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

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR LAMPIRAN xii
I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Tujuan 2
1.3 Manfaat 3
1.4 Ruang Lingkup 3
II METODE 4
2.1 Lokasi dan Waktu PKL 4
2.2 Metode Bidang Kajian 4
III KEADAAN UMUM PERUSAHAAN 8
3.1 Sejarah 8
3.2 Kegiatan Lembaga 8
3.3 Struktur Organisasi 9
3.4 Visi dan Misi 10
IV PROSES PEMBUATAN AUGMENTED REALITY UNTUK ARCHETYPE EXHIBITION DI PT TUJU SEMESTA INDONESIA 11
4.1 *Ideation* 11
4.2 *Choosing Software* 18
4.3 *Prototyping* 20
4.4 *Approval* 22
4.5 *Production* 23
4.6 *Delivery and Feedback* 41
4.7 *Finished Works* 42
V SIMPULAN DAN SARAN 44
5.1 Simpulan 44
5.2 Saran 44
DAFTAR PUSTAKA 45
LAMPIRAN 47
RIWAYAT HIDUP 76

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

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

DAFTAR TABEL

1 Daftar jawaban design brief 12
2 Menu aplikasi *Ourchetype Exhibition* 15
3 Spesifikasi komputer yang digunakan 18
4 Daftar *software* yang digunakan 18
5 3D *model* yang digunakan 26
6 Daftar video yang digunakan 27
7 Hasil pengujian aplikasi *augmented reality* 39

DAFTAR GAMBAR

1 Metode pembuatan *augmented reality* 4
2 Susunan tim PT Tuju Semesta Indonesia 9
3 *In depth customer profile* 11
4 *Mind map augmented reality Ourchetype Exhibition* 15
5 *Design guideline* aplikasi *augmented reality* 17
6 Sketsa antarmuka aplikasi *augmented reality* 17
7 Desain antarmuka aplikasi *augmented reality* 20
8 Desain antarmuka *augmented reality Persona* 21
9 Desain antarmuka *augmented reality Shadow* 21
10 Desain antarmuka *augmented reality The Self* 21
11 *Prototype* aplikasi *augmented reality* 22
12 Dokumentasi proses *approval* aplikasi *augmented reality* 23
13 Contoh *stock photo* yang digunakan pada *augmented reality* 23
14 Contoh *icons* yang digunakan pada *augmented reality* 24
15 Contoh ilustrasi *archetype* yang digunakan pada *augmented reality* 24
16 Contoh ilustrasi tokoh *archetype* terkenal yang digunakan pada *augmented reality* 25
17 Contoh ilustrasi peta negara dan pulau yang digunakan pada *augmented reality* 25
18 Desain antarmuka konten *sticker archetype Persona* 27
19 Desain antarmuka konten *sticker archetype Shadow* 28
20 Desain antarmuka konten *sticker archetype The Self* 28
21 Desain antarmuka konten *sticker archetype Shadow frame statement* 29
22 Desain antarmuka *sliding puzzle* dari *sticker The Self* 29
23 *Scene Front Page* 30
24 *Scene AR Instructions* 31
25 *Scene About Exhibition* 31
26 *Scene AR Camera* 32
27 *Database image target Vuforia* 33
28 *Scene game object image target sticker Persona* 34
29 *Scene game object image target sticker* Shadow 34
30 *Scene game object image target sticker The Self* 35

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

31	*Scene Reflection Point*	35
32	*Scene Sliding Puzzle*	36
33	*Code* pada *script navigation*	37
34	*Code* pada *script panel opener*	37
35	*Code* pada *script video player*	38
36	Potongan *code* untuk mengacak susunan gambar *puzzle*	39
37	Proses *delivery and feedback*	42
38	*Scenes in build* aplikasi *augmented reality*	42
39	*Icon* aplikasi *augmented reality*	43

DAFTAR LAMPIRAN

1	Linimasa pengerjaan *augmented reality*	48
2	Tabel konten *augmented reality Persona*	48
3	Daftar *stock photo* yang digunakan dalam aplikasi *augmented reality*	53
4	Daftar *icons* yang digunakan dalam aplikasi *augmented reality*	56
5	Daftar ilustrasi *archetype* yang digunakan dalam aplikasi *augmented reality*	57
6	Daftar ilustrasi tokoh *archetype* terkenal yang digunakan dalam aplikasi *augmented reality*	60
7	Daftar ilustrasi peta negara dan pulau yang digunakan dalam aplikasi *augmented reality*	63
8	Tampilan antarmuka konten aplikasi *augented reality*	67

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.
© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)
Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies
Bogor Agricultural University