

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional.....	2
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	3
2.1 Tinjauan Pustaka	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1.2 Struktur Organisasi.....	5
2.1.3 Unit Divisi Pengembangan Digital.....	6
2.1.4 Core Values BUMN	6
2.2 Landasan Teori	7
2.2.1 Blender	7
2.2.2 Fitur – fitur software Blender.....	8

2.2.3	3D Modelling.....	8
2.2.4	Komponen 3D Modelling	9
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	11
3.1	Deskripsi Pekerjaan.....	11
3.2	Pekerjaan Selama Magang	11
3.3	Analisis Proses Bisnis Pada Produk.....	12
3.4	Kebutuhan Perangkat Keras & Perangkat Lunak.....	12
3.4.1	Kebutuhan perangkat Lunak	12
3.4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	13
3.5	Implementasi Metode Perancangan	14
3.6	Aspek Penunjang	15
3.6.1	<i>Overview Plan</i>	15
3.6.2	Koordinasi.....	18
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	20
4.1	<i>Guideline</i>	20
4.2	Implementasi Metodologi Perancangan.....	23
4.2.1	Pengumpulan Kebutuhan Desain	23
4.2.2	Desain.....	26
4.2.3	Review dan Revisi.....	37
4.3	Hasil Implementasi	38
4.4	Pengujian	42
BAB 5	KESIMPULAN	43
5.1	Kesimpulan.....	43
5.2	Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	44

LAMPIRAN45