

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	1
DAFTAR ISTILAH	2
BAB 1 PENDAHULUAN	3
1.1 Latar Belakang.....	3
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Definisi Operasional	4
1.6 Metode Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Profil Perusahaan	6
2.2 Divisi Kerja.....	6
2.3 Virtual Reality.....	7
2.4 Unity 3D	7
2.5 Virtual Exhibition.....	7
2.6 Virtual Based Learning	8
2.7 Smarteye Virtual Convention Center	8
2.8 Blue Economic Network.....	8
2.9 Lean Canvas.....	8
2.10 Golden Circle	8
BAB 3 ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	9
3.1 Analisis Deskripsi Pekerjaan.....	9

3.1.2	Gambaran Sistem Saat Ini	9
3.1.3	Analisis Kebutuhan Sistem	9
3.1.4	Analisis Kebutuhan Fungsional	10
3.1.5	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	10
3.1.5.1	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	10
3.2	Pelaksanaan Proyek	11
3.2.1	Virtual Based Learning	11
3.2.2	Smarteye Virtual Convention Center	14
3.2.3	Blue Economic Network	16
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN HASIL	18
4.1	Implementasi	18
4.1.1	Implementasi Pekerjaan <i>Virtual Based Learning</i>	18
4.1.2	Implementasi Pekerjaan SVCC	19
4.1.3	Implementasi Deskripsi Pekerjaan BEN	21
4.2	Hasil	25
4.2.1	Hasil dari proyek VBL	25
4.2.2	Hasil dari proyek SVCC	26
4.2.3	Hasil dari proyek BEN	28
BAB 5	KESIMPULAN	29
5.1	Kesimpulan	29
5.2	Saran	29
DAFTAR PUSTAKA	30