

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.6.1 Identifikasi kebutuhan asset	4
1.6.2 Design.....	4
1.6.3 Review dan Revisi.....	4
1.7 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 PT Bank Negara Indonesia (BNI)	6
2.1.1 Sejarah Perusahaan.....	6
2.1.2 Visi dan Misi BNI.....	6
2.1.3 Struktur Organisasi BNI	7
2.2 3D Object Modeling	8
2.3 Blender	8
2.3.1 Object Mode	8
2.3.2 Editing Mode.....	8

2.3.3 Modifier	9
2.3.4 UV Mapping	9
2.3.5 Backface Culling	9
2.3.6 Mark Seams.....	10
2.3.7 Shade Smooth	10
2.3.8 Texturing	10
2.4 Adobe Illustrator	11
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	12
3.1 Analisis Kebutuhan.....	12
3.1.1 Kebutuhan Fungsional	12
3.1.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	12
3.2 <i>Modify Prototyping</i>	13
3.2.1 Pengumpulan kebutuhan desain	13
3.2.2 Desain.....	13
3.2.3 <i>Review</i> dan Revisi.....	13
3.3 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	13
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	13
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	13
3.4 Pengumpulan kebutuhan desain	14
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	17
4.1 Implementasi	17
4.2 Desain.....	17
4.2.1 <i>Modelling</i>	18
4.2.2 <i>UV Editing</i>	22
4.2.3 Texturing	23
4.2.4 <i>Review</i> dan revisi.....	25
4.3 Hasil Implementasi.....	25
4.4 Pengujian.....	32
BAB 5 KESIMPULAN	33
5.1 Kesimpulan.....	33
5.2 Saran	33

DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN	36