

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	10
1.1 Latar Belakang.....	10
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan	10
1.4 Batasan Masalah	10
1.5 Definisi Operasional	11
1.6 Metode Pengerjaan	12
1.7 Jadwal pengerjaan	12
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 PT. Bank Negara Indonesia (BNI)	13
2.2 Struktur Organisasi.....	14
2.3 Landasan Teori	15
2.3.1 3D Modelling.....	15
2.3.2 Blender	16
2.3.3 Game	16
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	17
3.1 Deskripsi Pekerjaan.....	17
3.2 Analisis Kebutuhan.....	17
3.2.1 Kebutuhan fungsional	17
3.2.2 Kebutuhan Non fungsional	17
3.3 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	20
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	20

3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	21
3.4	Perancangan Menggunakan Metodologi.....	22
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	23
4.1	Implementasi	23
4.2	Implementasi metodologi pada perancangan 3D asset BNI World.....	23
4.2.1	Pengumpulan kebutuhan Desain.....	23
4.2.2	Desain.....	25
4.2.3	Review dan Revisi.....	31
4.3	Hasil akhir.....	32
4.4	Pengujian.....	33
BAB 5	KESIMPULAN	34
5.1	Kesimpulan.....	34
5.2	Saran	34
DAFTAR PUSTAKA	35