

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	5
ABSTRACT.....	5
BAB I PENDAHULUAN.....	6
BAB II DASAR TEORI.....	7
A. Etika Bisnis	7
B. Gaya Belajar Generasi Y dan Generasi Z	7
C. Teknologi Imersif	7
D. Unity	8
E. Software Development Kit (SDK)	8
F. Software Development Life Cycle	8
G. Pengujian Aplikasi	9
BAB III DESAIN DAN IMPLEMENTASI.....	10
A. Desain Aplikasi VR	10
B. Desain Aplikasi AR	12
C. Pengembangan Aplikasi VR	16
D. Pengembangan Aplikasi AR	17
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS.....	18
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	20
A. Kesimpulan	20
B. Saran	20
DAFTAR PUSTAKA.....	21
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	23