



DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	2
1.5 Ruang Lingkup	2
II METODE	3
2.1 Metode Pembuatan <i>E-book</i> dan <i>Augmented Reality</i>	3
2.2 Lokasi dan Waktu PKL	4
2.3 Prosedur Kerja	4
III KEADAAN UMUM PERUSAHAAN	5
3.1 Sejarah	5
3.2 Kegiatan Lembaga	5
3.3 Struktur Organisasi	5
3.4 Visi dan Misi	6
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	7
4.1 Halaman Depan	9
4.2 <i>E-book</i>	10
4.3 AR Kamera	10
4.4 Petunjuk	11
4.5 Penyusun	11
V SIMPULAN DAN SARAN	12
5.1 Simpulan	12
5.2 Saran	12
DAFTAR PUSTAKA	13
LAMPIRAN	14
RIWAYAT HIDUP	16

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
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 mengumbar dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.





DAFTAR TABEL

1	Deskripsi Konsep Produk	4
---	-------------------------	---

DAFTAR GAMBAR

Pembuatan <i>E-book</i> dan <i>Augmented Reality</i> dengan metodologi <i>Waterfall</i>	3
Struktur Organisasi BBP2TP	6
Pembuatan <i>Ebook</i> menggunakan <i>Adobe Illustrator</i>	7
Penyesuaian Ilustrasi Karakter	7
Pembuatan Objek 3D	8
Pembuatan <i>Scene</i> Tampilan Awal Aplikasi menggunakan <i>Unity</i>	8
Pembuatan <i>Scene</i> Tampilan <i>Ebook</i> menggunakan <i>Unity</i>	8
Pembuatan AR Kamera menggunakan <i>Vuforia</i>	9
Tampilan Depan Aplikasi	9
Tampilan Awal <i>E-book</i>	10
Tampilan AR Kamera	10
Petunjuk Penggunaan AR Kamera	11
Petunjuk Penggunaan Aplikasi	11
Biodata Penyusun	11

DAFTAR LAMPIRAN

1	Tampilan Objek 3D Ayam	15
2	Tampilan Objek 3D Sapi	15
3	Isi Pesan pada Halaman Terakhir <i>Ebook</i>	15