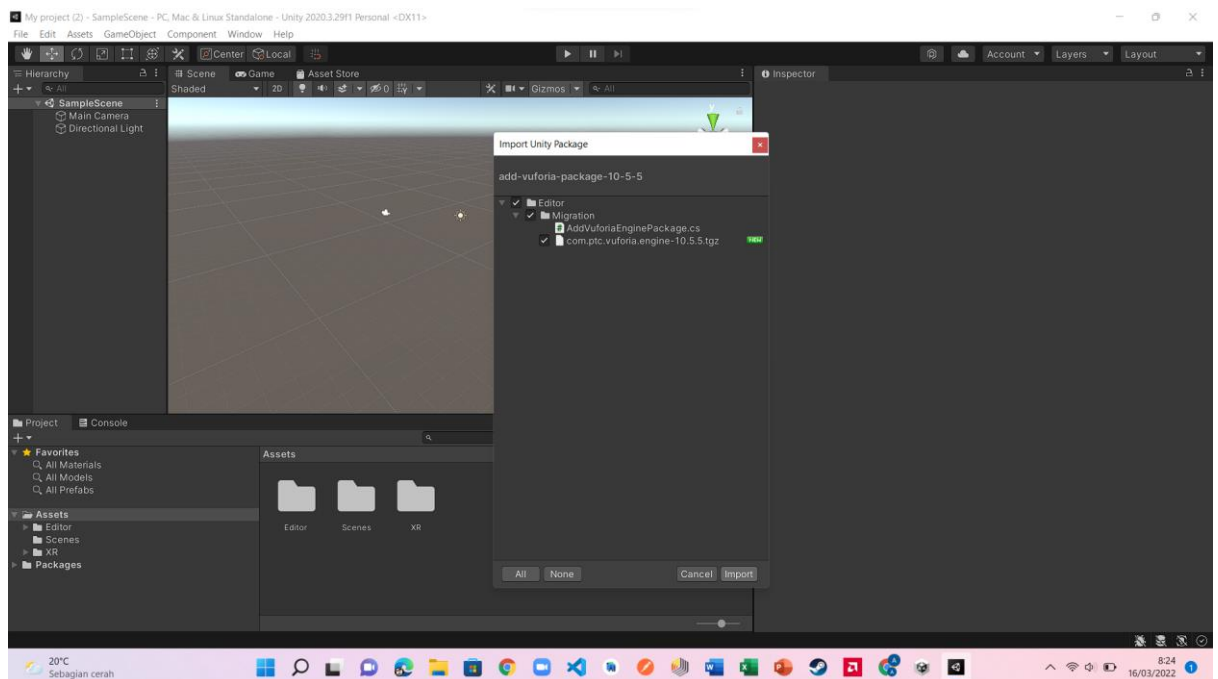
- **Langkah 2**

Buka aplikasi unity lalu buat project baru



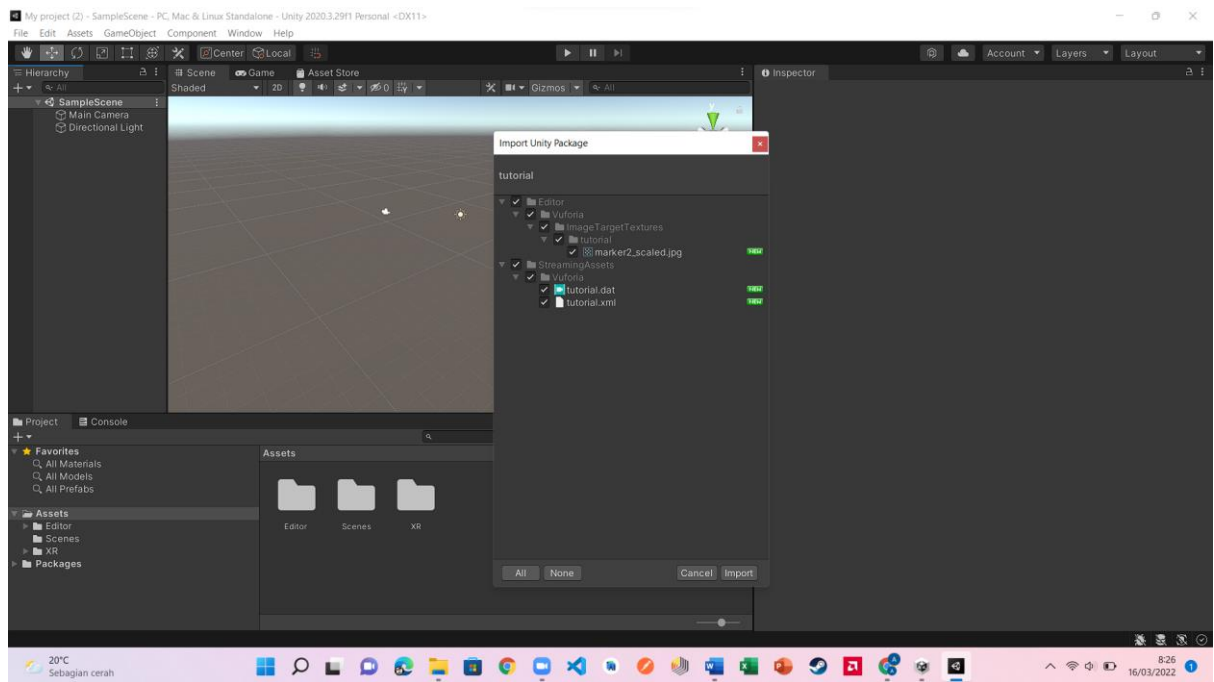
- **Langkah 3**

Kemudian import sdk dari vuforia



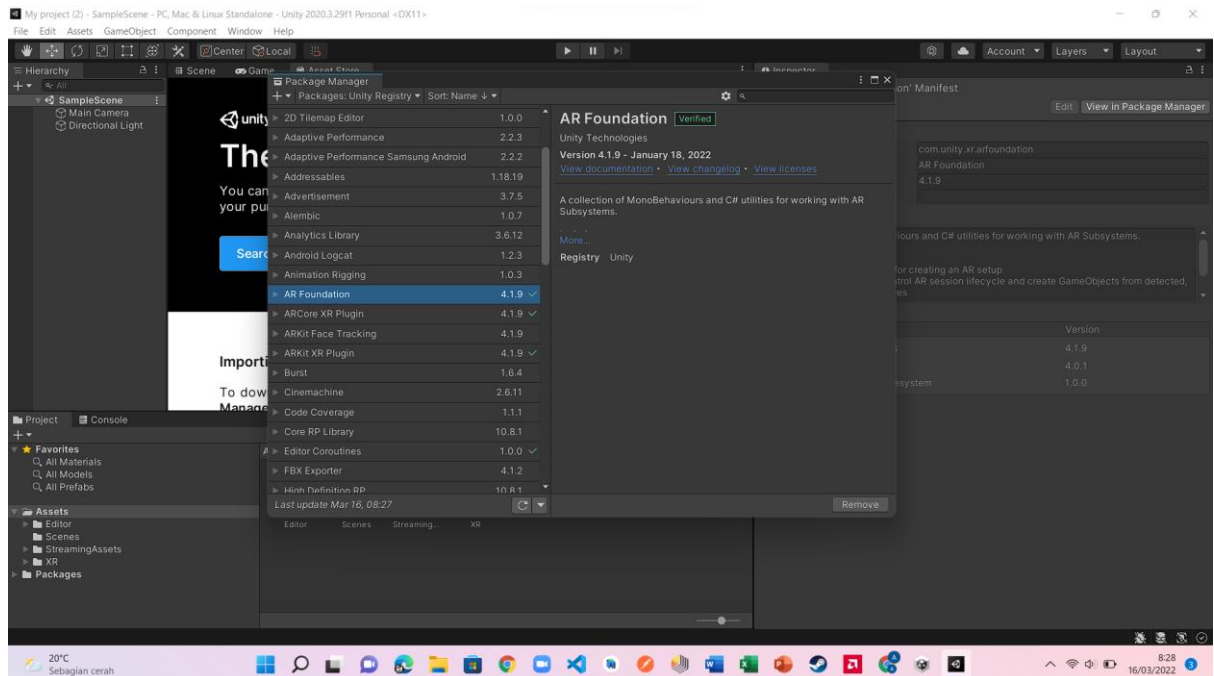
- **Langkah 4**

Lalu importkan juga database yang sudah kita buat tadi



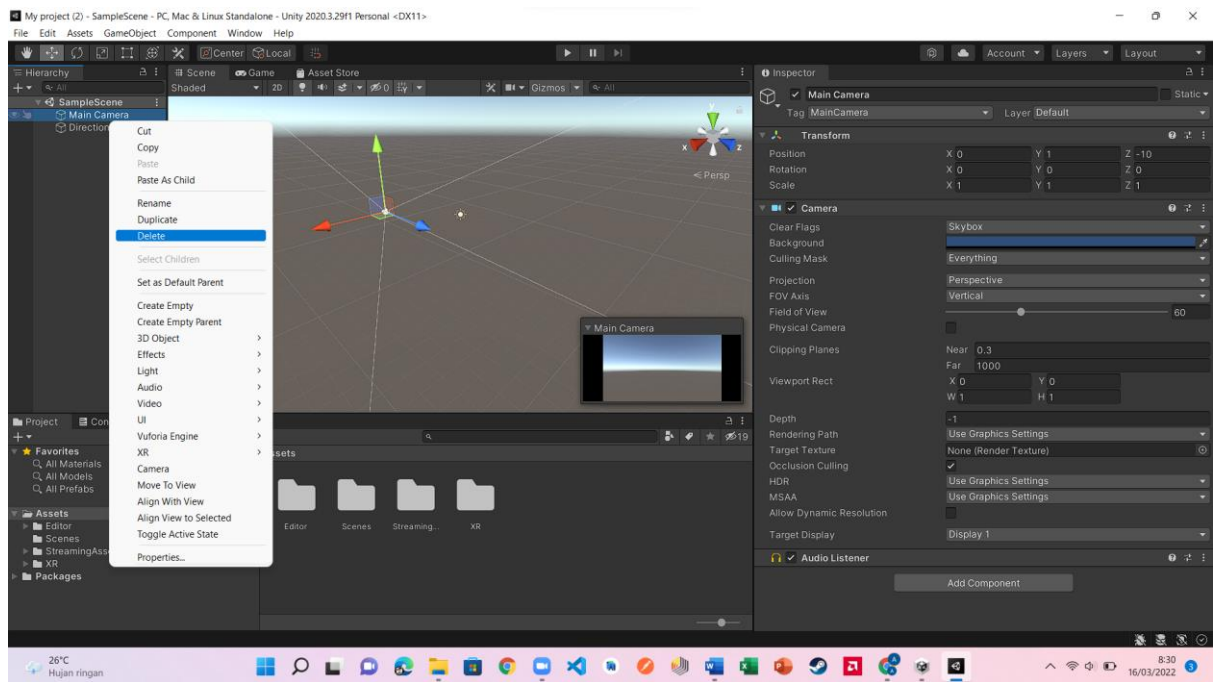
- Langkah 5

Masuk ke menu windows lalu pilih package manager, kemudian pilih AR Fondation lalu install, dan juga install ARCore XR Plugin, ARKit XR Plugin



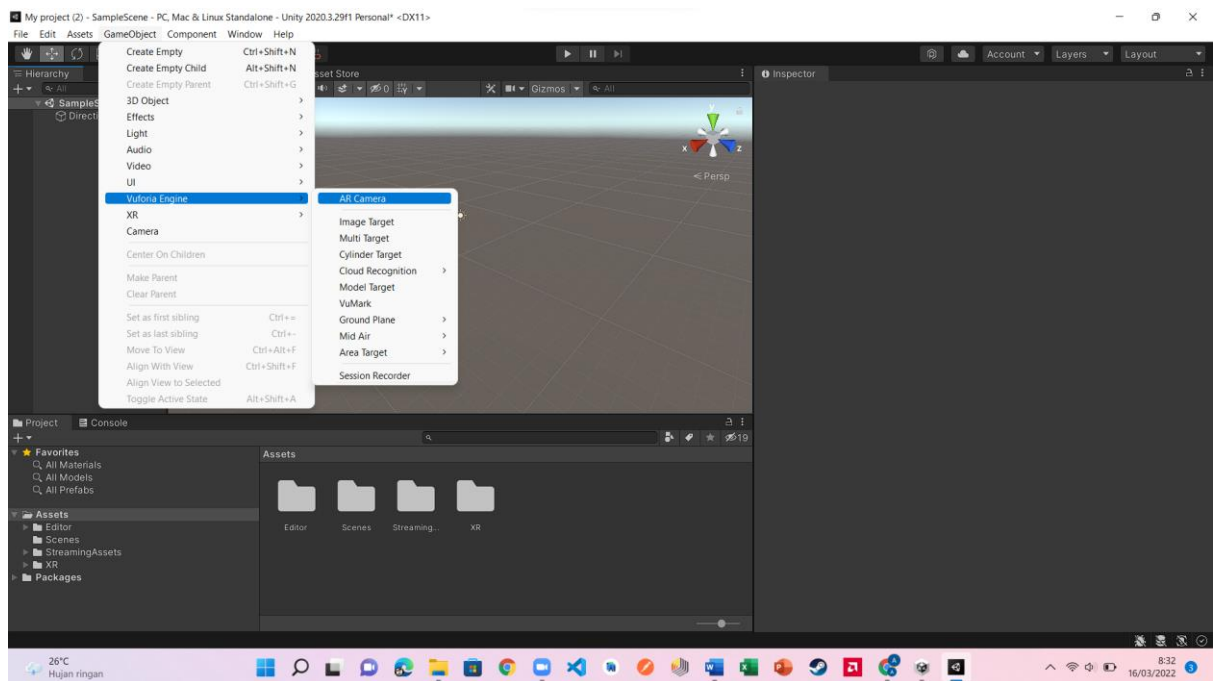
- Langkah 6

Hapus main camera yang terdapat di inspector hierarchy



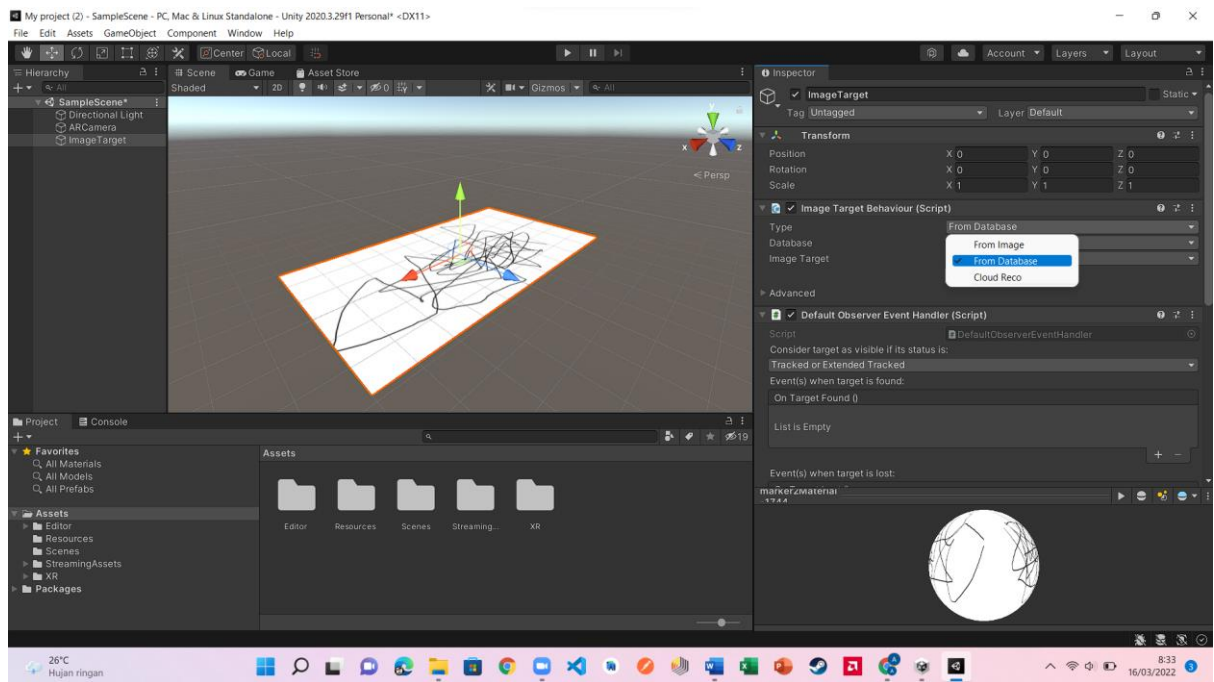
• Langkah 7

Kemudian tambahkan AR camera



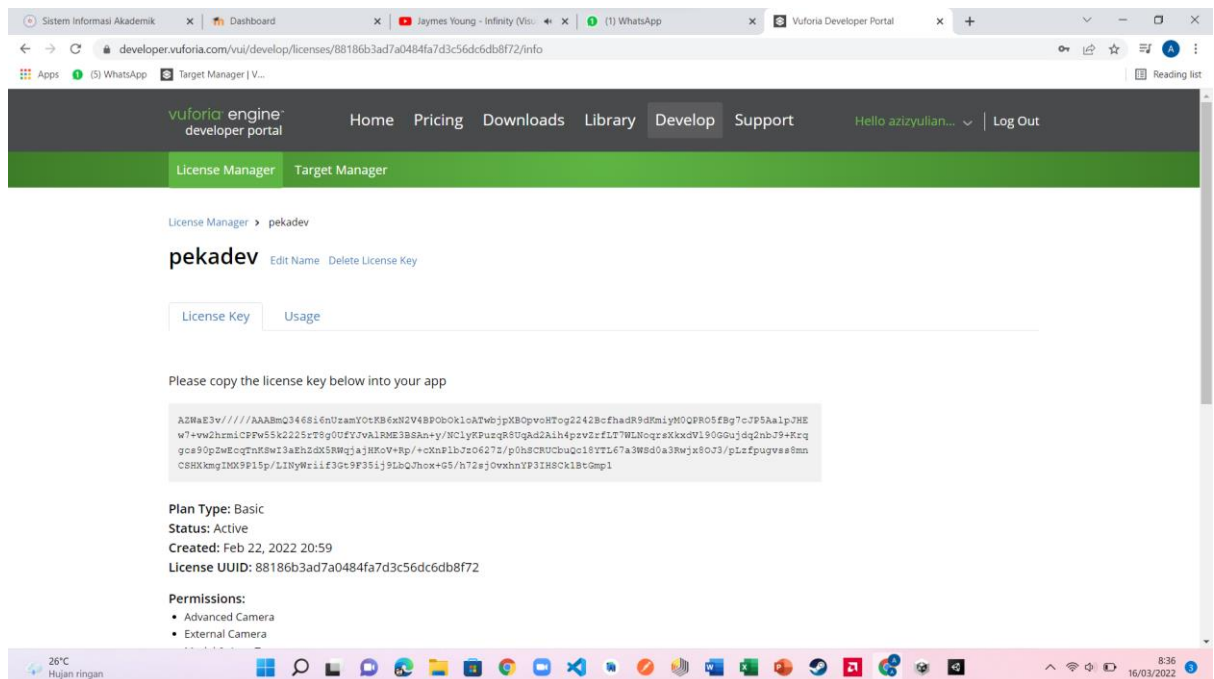
• Langkah 8

Lalu tambahkan juga image target, dan jangan lupa untuk melakukan setting databasenya menjadi from database, lalu pilih database serta image target yang sudah kita import tadi



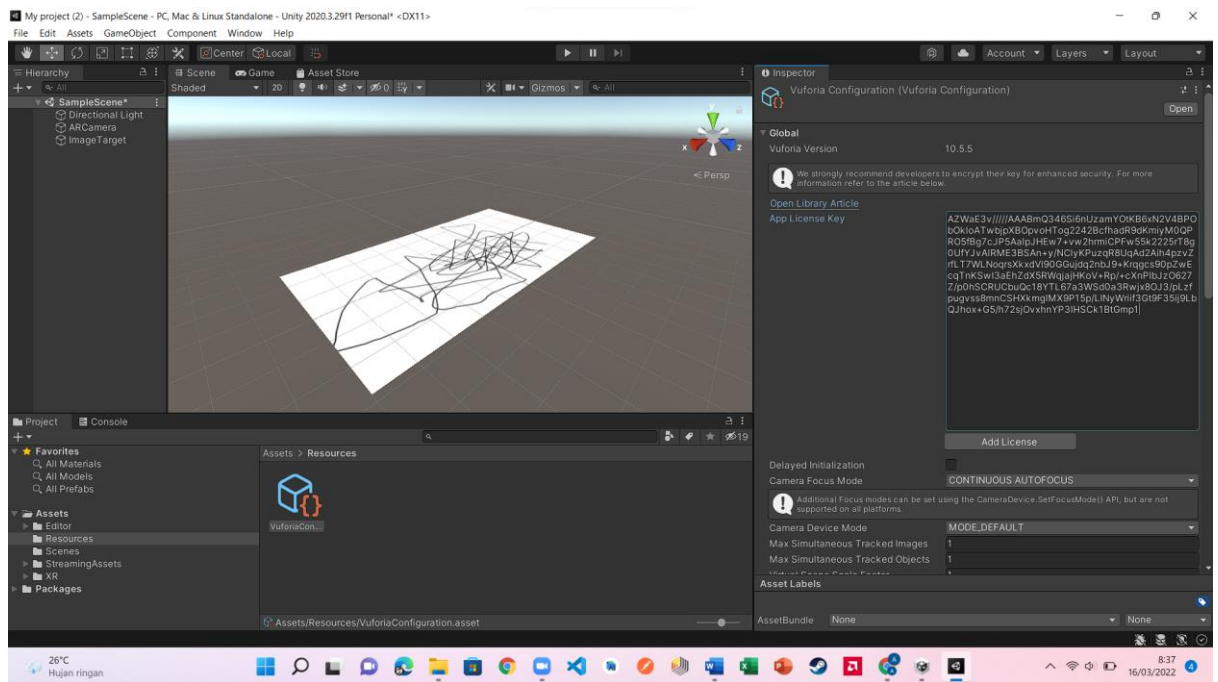
• Langkah 9

Masuk kembali ke web vuforia untuk mengcopy lisensi



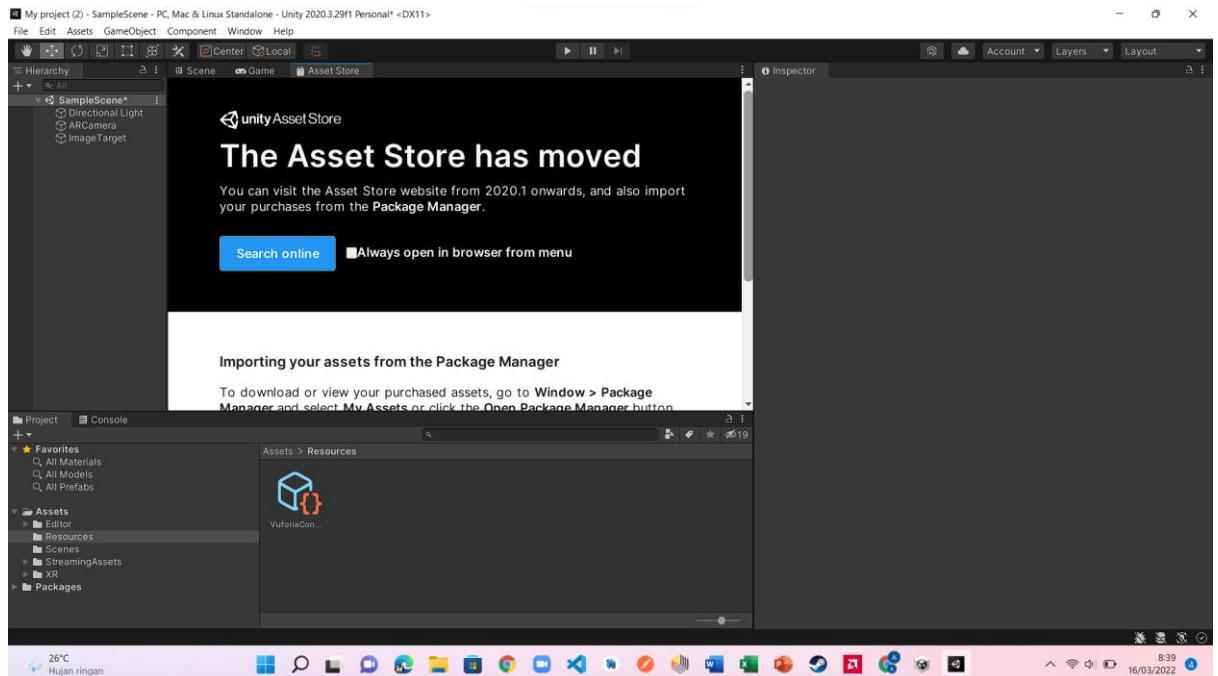
• Langkah 10

Masuk ke inspector vuforia configuration lalu paste kan kode lisensi yang sudah kita salin



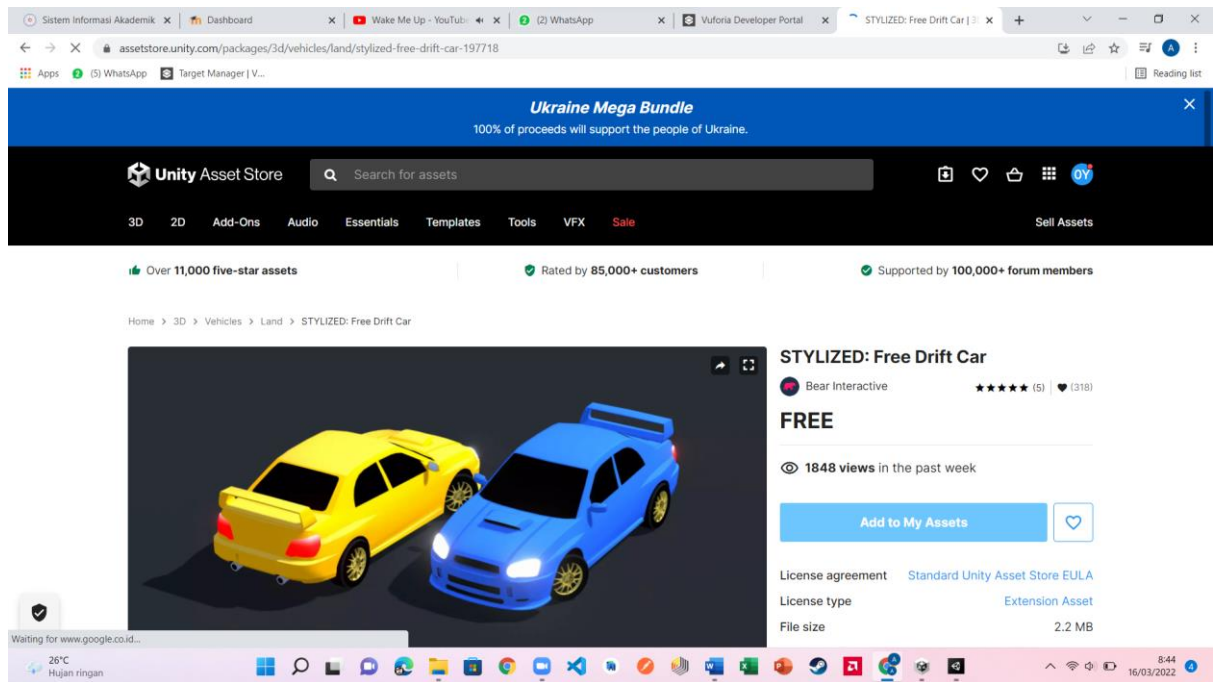
• Langkah 11

Sekarang kita akan mendownload asset atau objek 3D yang sudah disediakan oleh unity, yaitu dengan masuk ke menu asset store



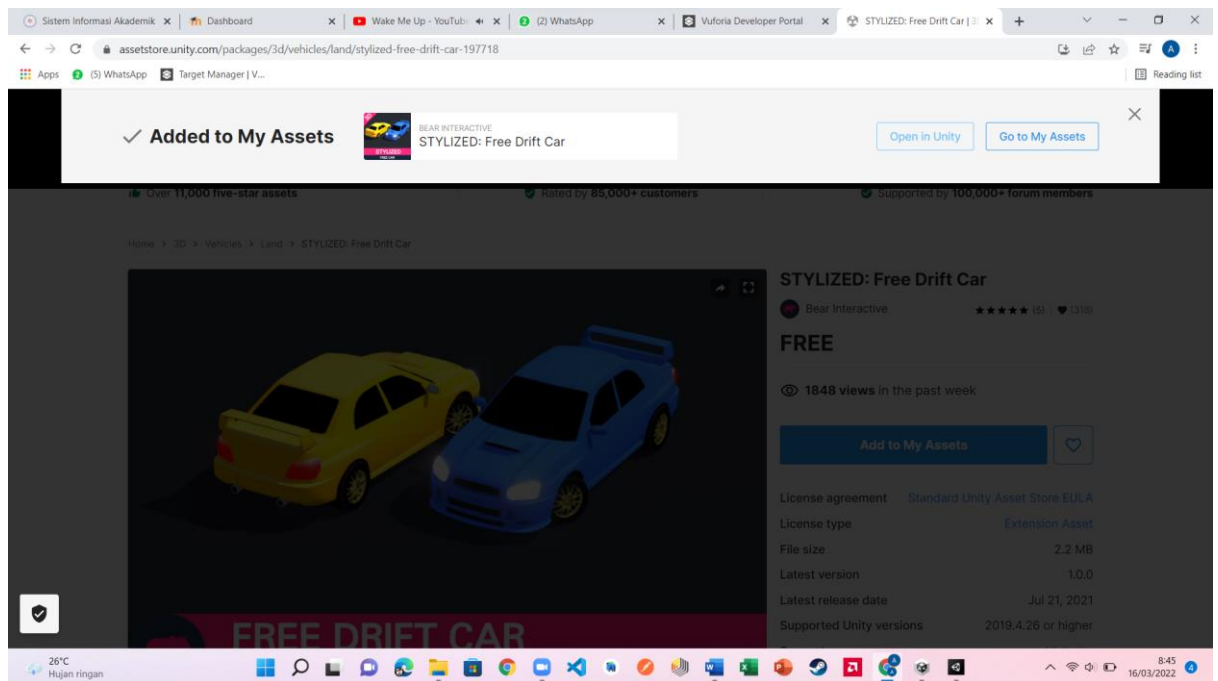
• Langkah 12

Kemudian cari asset yang ingin digunakan, lalu pilih add to my asset



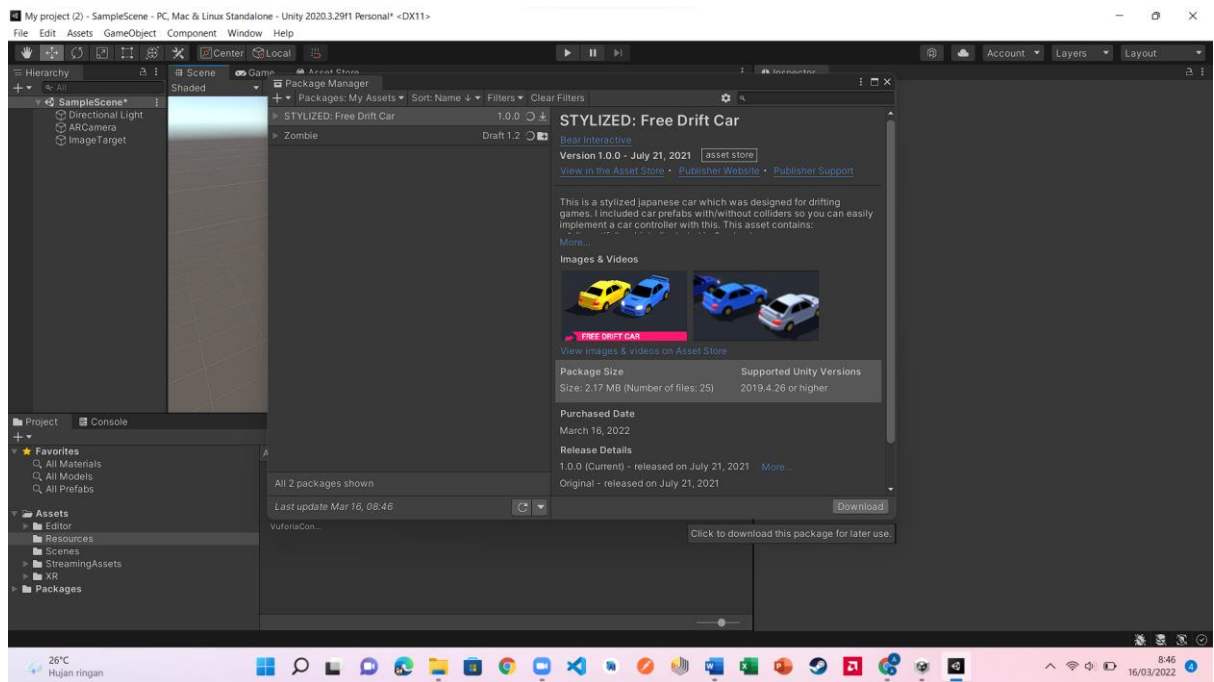
• Langkah 13

Maka akan muncul notifikasi, kemudian pilih open in unity



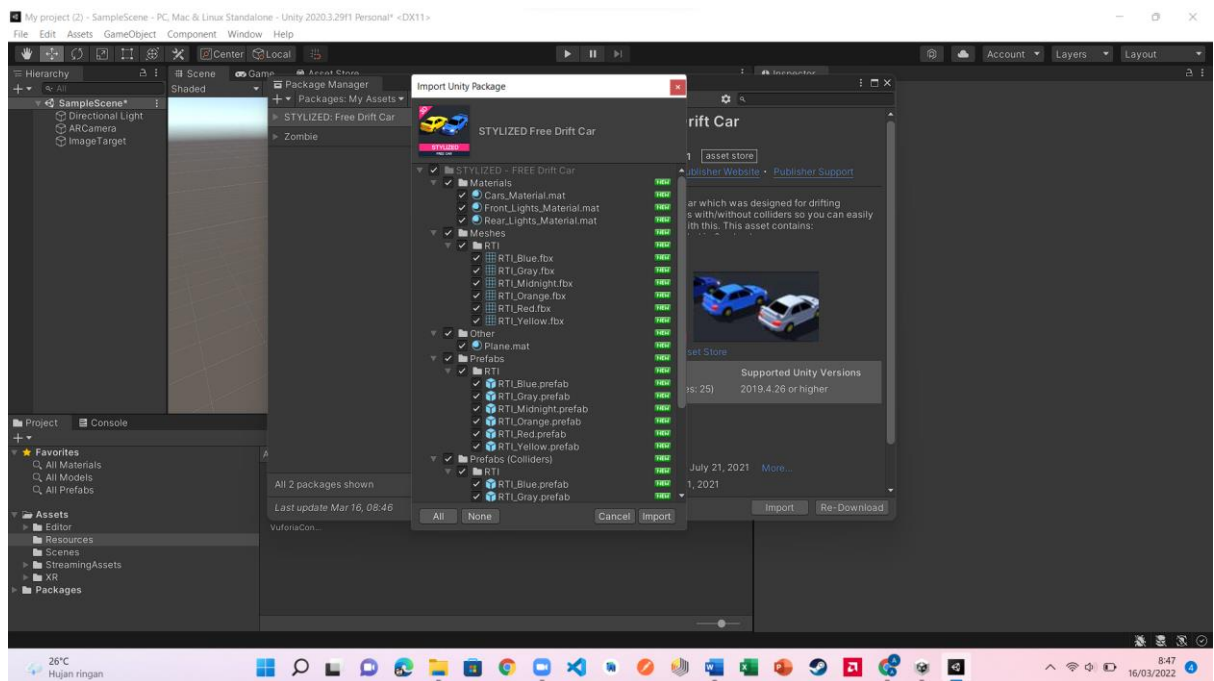
• Langkah 14

Lalu download assetnya



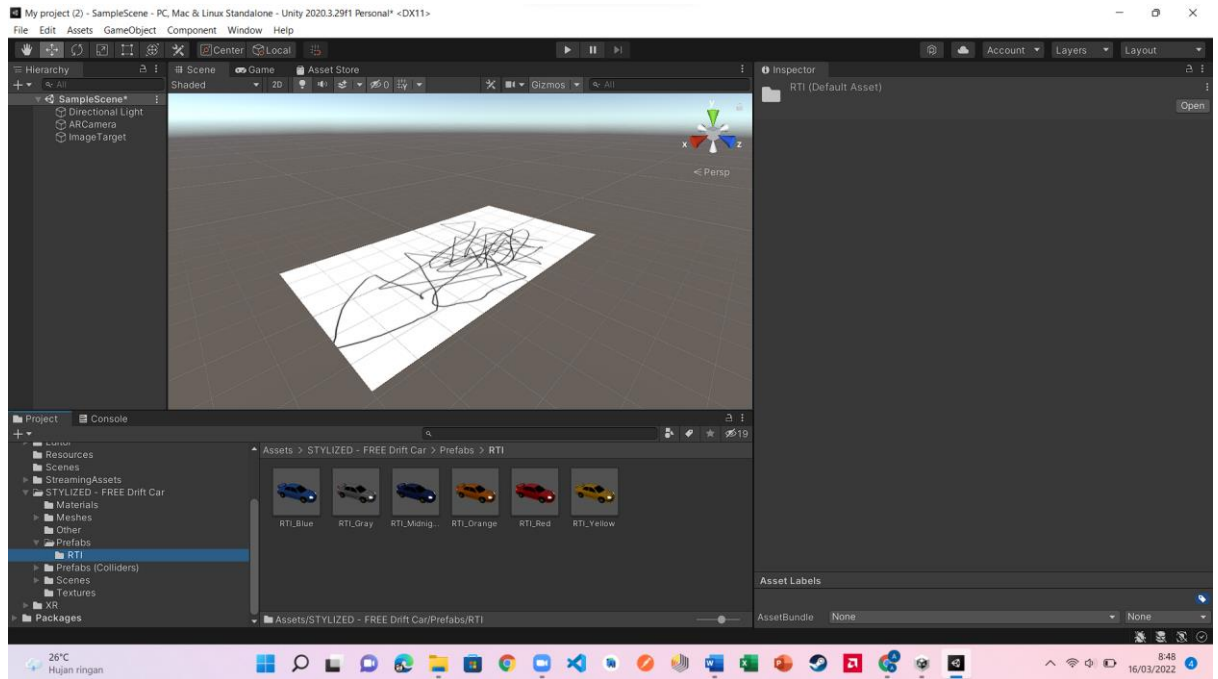
- Langkah 15

Setelah berhasil didownload kemudian import assetnya



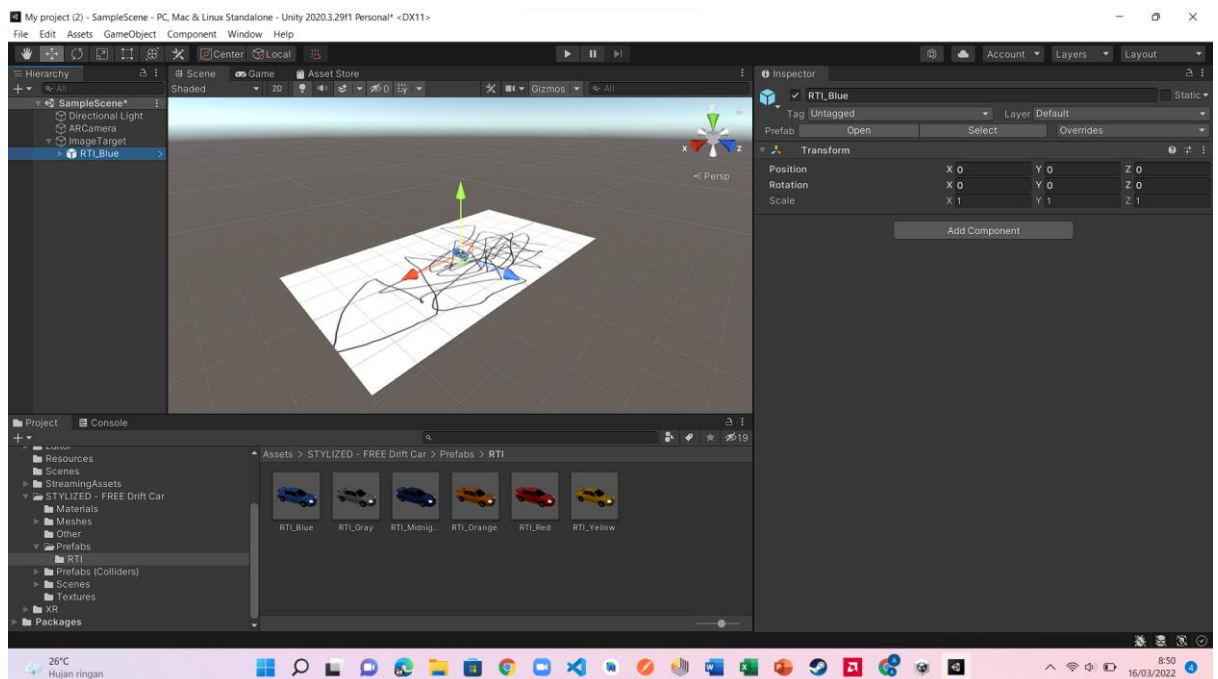
- Langkah 16

Kita dapat melihat asset yang sudah diimport tadi dengan masuk ke inspector project, lalu pilih nama asset yang sudah di import kemudian Prefabs



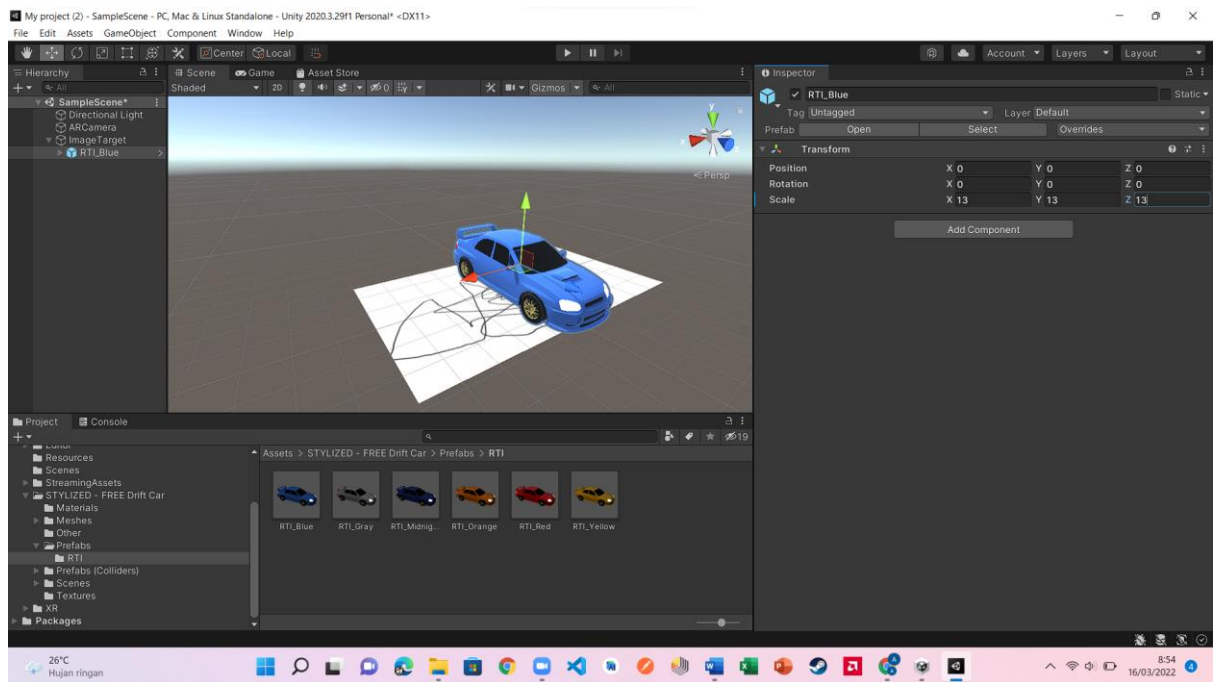
• Langkah 17

Kemudian kita akan menambahkan assetnya menjadi objek yang akan ditampilkan ke atas marker, yaitu dengan drag asset ke panel hierarchy dan jadikan assetnya sebagai anak dari image target



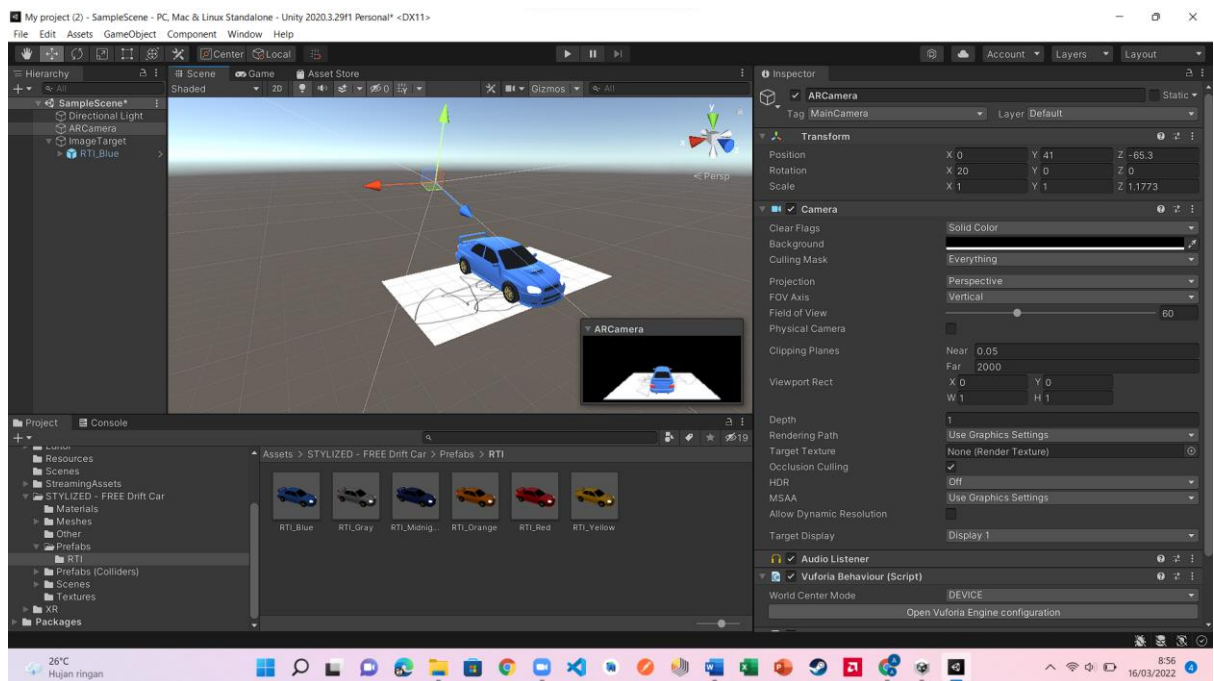
• Langkah 18

Atur ukuran dari asset yang sudah ditambahkan



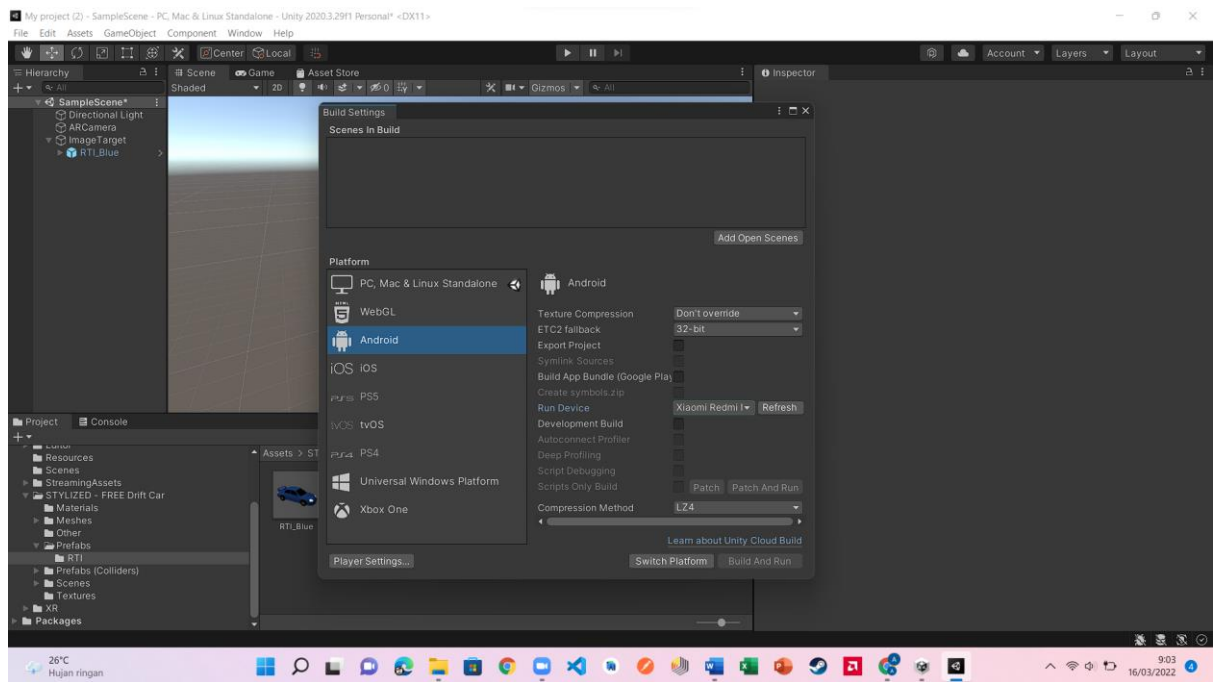
- Langkah 19

Atur juga untuk ARCamera agar mengarah ke image target dan asset



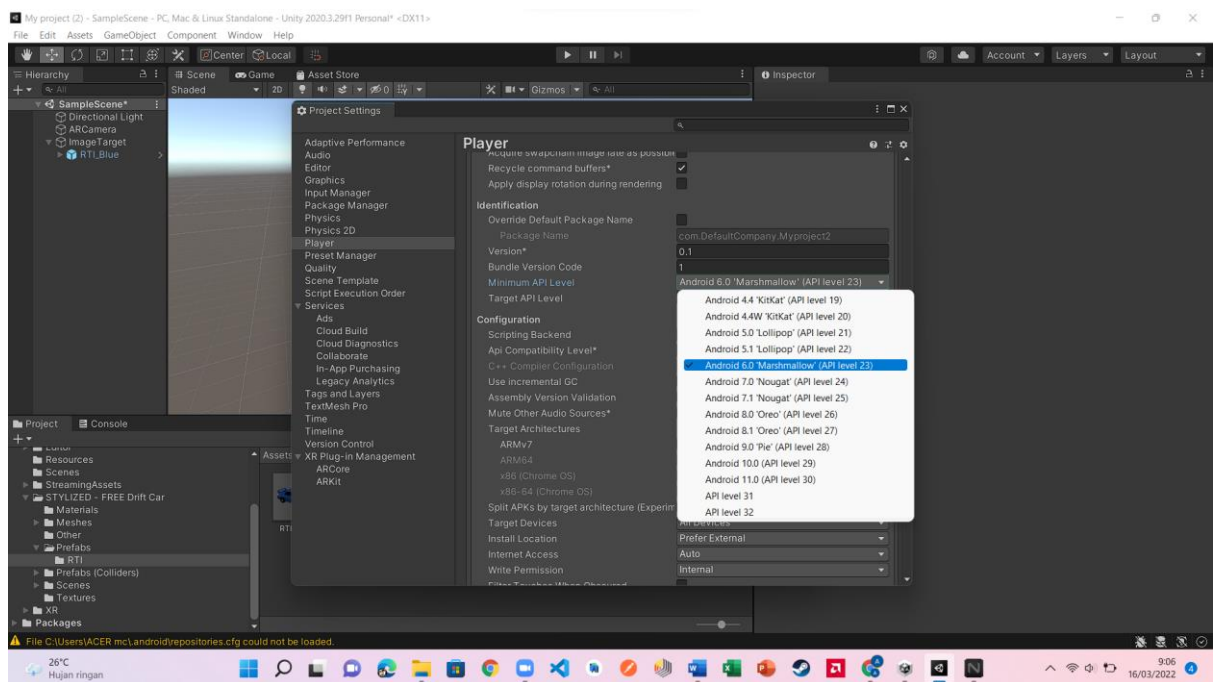
- Langkah 20

Masuk ke menu file lalu pilih build setting dan pilih android, kemudian sambungkan smartphone ke pc menggunakan kabel usb, lalu pada run device pilih smartphone yang sudah kita hubungkan



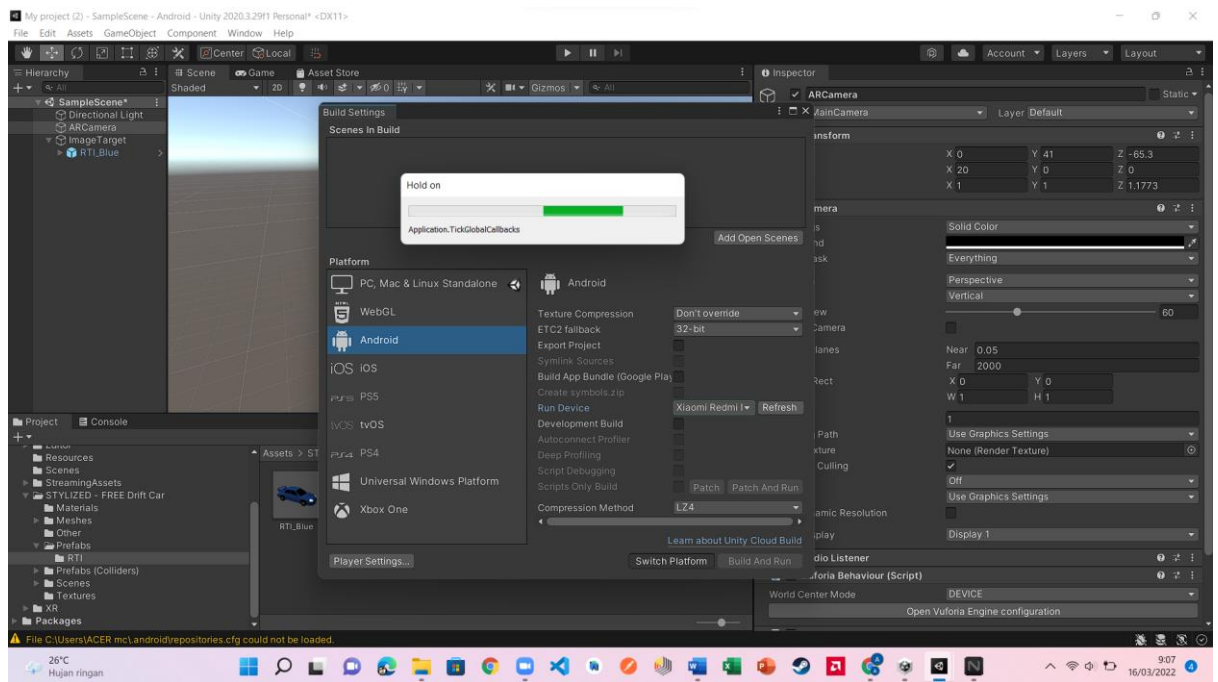
• Langkah 21

Masuk ke player setting, kemudian ubah minimum level API menjadi marshmallow (API level 23)



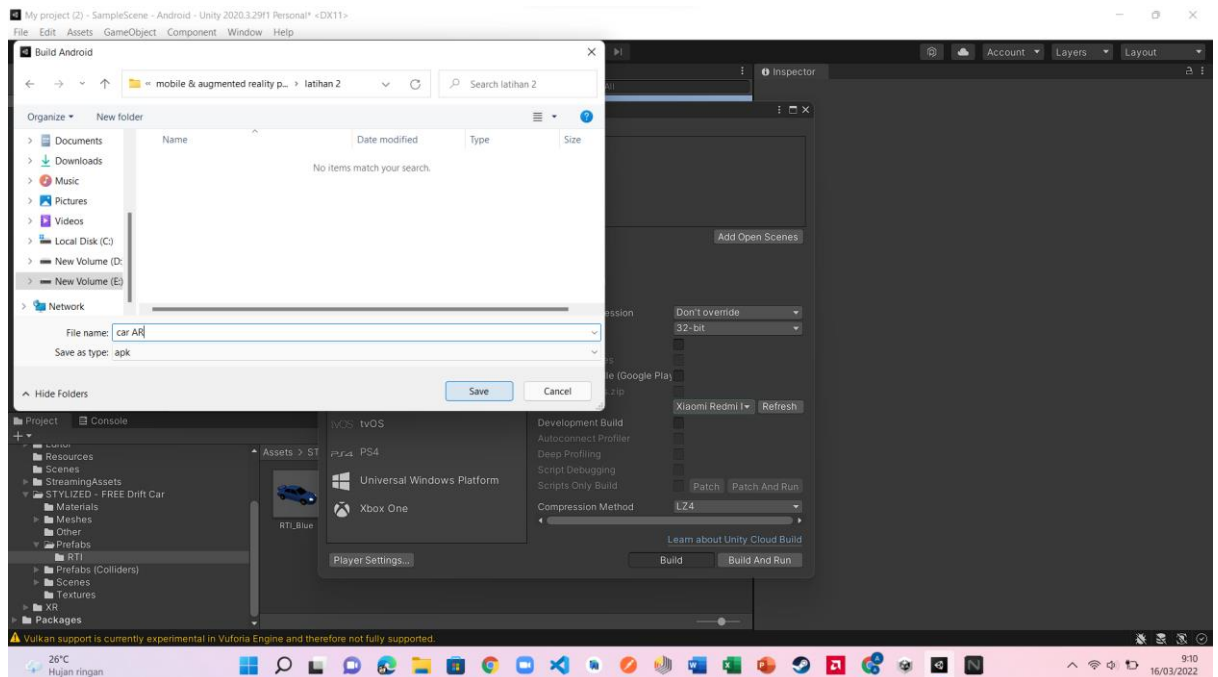
• Langkah 22

Kembali ke build setting lalu pilih switch platform dan tunggu prosesnya hingga selesai



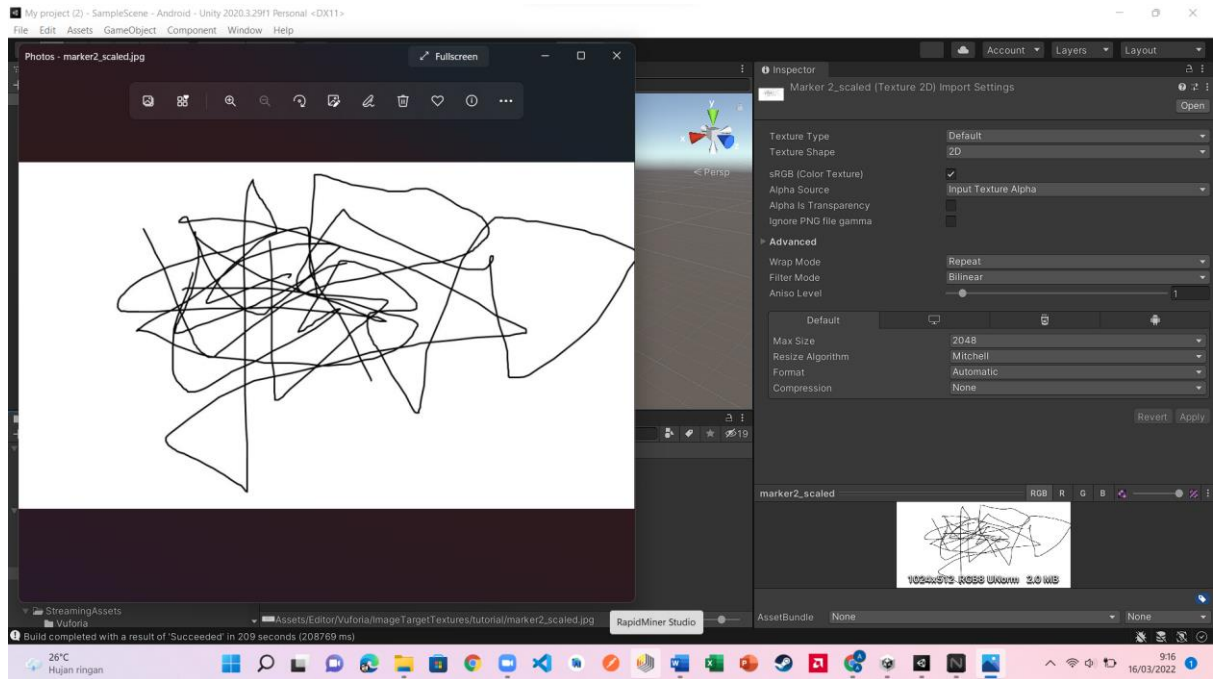
• Langkah 23

Lalu pilih build dan tentukan dimana file akan disimpan



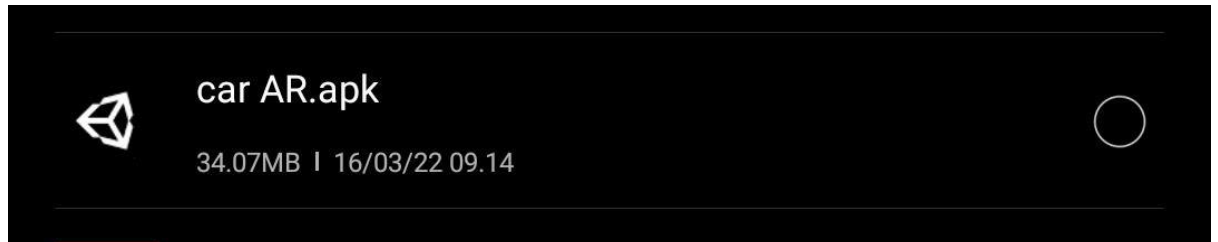
• Langkah 24

Buka gambar yang dijadikan image target untuk melakukan testing



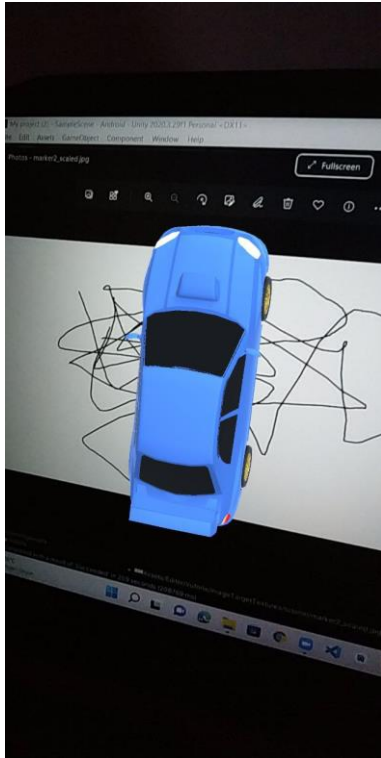
● Langkah 25

Install aplikasi yang sudah berhasil di build tadi ke smartphone yang sudah dihubungkan melalui kabel usb tadi



● Langkah 26

Jalankan aplikasi yang sudah diinstall pada smartphone lalu arahkan kamera ke marker, jika berhasil maka asset yang digunakan akan tampil di smartphone



- **Langkah 27**

Link vidio:

<https://drive.google.com/file/d/1LQRcKiWcaPvtCin5C0R17qdsTbwp4GIZ/view?usp=sharing>