



1.3 Tujuan

Tujuan dari Pembuatan *Ebook* dan *Augmented Reality* Manfaat Buah dan Sayur Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak SD adalah sebagai berikut:

- Membuat *ebook* sebagai media edukasi dan pembelajaran untuk anak sekolah dasar tentang manfaat buah dan sayur.
- Menggunakan *augmented reality* untuk mengubah gambar dua dimensi menjadi tiga dimensi.
- Membuat audio pada *augmented reality* sebagai media pendukung pada aplikasi.

1.4 Manfaat

Manfaat dari Pembuatan *Ebook* dan *Augmented Reality* Manfaat Buah dan Sayur Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak SD adalah sebagai berikut:

- Pembaca dapat mengetahui apa saja manfaat dari buah dan sayur yang biasa dikonsumsi sehari-hari melalui media *ebook* atau buku elektronik khususnya untuk anak sekolah dasar.
- Dengan teknologi *augmented reality*, visualisasi gambar disajikan secara tiga dimensi dengan animasi untuk menciptakan realitas nyata pada proses pembelajaran.
- Dengan audio diharapkan dapat membantu anak-anak yang belum bisa membaca tetap dapat mempelajari bagaimana mengebal manfaat buah dan sayur.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup dari Pembuatan *Ebook* dan *Augmented Reality* Manfaat Buah dan Sayur Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak SD adalah sebagai berikut:

- Gambar tiga dimensi dapat dilihat pada *marker* yang telah tersedia sebanyak 20, yang terdiri dari 10 buah dan 10 sayur.
- Ebook*, audio, dan *marker* hanya dapat diakses setelah aplikasi terpsang di *smartphone*.
- Materi manfaat buah dan sayur telah disetujui oleh pihak instansi.
- Produk akhir berupa aplikasi *augmented reality* berbasis android.
- Aplikasi hanya dapat di akses jika terkoneksi dengan internet.
- Aplikasi dapat digunakan dengan dua *smartphone* yang ter *install* aplikasi atau satu *smartphone* dengan *marker* yang dicetak.

II METODE

2.1 Lokasi dan Waktu PKL

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan di Balai Besar Pengkajian dan Pengembangan Teknologi Pertanian (BBP2TP) yang terletak di Jalan Tentara Pelajar No.10, Ciwaringin Bogor. PKL berlangsung selama 2 bulan 1 minggu atau 45 hari kerja, terhitung mulai pada tanggal 1 Februari 2021 sampai dengan 8 April 2021 dengan 5 hari kerja dari Senin hingga Jumat dalam seminggu. PKL dilaksanakan melalui metode *Work From Home* (WFH).

2.2 Metode Bidang Kajian

Pembuatan aplikasi menggunakan prosedur kerja secara langsung yang dilakukan pada saat praktik kerja lapang. Tahapan dimulai dari proses *concept art* atau pembuatan *ebook* dan pembuatan aplikasi menggunakan *augmented reality*. Tahapan ini dapat dilihat pada Gambar 1.

