



## 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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.





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 memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta NIM 1801100001000111  
 Institut Pertanian Bogor

1 Bogor Agricultural University

## 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

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