

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	1
1.4 Batasan Masalah	1
1.5 Definisi Operasional	2
1.6 Metode Pengerjaan	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Gambaran Umum Institusi.....	5
2.1.1 PT. Bank Negara Indonesia Tbk.....	5
2.1.2 Divisi Pengembangan Digital (DGL).....	5
2.2 Landasan Teori	6
2.2.1 Metaverse	6
2.2.2 Unity.....	6
2.2.3 Agile.....	6
2.2.4 Kanban	7
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	8
3.1 Analisis Pekerjaan	8
3.1.1 Analisis Kebutuhan Simulasi Fleksi.....	8
3.1.2 Analisis Kebutuhan Objek Portal.....	8
3.1.3 Analisis Kebutuhan UI Space	9
3.2 Perancangan Pekerjaan	9

3.2.1 Perancangan Simulasi Fleksi	9
3.2.2 Perancangan Objek Portal.....	15
3.2.3 Perancangan UI Space.....	17
3.3 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	18
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	19
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	19
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	21
4.1 Implementasi	21
4.1.1 Implementasi Simulasi Fleksi	21
4.1.2 Implementasi Objek Portal	24
4.1.3 Implementasi UI Space	27
4.2 Pengujian.....	30
4.2.1 Pengujian Simulasi Fleksi	30
4.2.2 Pengujian Objek Portal.....	32
4.2.3 Pengujian UI Space.....	33
BAB 5 KESIMPULAN	34
5.1 Kesimpulan.....	34
5.2 Saran	34
DAFTAR PUSTAKA	35