

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 Questionnaire..... | 40 |
| 4.2.2 | Hasil Testing | 40 |
| BAB 5 | KESIMPULAN..... | 42 |
| a. | Kesimpulan..... | 42 |
| b. | Saran | 42 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 43 |