Daftar Isi

LEMBAR PERNYATAAN i

LEMBAR PENGESAHAN ii

ABSTRAK iii

ABSTRACT iv

LEMBAR PERSEMBAHAN v

KATA PENGANTAR vi

DAFTAR ISI vii

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL x

1. PENDAHULUAN **1**

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Perumusan Masalah 2

1.3. Batasan Masalah 2

1.4. Tujuan 3

1.5. Metodologi Pengembangan 3

1.6. Pembagian Tugas Anggota 3

2. TINJAUAN PUSTAKA **5**

2.1. Gempa Bumi 5

2.1.1. Jenis Gempa Bumi Berdasarkan Urutan Kejadiannya 5

2.1.2. Penanggulangan Bencana Gempa Bumi 5

2.1.2.1. Sebelum Gempa Terjadi 5

2.1.2.2. Pada Saat Gempa dan Setelah Gempa 5

2.2. Pengertian Game 6

2.2.1. Genre Game 6

2.3. Pengertian Game Edukasi 7

2.3.1. Kriteria Game Edukasi 7

2.4. Blender 8

2.4.1.Pengertian Blender 8

2.4.2.Kelebihan Blender 3D 8

2.5. Unity 9

2.6. Mixamo 9

2.7. PUBG (Player Unknown Battle Ground) Mobile 9
3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI 11
3.1. Deskripsi Aplikasi Permainan 11
3.2. Teknologi dan sumber daya 15
3.3. Tahapan rancangan dan Implementasi yang dilakukan dari awal hingga aplikasi selesai dikembangkan 16
4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI 17
4.1. Implementasi Aplikasi 17
4.2. Struktur Kode 18
4.3. Pengujian Aplikasi 19
4.3.1 Perancangan Pengujian 19
4.3.2 Hasil Pengujian 19
4.3.2.1 Hasil Pengujian Alpha 19
4.3.2.2 Hasil Pengujian Beta 28
5. PENUTUP 34
5.1. Kesimpulan 34
5.2. Saran 34
DAFTAR PUSTAKA 35
LAMPIRAN 36