

BAB IV
PANDUAN PENGGUNAAN
SISTEM

BAB IV

PANDUAN PENGGUNAAN SISTEM

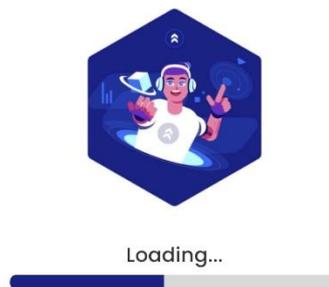
Bab ini membahas tentang panduan penggunaan sistem yang sudah dibuat dari tahap konsep aplikasi sampai tahap pembuatan aplikasi. Berikut adalah pembahasan Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Kamera dan Teknik Fotografi.

4.1 Panduan Penggunaan Sistem

Paduan Penggunaan Sistem adalah panduan langkah – langkah dalam mengoperasikan aplikasi. Berikut merupakan panduan penggunaan sistem yang sudah dibuat :

1. Penggunaan *Scene Scan*

- a) Saat membuka aplikasi akan menunggu 10 detik sebelum masuk ke dalam menu. Tampilan halaman *loading scene* dapat dilihat dalam Gambar 4.1 Tampilan *Loading*.



Gambar 4. 1 Tampilan *Loading*

- b) Setelah *loading scene*, akan tampil halaman menu. Dalam menu klik tombol scan untuk masuk dalam *Scene Scan* yang ditunjukkan pada nomor 1. Tampilan halaman menu dapat dilihat dalam Gambar 4.2 Tampilan Halaman Menu (Tombol Scan).



Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Menu (Tombol *Scan*)

- c) Dalam *Scene Scan* arahkan kamera pada *marker* yang diinginkan. Judul *Scan* muncul pada *Scene Scan* yang ditunjukkan pada nomor 1 dan tombol kembali untuk kembali ke menu yang ditunjukkan pada nomor 2. Ada 13 *marker* untuk pengenalan kamera dan teknik fotografi yang sudah terintegrasi dengan aplikasi sehingga akan muncul objek 3D berdasarkan *marker* yang dipindai. Tampilan halaman scan dapat dilihat dalam Gambar 4.3 Tampilan Halaman *Scan*.



Gambar 4. 3 Tampilan Halaman *Scan*

- d) Untuk membuka informasi berdasarkan *marker* yang dipindai tekan tombol informasi yang ditunjukkan pada nomor 1. Tampilan panel informasi dapat dilihat dalam Gambar 4.4 Tampilan Panel Informasi.

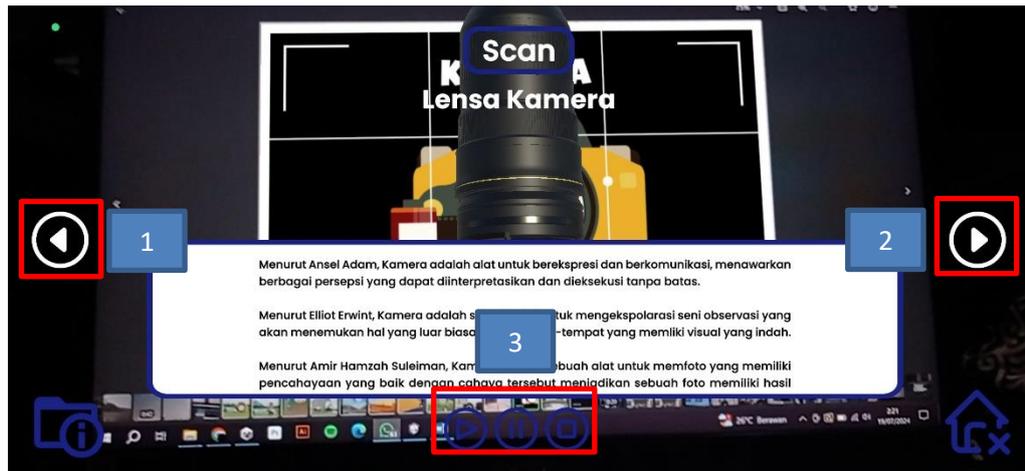


Gambar 4. 4 Tampilan Panel Informasi

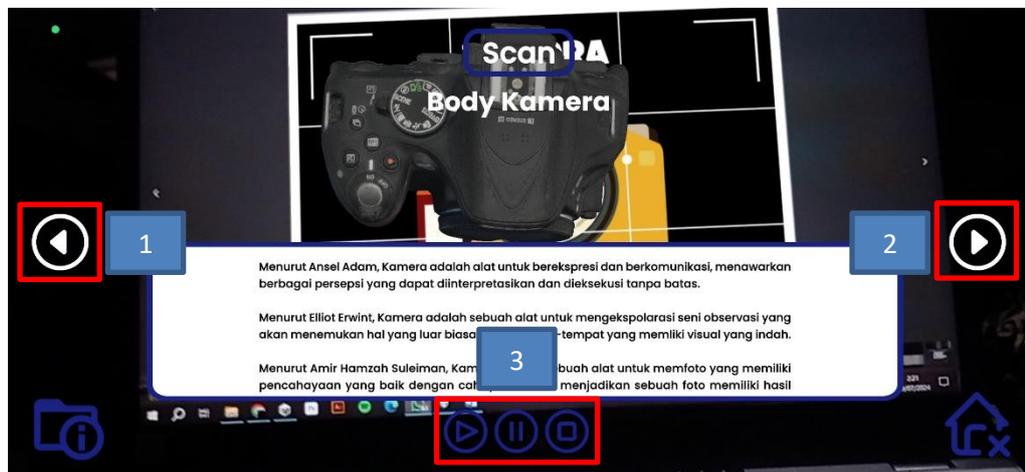
- e) *Scan Marker* Kamera akan memunculkan objek 3D kamera. Tekan tombol arah kanan dan kiri untuk menampilkan objek 3D *body* dan lensa kamera yang ditunjukkan pada nomor 1 dan 2. Untuk menghidupkan, jeda, dan mematikan suara pada *scan marker* kamera tekan tombol yang ditunjukkan pada nomor 3. Tampilan halaman *scan marker* kamera dapat dilihat dalam Gambar 4.5 Tampilan Halaman *Scan Marker* Kamera, Gambar 4.5 Tampilan Halaman *Scan Marker* Kamera (Lensa Kamera), dan Gambar 4.6 Tampilan Halaman *Scan Marker* Kamera (*Body* Kamera).



Gambar 4. 5 Tampilan Halaman *Scan Marker* Kamera



Gambar 4. 6 Tampilan Halaman *Scan Marker* Kamera (Lensa Kamera)



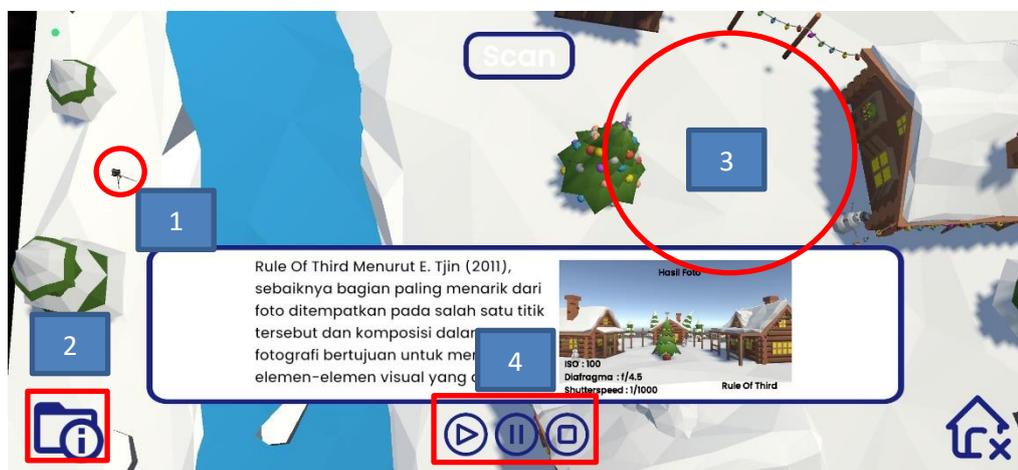
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman *Scan Marker* Kamera (*Body Kamera*)

- f) *Scan Marker* Pencahayaan akan memunculkan objek 3D Teknik Pencahayaan yang ditunjukkan pada nomor 1,2,3,4 dan tombol informasi yang ditunjukkan pada nomor 5. Ketika tombol informasi ditekan akan muncul informasi dan tombol atas, bawah, samping, depan untuk menampilkan hasil foto dari teknik pencahayaan. Untuk menghidupkan, jeda, dan mematikan suara pada *scan marker* pencahayaan tekan tombol yang ditunjukkan pada nomor 6. Tampilan halaman *scan marker* pencahayaan dapat dilihat dalam Gambar 4.8 Tampilan Halaman *Scan Marker* Pencahayaan.



Gambar 4. 8 Tampilan Halaman *Scan Marker* Pencahayaan

- g) *Scan Marker Rule Of Third* akan memunculkan objek 3D Teknik *Rule Of Third* beserta tombol informasi yang ditunjukkan pada nomor 2. Model kamera ditunjukkan pada nomor 1 dan benda yang digunakan sebagai objek kamera ditunjukkan pada nomor 3. Untuk menghidupkan, jeda, dan mematikan suara pada *scan marker rule of third* tekan tombol yang ditunjukkan pada nomor 4. Tampilan halaman *scan marker rule of third* dapat dilihat dalam Gambar 4.9 Tampilan Halaman *Scan Marker Rule Of Third*.



Gambar 4. 9 Tampilan Halaman *Scan Marker Rule Of Third*

- h) *Scan Marker Foto Simetri* akan memunculkan objek 3D Teknik Foto Simetri beserta tombol informasi yang ditunjukkan pada nomor 2. Model kamera ditunjukkan pada nomor 1. Untuk menghidupkan, jeda, dan mematikan suara pada *scan marker foto simetri* tekan tombol yang ditunjukkan pada nomor 3. Tampilan halaman *scan marker*

foto simetri dapat dilihat dalam Gambar 4.10 Tampilan Halaman *Scan Marker Simetri*.



Gambar 4. 10 Tampilan Halaman *Scan Marker Simetri*

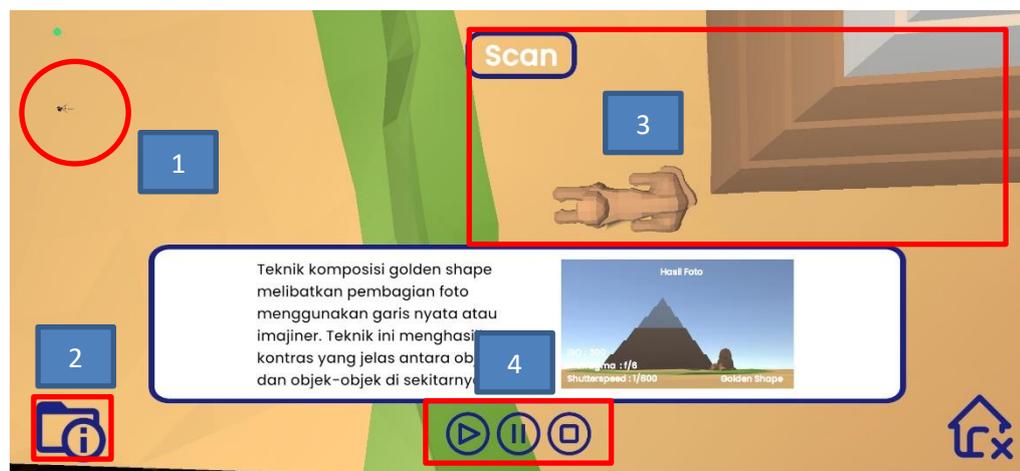
- i) *Scan Marker Framing* akan memunculkan objek 3D Teknik *Framing* beserta tombol informasi yang ditunjukkan pada nomor 2. Model kamera ditunjukkan pada nomor 2 dan objek kamera ditunjukkan pada nomor 3. Untuk menghidupkan, jeda, dan mematikan suara pada *scan marker* foto simetri tekan tombol yang ditunjukkan pada nomor 4. Tampilan halaman *scan marker framing* dapat dilihat dalam Gambar 4.11 Tampilan Halaman *Scan Marker Framing*.



Gambar 4. 11 Tampilan Halaman *Scan Marker Framing*

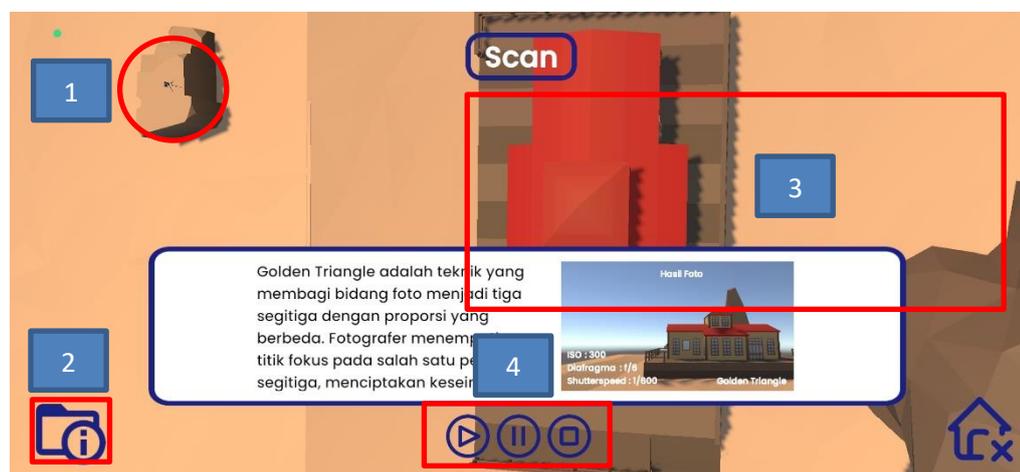
- j) *Scan Golden Shape* akan memunculkan objek 3D Teknik *Golden Shape* beserta tombol informasi yang ditunjukkan pada nomor 2. Model kamera ditunjukkan pada nomor 1 dan objek kamera ditunjukkan pada nomor 3. Untuk menghidupkan, jeda, dan mematikan suara pada *scan marker golden shape* tekan tombol yang ditunjukkan

pada nomor 4. Tampilan halaman *scan golden shape* dapat dilihat dalam Gambar 4.12 Tampilan Halaman *Scan Marker Golden Shape*.



Gambar 4. 12 Tampilan Halaman *Scan Marker Golden Shape*

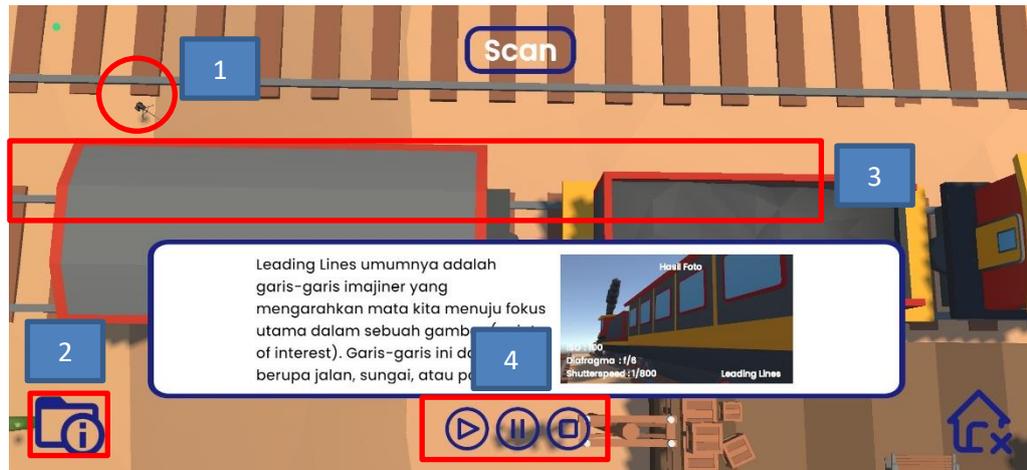
- k) *Scan Golden Triangle* akan memunculkan objek 3D Teknik *Golden Triangle* beserta tombol informasi yang ditunjukkan pada nomor 2. Model kamera ditunjukkan pada nomor 1 dan objek kamera ditunjukkan pada nomor 3. Untuk menghidupkan, jeda, dan mematikan suara pada *scan marker golden triangle* tekan tombol yang ditunjukkan pada nomor 4. Tampilan halaman *scan golden triangle* dapat dilihat dalam Gambar 4.13 Tampilan Halaman *Scan Marker Golden Triangle*.



Gambar 4. 13 Tampilan Halaman *Scan Marker Golden Triangle*

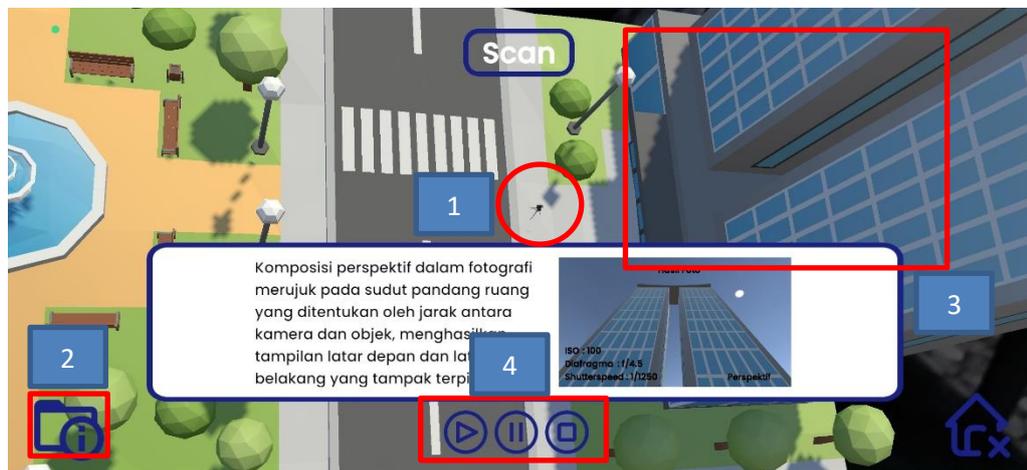
- l) *Scan Leading Lines* akan memunculkan objek 3D Teknik *Leading Lines* beserta tombol informasi yang ditunjukkan pada nomor 2. Model kamera ditunjukkan pada nomor 1 dan objek kamera ditunjukkan pada nomor 3. Untuk menghidupkan, jeda, dan mematikan suara pada *scan marker leading lines* tekan tombol yang ditunjukkan

pada nomor 4. Tampilan halaman *scan leading lines* dapat dilihat dalam Gambar 4.14 Tampilan Halaman *Scan Marker Leading Lines*.



Gambar 4. 14 Tampilan Halaman *Scan Marker Leading Lines*

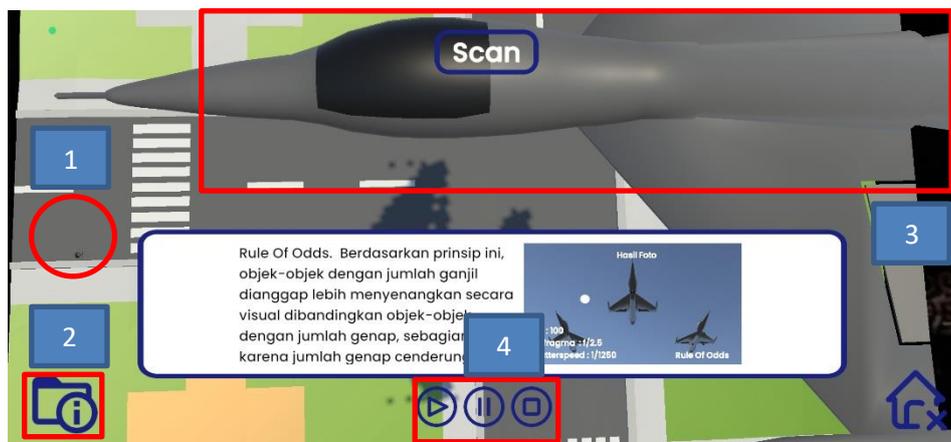
m) *Scan Marker Perspektif* akan memunculkan objek 3D Teknik *Perspektif* beserta tombol informasi yang ditunjukkan pada nomor 2. Model kamera ditunjukkan pada nomor 1 dan objek kamera ditunjukkan pada nomor 3. Untuk menghidupkan, jeda, dan mematikan suara pada *scan marker perspektif* tekan tombol yang ditunjukkan pada nomor 4. Tampilan halaman *scan perspektif* dapat dilihat dalam Gambar 4.15 Tampilan Halaman *Scan Marker Perspektif*.



Gambar 4. 15 Tampilan Halaman *Scan Marker Perspektif*

n) *Scan Marker Rule Of Odds* akan memunculkan objek 3D Teknik *Rule Of Odds* beserta tombol informasi yang ditunjukkan pada nomor 2. Model kamera ditunjukkan pada nomor 1 dan objek kamera ditunjukkan pada nomor 3. Untuk menghidupkan, jeda, dan mematikan suara pada *scan marker rule of odds* tekan tombol yang

ditunjukkan pada nomor 4. Tampilan halaman *scan rule of odds* dapat dilihat dalam Gambar 4.16 Tampilan Halaman *Scan Marker Rule Of Odds*.



Gambar 4. 16 Tampilan Halaman *Scan Marker Rule Of Odds*

- o) *Scan Marker Fill The Frame* akan memunculkan objek 3D Teknik *Fill The Frame* beserta tombol informasi yang ditunjukkan pada nomor 2. Model kamera ditunjukkan pada nomor 1 dan objek kamera ditunjukkan pada nomor 3. Untuk menghidupkan, jeda, dan mematikan suara pada *scan marker fill the frame* tekan tombol yang ditunjukkan pada nomor 4. Tampilan halaman *scan fill the frame* dapat dilihat dalam Gambar 4.17 Tampilan Halaman *Scan Marker Fill The Frame*.



Gambar 4. 17 Tampilan Halaman *Scan Marker Fill The Frame*

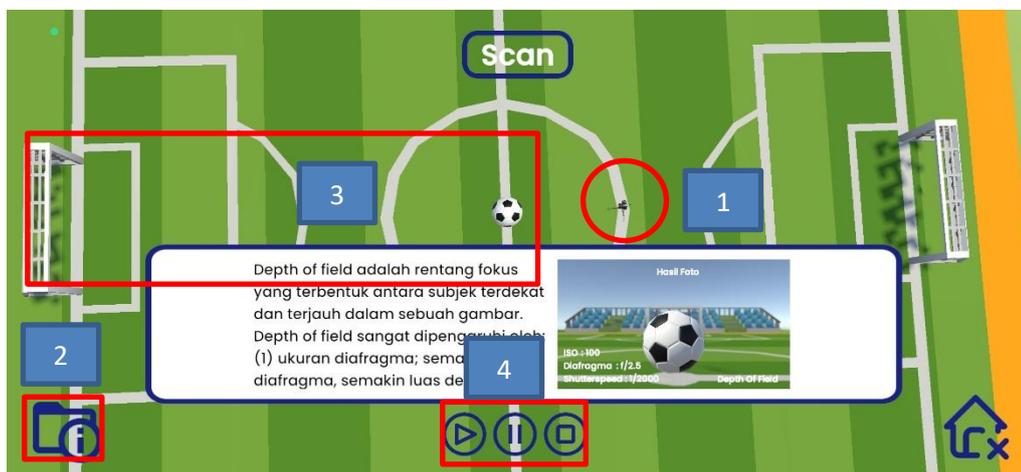
- p) *Scan Marker Focus* akan memunculkan objek 3D Teknik *Focus* beserta tombol informasi yang ditunjukkan pada nomor 2. Model kamera ditunjukkan pada nomor 1 dan objek kamera ditunjukkan pada nomor 3. Untuk menghidupkan, jeda, dan mematikan suara pada *scan marker fokus* tekan tombol yang ditunjukkan pada nomor 4. Tampilan

halaman *scan focus* dapat dilihat dalam Gambar 4.18 Tampilan Halaman *Scan Marker Focus*.



Gambar 4. 18 Tampilan Halaman *Scan Marker Focus*

- q) *Scan Marker Depth Of Field* akan memunculkan objek 3D Teknik *Depth Of Field* beserta tombol informasi yang ditunjukkan pada nomor 2. Model kamera ditunjukkan pada nomor 1 dan objek kamera ditunjukkan pada nomor 3. Untuk menghidupkan, jeda, dan mematikan suara pada *scan marker depth of field* tekan tombol yang ditunjukkan pada nomor 4. Tampilan halaman *scan depth of field* dapat dilihat dalam Gambar 4.19 Tampilan Halaman *Scan Marker Depth Of Field*.



Gambar 4. 19 Tampilan Halaman *Scan Marker Depth Of Field*

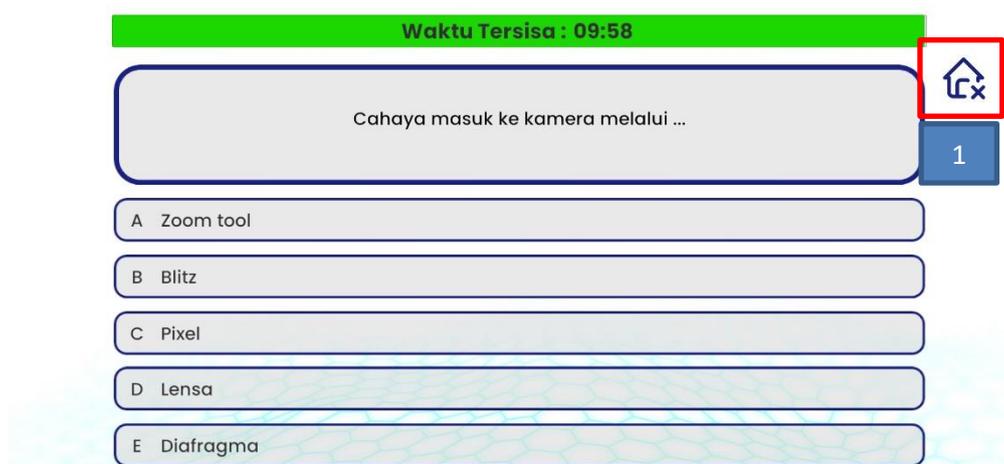
2. Penggunaan quis

- a) Dalam menu tekan tombol quis untuk masuk ke halaman quis yang ditunjukkan pada nomor 1. Tampilan halaman menu menuju quis dapat dilihat pada Gambar 4.20 Tampilan Halaman Menu (Tombol *Quiz*).



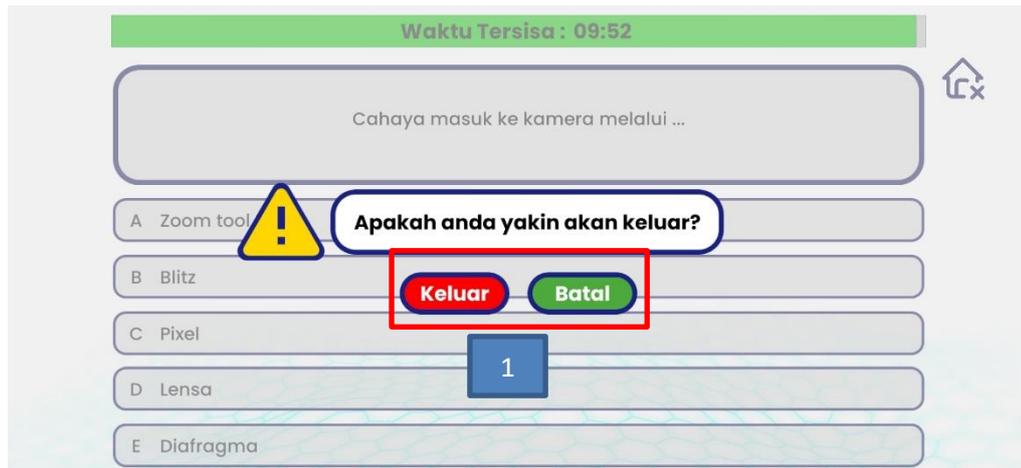
Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Menu (Tombol *Quiz*)

- b) Jika ingin keluar quis, maka tekan tombol kembali yang ditunjukkan pada nomor 1. Tampilan halaman kembali dapat dilihat dalam Gambar 4.21 Tampilan Halaman *Quiz* (Tombol Kembali).



Gambar 4. 21 Tampilan Halaman *Quiz* (Tombol Kembali)

- c) Setelah menekan tombol kembali, akan menampilkan notifikasi keluar. Ketika menekan tombol keluar maka akan kembali ke menu, tetapi ketika menekan tombol batal maka akan kembali ke quis. Tombol keluar dan batal ditunjukkan pada nomor 1. Tampilan halaman notifikasi kembali dapat dilihat dalam Gambar 4.22 Tampilan Notifikasi Keluar *Quiz*.



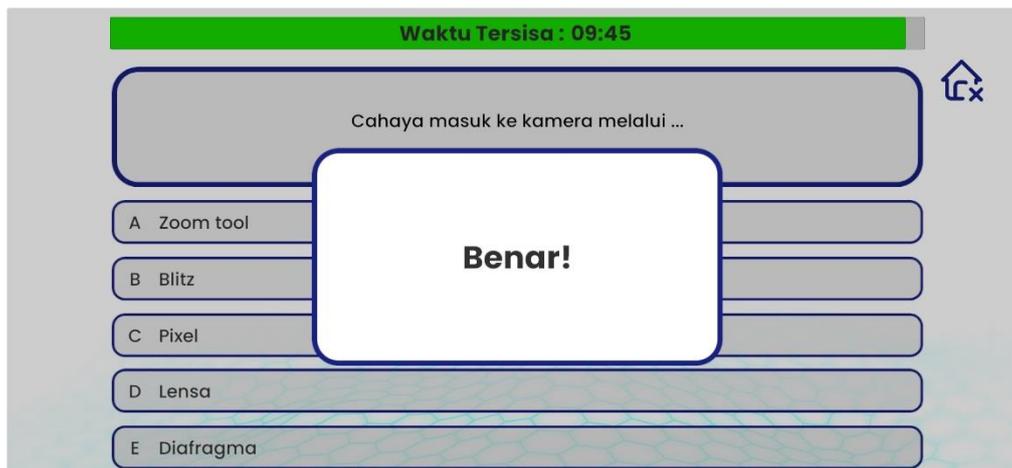
Gambar 4. 22 Tampilan Notifikasi Keluar *Quiz*

- d) Tekan tombol opsi jawaban pada halaman quis untuk mengerjakan soal pilihan ganda yang ditunjukkan pada nomor 1. Tampilan halaman soal pilihan ganda dapat dilihat dalam Gambar 4.23 Tampilan Halaman *Quiz*.



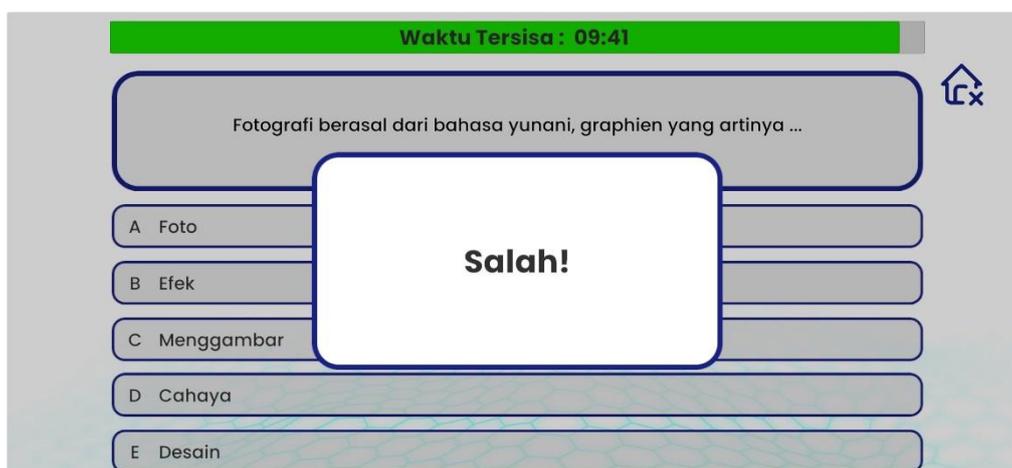
Gambar 4. 23 Tampilan Halaman *Quiz*

- e) Jika menekan tombol dengan jawaban benar maka akan muncul notifikasi benar. Tampilan notifikasi benar dapat dilihat pada Gambar 4.24 Tampilan Notifikasi Benar.



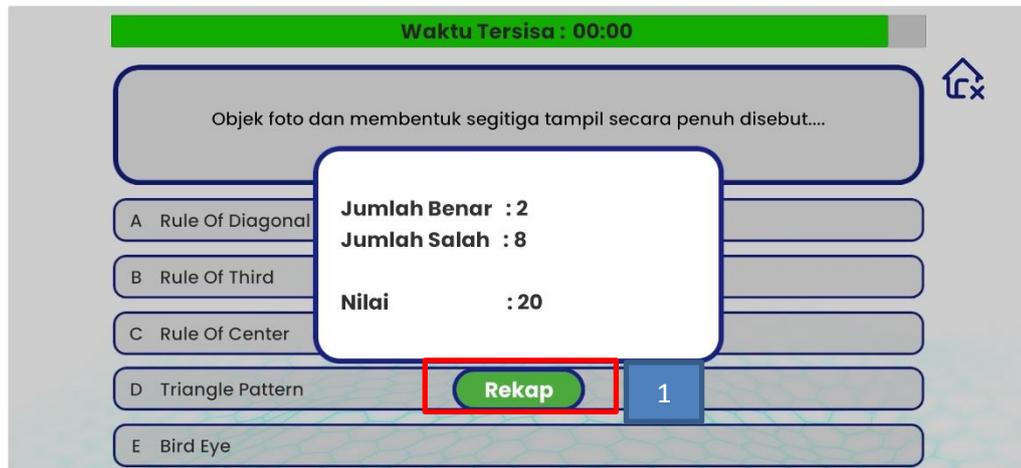
Gambar 4. 24 Tampilan Notifikasi Benar

- f) Jika menekan tombol dengan jawaban salah maka akan muncul notifikasi salah. Tampilan notifikasi salah dapat dilihat pada Gambar 4.3 Tampilan Notifikasi Salah.

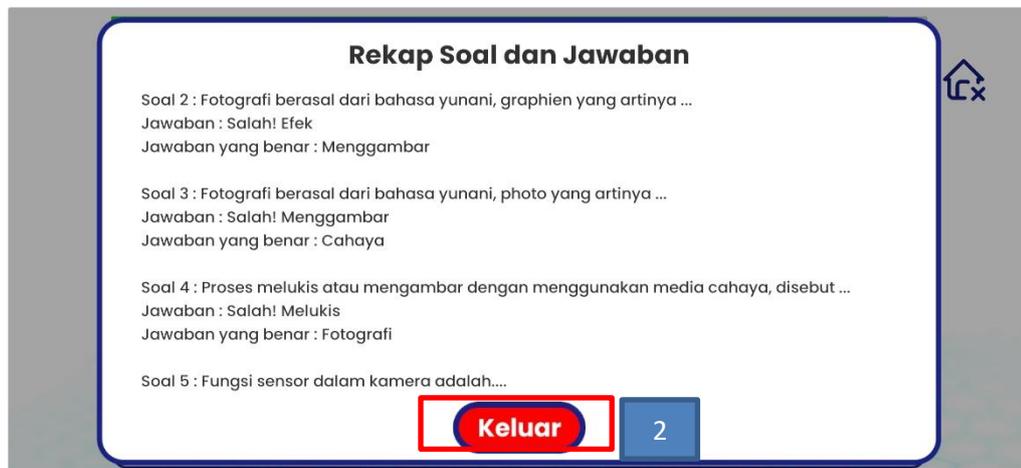


Gambar 4. 25 Tampilan Notifikasi Salah

- g) Dalam quis terdapat 10 soal dan setelah soal terakhir dikerjakan maka akan muncul total jawaban benar dan salah , total nilai, dan rekap soal jawaban. Untuk melihat rekapan tekan tombol rekap yang ditunjukkan pada nomor 2. Untuk kembali ke menu tekan tombol keluar yang ditunjukkan pada nomor 1. Tampilan nilai akhir quis dapat dilihat pada Gambar 4.26 Tampilan Nilai Akhir Quis. Tampilan rekapan soal dan jawaban dapat dilihat pada Gambar 4.27 Tampilan Rekapan.



Gambar 4. 26 Tampilan Nilai Akhir Quiz



Gambar 4. 27 Tampilan Rekap

3. Penggunaan Halaman *About*

- a) Dalam menu tekan tombol *about* untuk masuk ke halaman *about* yang ditunjukkan pada nomor 1. Tampilan menuju halaman *about* dapat dilihat pada Gambar 4.27 Tampilan Halaman Menu (Tombol *About*).



Gambar 4. 28 Tampilan Halaman Menu (Tombol *About*)

- b) Setelah tombol *about* ditekan maka akan tampil halaman *about*. Jika ingin kembali ke menu, maka tekan tombol kembali yang letaknya berada di pojok kanan atas yang ditunjukkan nomor 1. Tampilan halaman *about* dapat dilihat pada Gambar 4.28 Tampilan Halaman *About*.



Gambar 4. 29 Tampilan Halaman *About*

4. Penggunaan *Dropdown Menu*

- a) Dalam menu tekan tombol dropdown yang letaknya sebelah pojok kanan atas pada halaman menu yang ditunjukkan pada nomor 1. Tampilan penggunaan *dropdown menu* dapat dilihat pada Gambar 4.29 Tampilan Halaman Menu (Tombol *Dropdown Menu*).



Gambar 4. 30 Tampilan Halaman Menu (Tombol *Dropdown Menu*)

- b) Setelah tombol *dropdown menu* ditekan, maka akan muncul isi dari *dropdown menu* berupa tombol suara, tombol profil, tombol bantuan, dan tombol *credit asset* ditunjukkan pada nomor 1. Jika ingin menutup *dropdown menu*, maka tekan kembali tombol *dropdown menu*. Tampilan *dropdown menu* terbuka dapat dilihat pada Gambar 4.30 Tampilan Halaman *Dropdown Menu*.



Gambar 4. 31 Tampilan Halaman *Dropdown Menu*

5. Menghidupkan dan Mematikan Suara Aplikasi

Dalam *dropdown menu* tekan tombol suara untuk mengaktifkan suara, dan tekan tombol suara lagi agar suara dapat dimatikan yang ditunjukkan pada nomor 1. Tampilan *dropdown menu* suara dapat dilihat pada Gambar 4.31 Tampilan Halaman *Dropdown Menu* (Suara).



Gambar 4. 32 Tampilan Halaman *Dropdown Menu* (Suara)

6. Penggunaan Halaman Profil

- a) Dalam *dropdown menu* tekan tombol profil yang ditunjukkan pada nomor 1. Tampilan *dropdown menu* profil dapat dilihat pada Gambar 4.32 Tampilan Halaman *Dropdown Menu* (Profil).



Gambar 4. 33 Tampilan Halaman *Dropdown Menu* (Profil)

- b) Setelah tombol profil ditekan, maka akan tampil halaman profil yang menampilkan biodata pembuat aplikasi. Untuk kembali ke menu, maka tekan tombol kembali yang ditunjukkan pada nomor 1. Tampilan halaman profil dapat dilihat pada Gambar 4.33 Tampilan Halaman Profil.



Gambar 4. 34 Tampilan Halaman Profil

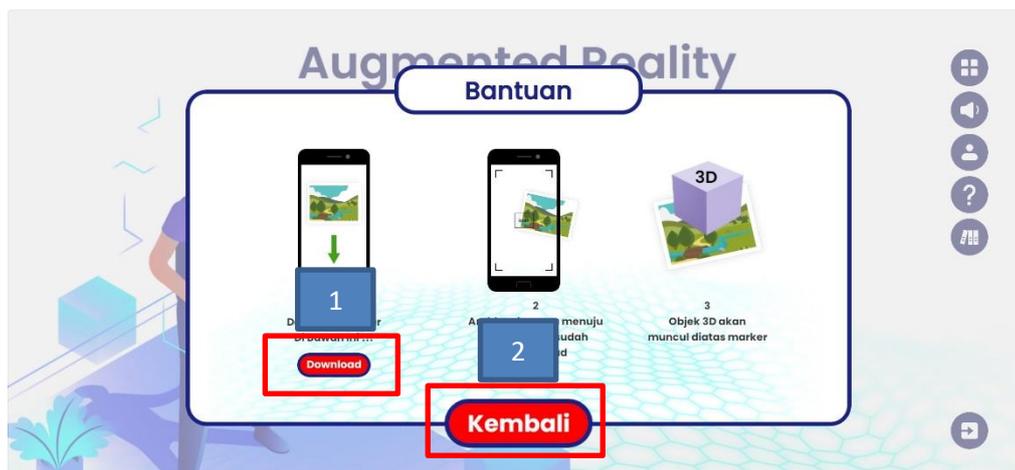
7. Penggunaan Halaman Bantuan

- a) Dalam *dropdown menu* tekan tombol bantuan yang ditunjukkan pada nomor 1. Tampilan *dropdown menu* bantuan dapat dilihat pada Gambar 4.34 Tampilan Halaman *Dropdown Menu* (Bantuan).



Gambar 4. 35 Tampilan Halaman *Dropdown Menu* (Bantuan)

- b) Setelah tombol bantuan ditekan maka akan muncul halaman bantuan yang menampilkan cara memindai *marker* beserta tombol *download marker*. Jika akan mengunduh *marker* maka tekan tombol *download* yang ditunjukkan pada nomor 1, dan jika akan kembali ke menu maka tekan tombol kembali yang ditunjukkan pada nomor 2. Tampilan halaman bantuan dapat dilihat pada Gambar 4.35 Tampilan Halaman Bantuan.



Gambar 4. 36 Tampilan Halaman Bantuan

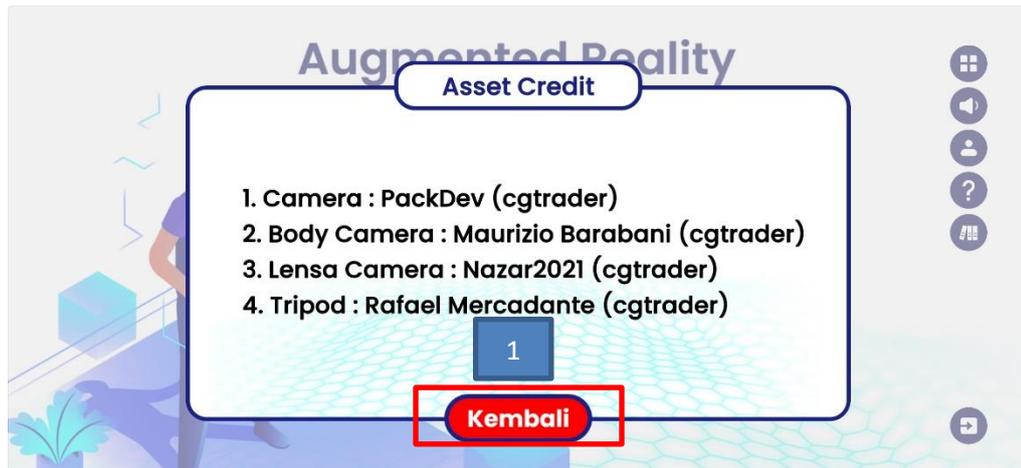
8. Penggunaan Halaman *Credit Asset*

- a) Dalam *dropdown menu* tekan tombol *credit asset* yang ditunjukkan pada nomor 1. Tampilan *dropdown menu credit asset* dapat dilihat pada Gambar 4.36 Tampilan Halaman *Dropdown Menu (Credit Asset)*.



Gambar 4. 37 Tampilan Halaman *Dropdown Menu (Credit Asset)*

- b) Setelah tombol *credit asset* ditekan maka akan muncul halaman *credit asset* yang menampilkan *credit* dari objek 3D yang digunakan. Untuk kembali ke menu tekan tombol kembali yang ditunjukkan pada nomor 1. Tampilan halaman *credit asset* dapat dilihat pada Gambar 4.37 Tampilan Halaman *Credit Asset*.



Gambar 4. 38 Tampilan Halaman *Credit Asset*

9. Keluar Aplikasi

- a) Untuk keluar dari aplikasi maka pada menu tekan tombol *exit* yang ditunjukkan pada nomor 1. Tampilan *menu exit* dapat dilihat pada Gambar 4.38 Tampilan Halaman *Dropdown Menu (Exit)*.



Gambar 4. 39 Tampilan Halaman *Dropdown Menu (Exit)*

- b) Setelah tombol *exit* ditekan maka akan muncul notifikasi keluar aplikasi. Jika akan keluar aplikasi maka tekan tombol keluar, dan jika akan kembali ke menu maka tekan tombol batal yang ditunjukkan pada nomor 1. Tampilan keluar aplikasi dapat dilihat pada Gambar 4.39 Tampilan Notifikasi Keluar Aplikasi.



Gambar 4. 40 Tampilan Notifikasi Keluar Aplikasi