



DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	3
1.5 Ruang Lingkup	3
II METODE	4
2.1 Lokasi dan Waktu PKL	4
2.2 Prosedur Kerja	4
III KEADAAN UMUM PERUSAHAAN	9
3.1 Sejarah	9
3.2 Kegiatan Lembaga	9
3.3 Struktur Organisasi	9
3.4 Fungsi dan Tujuan	10
IV HASIL DAN PEMBAHASAN/TOPIK PKL	11
4.1 Pembuatan <i>E-book</i>	11
4.2 Pembuatan Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	16
V SIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Simpulan	47
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	51
RIWAYAT HIDUP	59

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.





DAFTAR TABEL

1	Daftar jawaban dari pertanyaan <i>design brief</i>	17
2	Menu aplikasi Bintang <i>augmented reality</i>	20
3	Spesifikasi komputer yang digunakan	21
4	Daftar <i>software-software</i> yang digunakan	21
5	Hasil pengujian aplikasi <i>augmented reality</i>	41

DAFTAR GAMBAR

1	Tahapan prosedur kerja pembuatan <i>e-book</i>	4
2	Tahapan prosedur kerja pembuatan aplikasi <i>augmented reality</i>	5
3	Struktur organisasi BBP2TP Badan Litbang Pertanian Kementerian Pertanian	9
4	Desain <i>cover e-book</i>	11
5	Desain bab 01 pepaya merah delima Papua Barat	12
6	Desain bab 02 benih padi VUB Banten	12
7	Desain bab 03 sisasa Bangka Belitung	12
8	Desain marker Papua Barat	14
9	Desain marker Banten	14
10	Desain marker Bangka Belitung	15
11	<i>in depth profile</i>	17
12	<i>Mind map</i> Bintang <i>augmented reality</i>	19
13	Sketsa antarmuka aplikasi <i>augmented reality</i>	20
14	Antarmuka menu utama	23
15	Antarmuka sub menu aplikasi <i>augmented reality</i>	24
16	Antarmuka AR kamera	24
17	<i>Prototype</i> aplikasi <i>augmented reality</i>	25
18	Dokumentasi proses <i>approval</i> konsep aplikasi <i>augmented reality</i>	26
19	Material foto yang akan digunakan pada aplikasi <i>augmented reality</i>	27
20	Logo Kementerian Pertanian Republik Indonesia	27
21	Logo Sekolah Vokasi IPB	27
22	Daftar <i>icon</i>	28
23	Daftar <i>button</i> aplikasi <i>augmented reality</i>	28
24	Model 3D petani pepaya merah delima Papua Barat	29
25	Model 3D alas rumput	29
26	Model 3D sawit	30
27	Model 3D sapi	30
28	Model 3D padi	30
29	Marker Papua Barat	31
30	Marker Banten	31
31	Marker Bangka Belitung	32
32	<i>Scene</i> halaman utama	32
33	<i>Scene</i> halaman instruksi	33
34	<i>Scene</i> halaman informasi	34

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor) | Sekolah Vokasi | College of Vocational Studies

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Bogor Agricultural University



35	<i>Scene halaman loading</i>	34
36	<i>Scene halaman kamera</i>	35
37	<i>Image target Papua Barat</i>	35
38	Daftar <i>image targets</i> pada <i>database</i> 3DAR di Vuforia	36
39	<i>Code</i> Scriptsatu	37
40	<i>Code</i> PengaturanMusic	38
41	<i>Code</i> DoNotDestroy	38
42	<i>Code</i> DontDestroySFX	39
43	<i>Code</i> Slide	39
44	<i>Code</i> Popup	40
45	<i>Code</i> PengaturanDeskripsi	40
46	<i>Code</i> TrackableAR	41
47	Dokumentasi proses <i>delivery and feedback</i>	44
48	<i>Scene in build augmented reality</i>	45
49	<i>Player setting augmented reality</i>	45
50	<i>Icon aplikasi augmented reality</i>	46

DAFTAR LAMPIRAN

1	Lampiran 1 <i>E-book</i> teknologi pertanian badan litbang pertanian lahirkan petani berdaya	53
2	Lampiran 2 Antarmuka aplikasi <i>Bintan augmented reality</i>	56
3	Lampiran 3 Hasil desain 3D menggunakan aplikasi blender	57

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.