

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR ISTILAH	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	1
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.6 Metode Pengerjaan	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Gambaran Umum PT. Telkom Indonesia (Persero), Tbk.....	4
2.2 Virtual Based Learning	4
2.3 Blue Economic Network.....	5
2.4 Tiga (3) Dimensi.....	5
2.5 WEBGL.....	5
2.6 Autodesk Maya	5
2.7 Itch io	6
2.8 Lean Canvas.....	6
2.9 Golden Circle.....	6
2.10 Gamifikasi.....	6
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	8
3.1 Perancangan <i>Lean Canvas</i> dan <i>Golden Circle</i>	8
3.2 VBL	10

3.2.1 Konsep VBL.....	10
3.2.2 Design VBL.....	13
3.3 BEN.....	19
3.3.1 Konsep BEN.....	19
3.3.2 Design BEN Campus.....	22
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	27
4.1 Implementasi VBL.....	27
4.1.1 Material Collecting VBL.....	27
4.1.2 Assembly VBL.....	32
4.2 Hasil VBL.....	36
4.2.1 Pengujian Black Box.....	36
4.2.2 Feedback Internal Telkom dan Google Form Teman Laut.....	39
4.3 Implementasi BEN Campus.....	42
4.3.1 Material Collecting.....	42
4.3.2 Assembly BEN Campus.....	42
4.4 Hasil BEN Campus.....	45
BAB 5 KESIMPULAN.....	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.....	48