DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i
ABSTRAK ii
ABSTRACT iii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR GAMBAR vi
DAFTAR TABEL vii
DAFTAR LAMPIRAN viii
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 Metode Pengerjaan 2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 6
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
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 12
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
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 20

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