

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	1
ABSTRAK.....	2
ABSTRACT.....	3
DAFTAR ISI.....	4
DAFTAR GAMBAR.....	6
DAFTAR TABEL	7
DAFTAR LAMPIRAN	8
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	3
1.6 Metode Pengerjaan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka Penunjang	5
2.1.1 Game Based Learning	5
2.1.2 E-Learning	6
2.1.3 Media Pembelajaran Interaktif	6
2.1.4 Game Development Life Cycle	6
2.1.5 Modul Pembelajaran Buku Tematik Kelas 5 Tema 2 dan Tema 5.....	7
2.1.6 Unity.....	8
2.1.7 Zetcil Framework	8
2.1.8 Android.....	9
2.2 Beberapa solusi yang telah ada sebelumnya.....	9
2.2.1 Aplikasi virtual tour tempat wisata alam di Sulawesi Utara	9
2.2.2 Virtual Tour Panorama 360 Derajat Kampus Universitas Sam Ratulangi Manado	10
2.2.3 Pengembangan aplikasi virtual tour berbantuan video sebagai media informasi wilayah fakultas teknik Universitas Negeri Yogyakarta	10
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	11
3.1 Gambaran Aplikasi Saat Ini	11
3.2 Metode Perancangan Aplikasi	11

3.2.1	Analysis	11
3.2.2	Production.....	20
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	32
4.1	Product Development.....	32
4.1.1	Prototype	32
4.2	Testing Validation	39
4.2.1	Metode User Experience Questionaire.....	40
4.2.2	Hasil Testing	40
BAB 5	KESIMPULAN.....	42
a.	Kesimpulan.....	42
b.	Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43