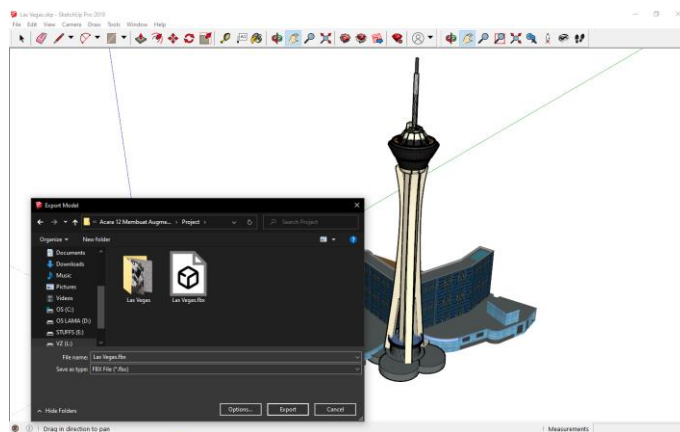
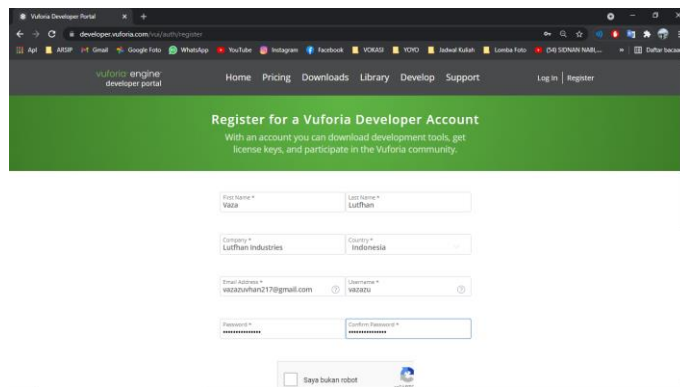


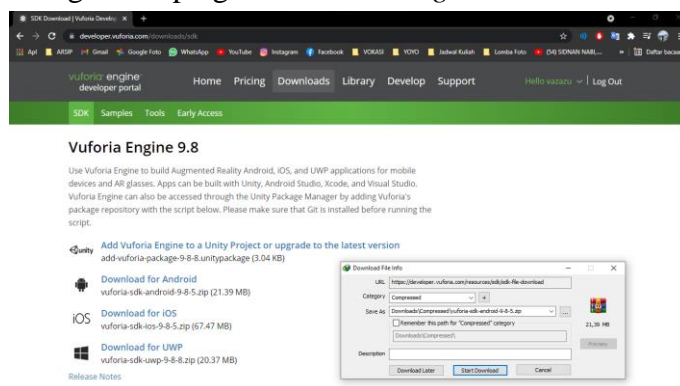
1. Membuka *project* SketchUp yang telah dibuat pada dan melakukan *exporting* ulang ke dalam format (.fbx)



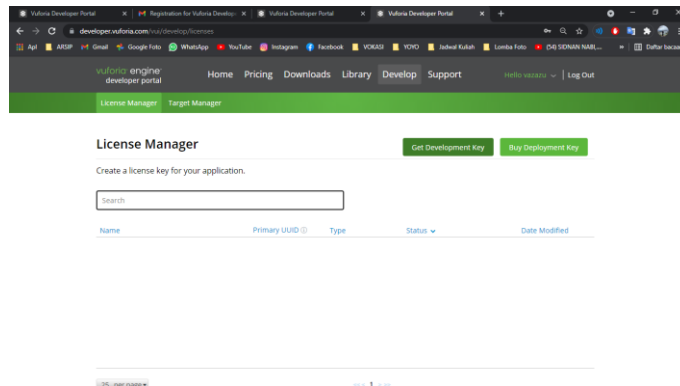
2. Melakukan registrasi akun pada *link* : <https://developer.vuforia.com/> menggunakan alamat e-mail.



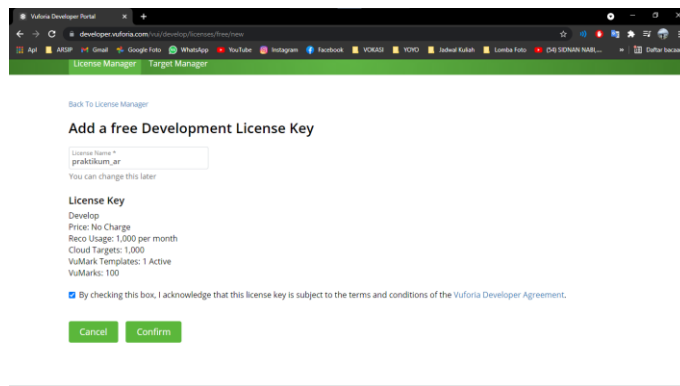
3. Mengunduh program Vuforia Engine untuk Android pada tab *Download*.



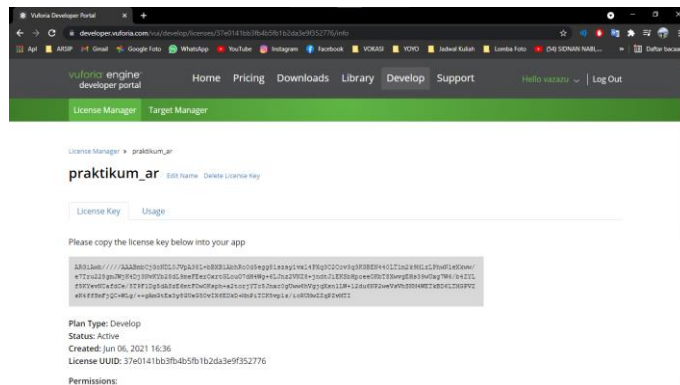
4. Meminta sebuah *Development Key* sebelum pelaksanaan praktikum pada *tab Develop > License Manager > Get Development Key*.



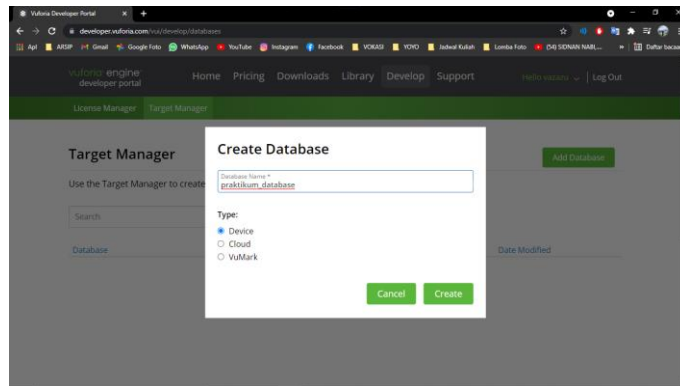
5. Memasukkan nama untuk lisensi yang akan diminta.



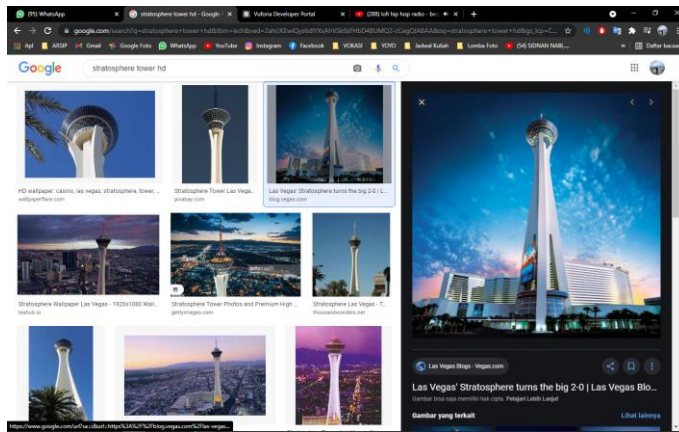
6. Membuka, mengecek, dan menyalin kode lisensi yang telah didapatkan untuk pengolahan lebih lanjut didalam Unity.



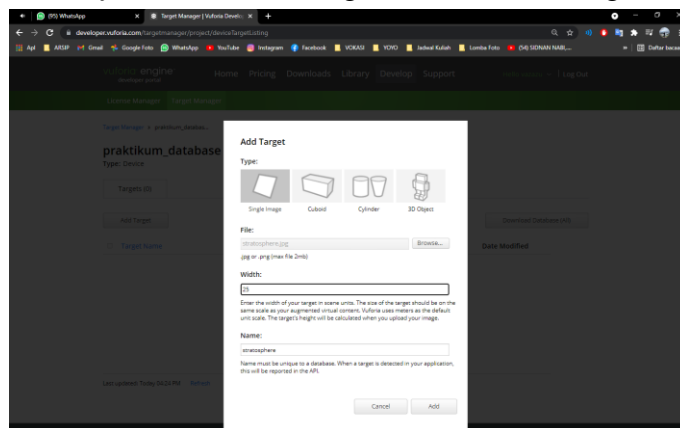
7. Membuat sebuah database dengan menekan *Target Manager > Add Database > Beri Nama > Type : Device > Create*.



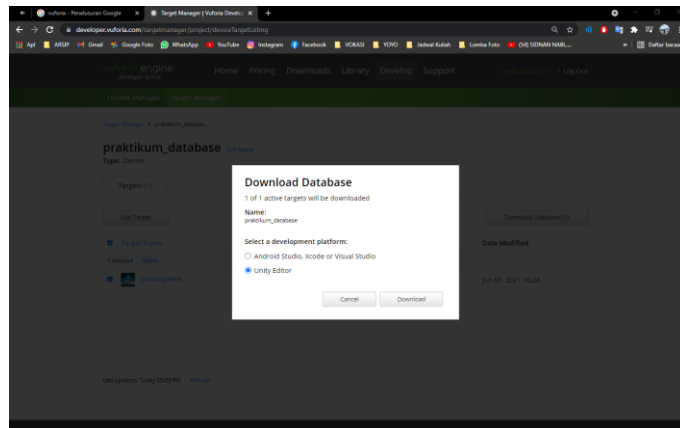
8. Mencari gambar yang akan dijadikan *file marker / target* dalam pengolahan datanya.



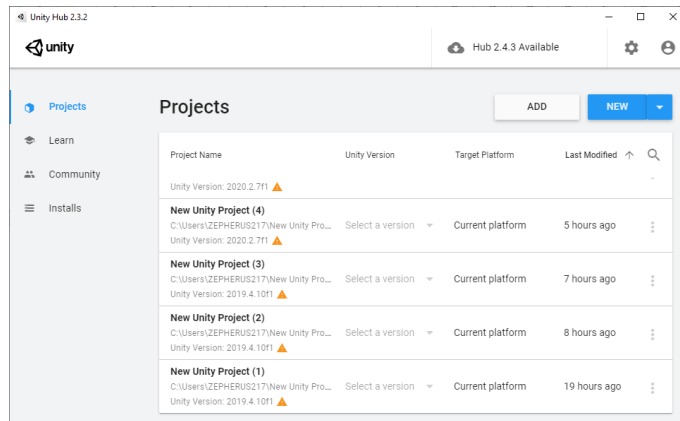
9. Membuka database yang telah dibuat lalu menekan *Add Target > Type : Single Image > Pilih file marker > Mengubah ukuran > Mengubah Nama > Add*.



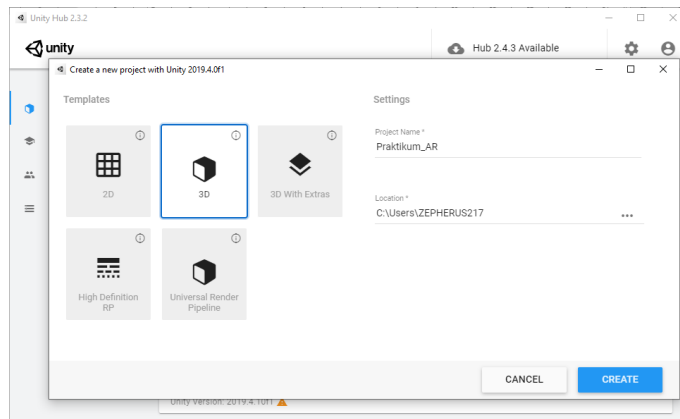
10. Mengunduh *Database* yang sudah diatur dengan menekan *Cheklis All Target > Download All Databases > Unity Editor > Download*.



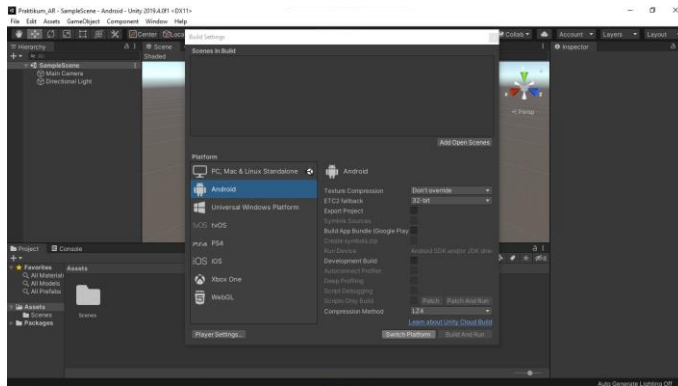
11. Membuka Unity Hub untuk pembuatan *project* baru dalam praktikum.



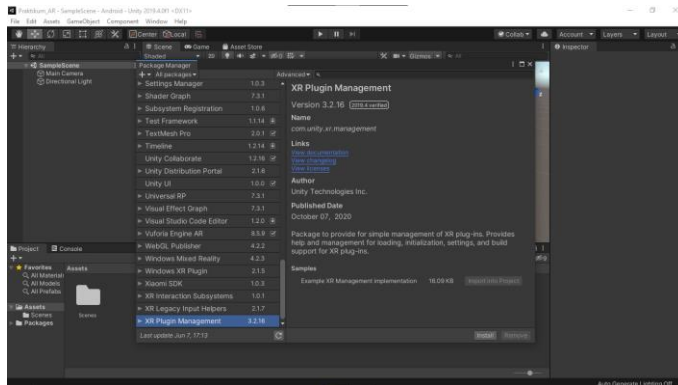
12. Membuat project baru dengan menekan tombol *New > Pilih versi Unity > Pilih Template 3D > Ubah Nama > Ubah direktori Penyimpanan > Create*.



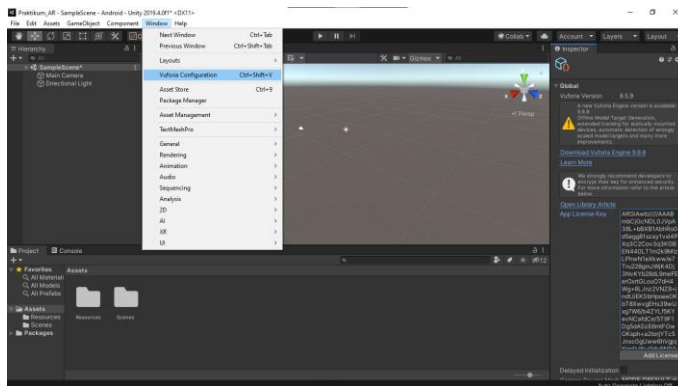
13. Mengubah Platform yang akan digunakan pada Unity dengan ke *Tab File > Build Settings > Android > Switch Platform*.



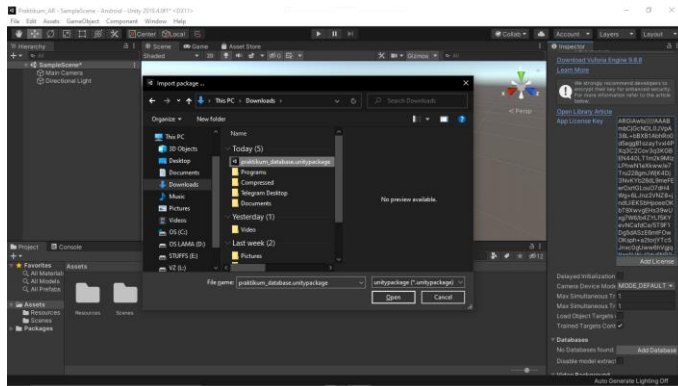
14. Mengunduh beberapa *resources* tambahan dengan cara ke *tab Window > Package Manager > Vuforia Engine AR , XR Plugin Management > Install*.



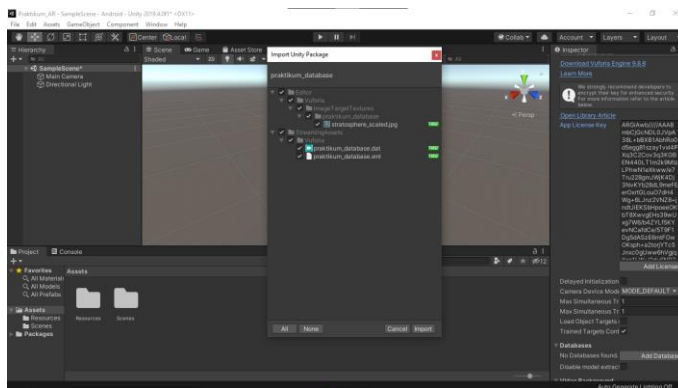
15. Mengatur konfigurasi Vuforia dengan ke *Tab Window > Vuforia Configuration > Memasukkan License Key yang telah didapatkan sebelumnya > Add License*.



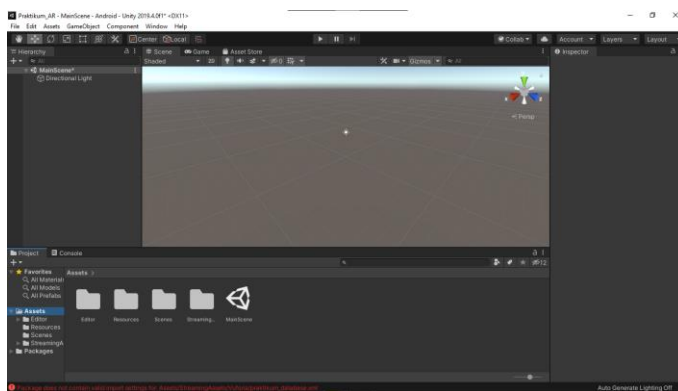
16. Memasukkan *Database* yang telah dibuat dengan cara ke *Tab Assets > Import Package > Custom Package > Pilih Database dari Vuforia sebelumnya > Import*.



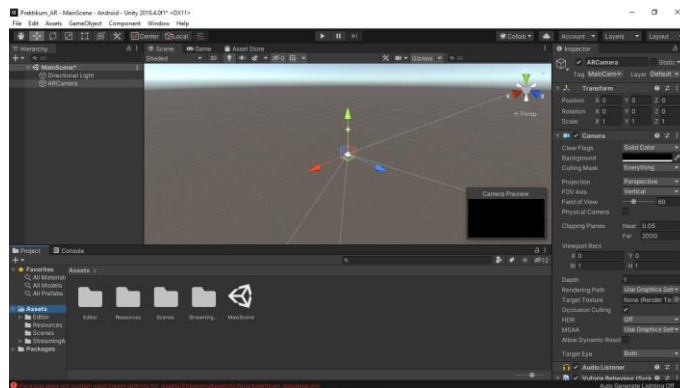
17. Mengatur *database* yang telah tertampil dengan memilih *All* lalu *Import*.



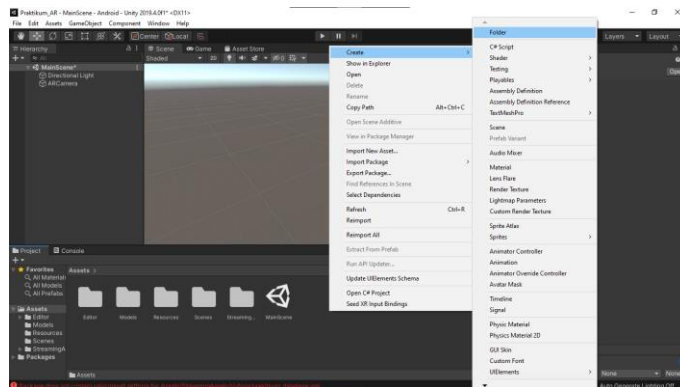
18. Mengubah pengaturan pada *Hierarchy* dengan cara klik kanan pada *Sample Scene > Menyimpan kembali file-nya dengan nama Main Scene > Menghapus opsi Main Camera*.



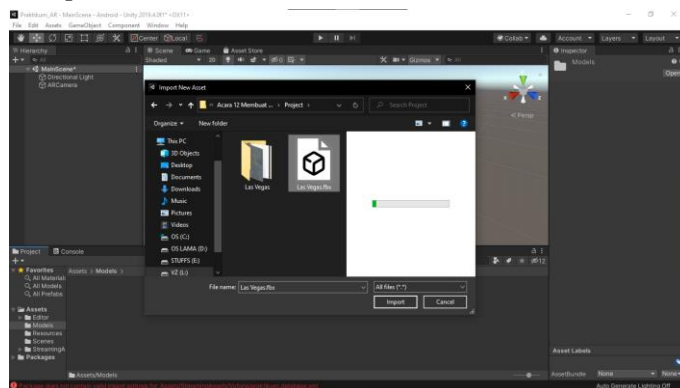
19. Membuat AR Camera dengan cara ke *Tab Game Object > Vuforia Engine > AR Camera*.



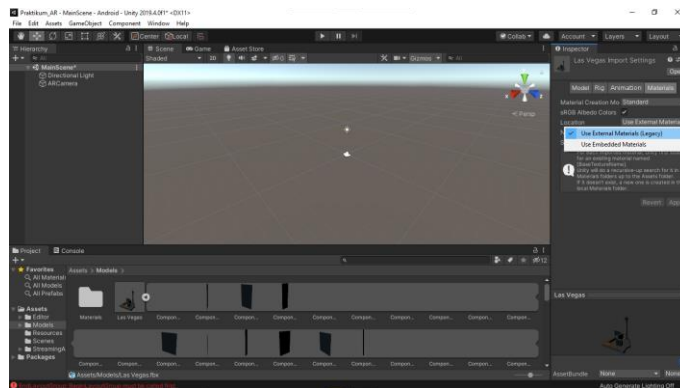
20. Membuat sebuah *folder* baru pada *Folder Assets* dengan cara ke klik kanan > *Create > Folder > Beri Nama : Models*.



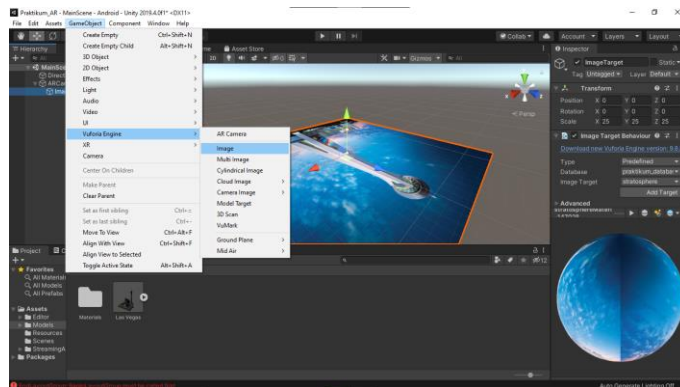
21. Masuk pada *folder Models > Import New Assets > Memasukkan Model 3D Las Vegas > Import*.



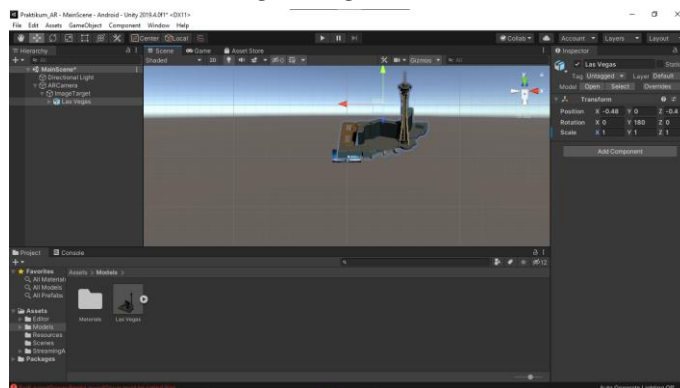
22. Mengubah pengaturan pada Lokasi dengan ke *Inspector > Materials > Locations > Use External Material (Legacy)*.



23. Menampilkan *file target* yang telah diatur sebelumnya dengan cara klik kanan pada *AR Camera > Vuforia Engine > Image*.

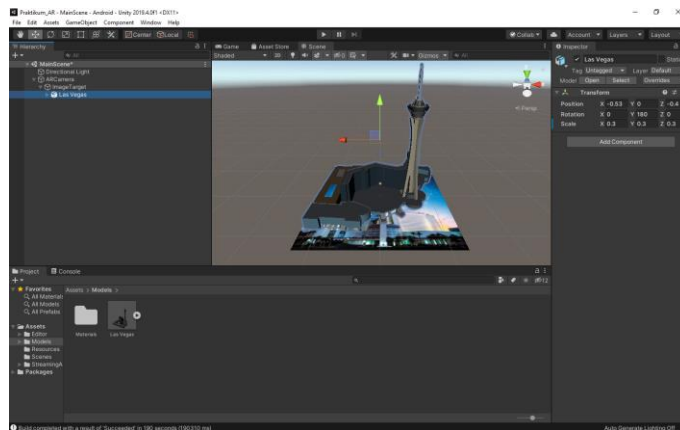


24. Menambahkan model 3D yang dimasukkan di Unity dengan cara *Drag n Drop* ke dalam susunan *Image Target*.

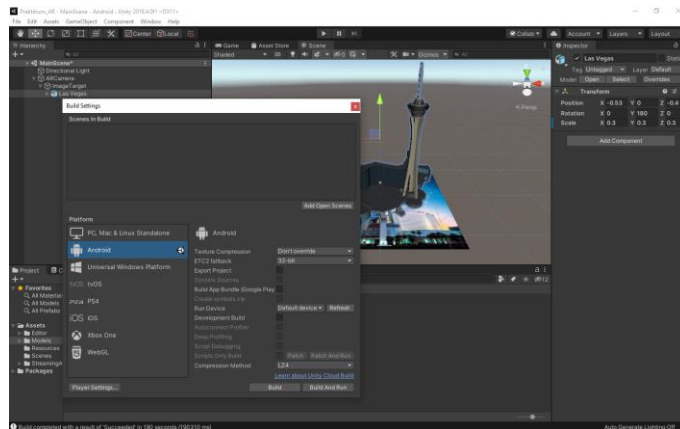




25. Mengatur kedudukan modelnya menggunakan opsi *Transform* yaitu mengatur *Position*, *Rotation* dan *Scale* model.



26. Melakukan *exporting* data dari project Unity yang telah dilakukan dengan cara ke *Tab File > Build Settings > Build*.



27. Mencoba aplikasi dengan memindahkan aplikasi yang telah dikeluarkan ke dalam smartphones > *Instal* > Membuka Aplikasi > Mengarahkan kamera pada gawai ke gambar yang dijadikan *file target* sebelumnya.

