

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	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	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 PT Bank Negara Indonesia (BNI)	5
2.1.1 Sejarah Perusahaan.....	5
2.1.2 Visi dan Misi	5
2.1.3 Struktur Organisasi BNI	6
2.1.4 Job Deskripsi/Uraian Tugas	7
2.2 Blender	8
2.3 Unity.....	8
2.4 Adobe Photoshop	9
2.5 3D <i>Object Modeling</i>	9
2.6 <i>UV Editing</i>	9
2.7 <i>Scene Statistic</i>	10
2.8 <i>Backface Culling</i>	10
2.9 <i>Texturing</i>	10

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	11
3.1 Analisis Kebutuhan.....	11
3.1.1 Kebutuhan Fungsional	11
3.1.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	11
3.2 Modify Prototyping	12
3.2.1 Pengumpulan Kebutuhan <i>Design</i>	12
3.2.2 <i>Design</i>	15
3.2.3 <i>Review</i> dan <i>Revisi</i>	15
3.3 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	15
3.3.1 Perangkat Lunak.....	15
3.3.2 Perangkat Keras	16
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	17
4.1 Implementasi	17
4.1.1 Implementasi menggunakan aplikasi Blender	17
4.1.2 Hasil Implementasi.....	22
4.2 Pengujian.....	23
4.2.1 Pengujian <i>object</i> atau <i>modeling</i>	23
4.2.2 Pengujian <i>UV Mapping Object BNI Digital Hub</i>	24
4.2.3 Pengujian material atau tekstur BNI <i>Digital Hub</i>	24
4.2.4 Pengujian keseluruhan menggunakan Unity	25
BAB 5 KESIMPULAN.....	26
5.1 Kesimpulan.....	26
5.2 Saran	26
DAFTAR PUSTAKA	27