

## DAFTAR ISI

---

KATA PENGANTAR .....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	vi
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metode Pengerjaan .....	2
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Gambaran Umum Perusahaan.....	6
2.2 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2.1 Virtual Reality .....	7
2.2.2 Game Developer.....	7
2.2.3 Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3).....	8
2.2.4 Unity Game Engine.....	9
2.2.5 Oculus Quest 2 .....	10
2.2.6 Game Based Learning.....	11
<b>BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>12</b>
3.1 Deskripsi Program .....	12
3.1.1 Komposisi Team .....	12
3.2 Design Thinking.....	14
3.2.1 Empathize.....	14
3.2.2 Define .....	14
3.2.3 Ideate .....	15
3.2.4 Perancangan Aplikasi .....	15
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....</b>	<b>20</b>

4.1 Proyek Virtual Reality Simulasi K3.....	20
4.2 Pengujian Pengembangan .....	22
<b>BAB 5 KESIMPULAN .....</b>	<b>23</b>
5.1 Kesimpulan .....	23
5.2 Saran .....	23
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>24</b>