

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-3
1.3 Batasan Masalah	I-4
1.4 Tujuan Penelitian	I-4
1.5 Manfaat Penelitian	I-4
1.6 Metodologi Penelitian	I-5
1.7 Sistematika Penulisan	I-6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Edukasi Gempa	II-1
2.1.1 Definisi Edukasi.....	II-1
2.1.2 Definisi Gempa	II-2
2.2 <i>Virtual Reality</i>	II-3

2.3 Unity 3D	II-5
2.4 <i>Smartphone</i> Android	II-6
2.5 <i>Virtual Reality</i> Sensor	II-7
2.6 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	II-10
2.7 <i>State Of The Art</i>	II-13

BAB III METODOLOGI

3.1 Kerangka Penulisan	III-1
3.2 Metode Penelitian	III-2

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengumpulan Data	IV-1
4.2 Pengembangan Aplikasi	IV-2
4.3 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi	IV-37

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	V-1
5.2 Saran	V-1

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN