CARA MENJALANKAN PROGRAM

1. Buka project aplikasi E-Anmial di Unity 3D, dan lakukan build APK untuk menghasilkan file APK yang akan digunakan pada smartphone,

Build Settings		>
Scenes In Build		
 ✓ E-Animal/Scene/Splash ✓ E-Animal/Scene/main_menu ✓ E-Animal/Scene/arkamera ✓ E-Animal/Scene/arkamera2 ✓ E-Animal/Scene/bantuan ✓ E-Animal/Scene/Info 		0 1 2 3 4 5 Deleted Deleted Deleted
Platform		Add Open Scenes
PC, Mac & Linux Standalone	Android	
Android 📢	Texture Compression ETC2 fallback	Don't override + 32-bit +
ios	Build System Export Project	Gradle +
€tv tvos	Run Device Development Build	Fetching connected devices
Xbox One	Autoconnect Profiler Script Debugging	
PS Vita	Scripts Only Build Compression Method	Default +
P54 PS4	SDKs for App Stores	
Universal Windows Platform	Xiaomi Mi Game Cente	er Add
Switch Platform Player Settings		Build Build And Run
E-/	Animal.apk	

- 2. Simpan file hasil build E-Animal.apk tersebut ke smartphone, dan lakukan instalasi aplikasi,
- 3. Buka aplikasi E-Animal
- Aplikasi akan menampilkan beberapa menu seperti AR Kamera, Info, Bantuan, dan tombol Keluar.

- 5. Tekan tombol "Bantuan" untuk melihat cara penggunaan aplikasi terlebih dahulu.
- 6. Masuk kemenu AR Kamera dengan menekan tombol "AR Kamera"
- 7. Arahkan kamera smartphone ke arah marker/target yang akan di-scan.
- 8. Pengguna dapat menampilkan objek virtual 3D dan menamapilkan info sikat tentang hewan.

