

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR ISTILAH	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	1
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.6 Metode Pengerjaan	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Gambaran Umum PT. Telkom Indonesia (Persero), Tbk.....	4
2.2 Virtual Based Learning	4
2.3 Blue Economic Network.....	5
2.4 Tiga (3) Dimensi.....	5
2.5 WEBGL.....	5
2.6 Autodesk Maya	5
2.7 Itch io	6
2.8 Lean Canvas.....	6
2.9 Golden Circle	6
2.10 Gamifikasi.....	6
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	8
3.1 Perancangan <i>Lean Canvas</i> dan <i>Golden Circle</i>	8
3.2 VBL	10

3.2.1 Konsep VBL.....	10
3.2.2 Design VBL.....	13
3.3 BEN.....	19
3.3.1 Konsep BEN.....	19
3.3.2 Design BEN Campus	22
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	27
4.1 Implementasi VBL	27
4.1.1 Material Collecting VBL.....	27
4.1.2 Assembly VBL	32
4.2 Hasil VBL.....	36
4.2.1 Pengujian Black Box	36
4.2.2 Feedback Internal Telkom dan Google Form Teman Laut	39
4.3 Implementasi BEN Campus	42
4.3.1 Material Collecting.....	42
4.3.2 Assembly BEN Campus.....	42
4.4 Hasil BEN Campus	45
BAB 5 KESIMPULAN	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	48