

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
DAFTAR ISTILAH	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Metode Pengerjaan	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Content Creator	6
2.2 Game Based Learning dan Gamification.....	7
2.2.1 Game Based Learning	7
2.2.2 Gamification.....	7
2.3 Serious Game	7
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	9
3.1 Empathize	9
3.2 Define.....	12
3.3 Ideate	13
3.3.1 Perancangan Aplikasi	13
3.4 Perancangan Dokumen.....	18
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	19
4.1 Proyek Savile 2.0	19
4.2 Proyek AR Aplikasi Aramoana.....	21
4.3 Proyek Virtual Reality Aplikasi Savile VR.....	22

4.4 Pengujian Pengembangan Virtual Learning.....	24
BAB 5 KESIMPULAN	27
5.1 Kesimpulan.....	27
5.2 Saran	27
DAFTAR PUSTAKA	28