

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.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	3
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.6.1 Pengumpulan Kebutuhan Desain	3
1.6.2 Desain	3
1.6.3 Review dan Revisi.....	4
1.7 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Center of e-Learning and Open Education	6
2.2 3D Modelling.....	7
2.3 Blender.....	8
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	9
3.1 Analisis Kebutuhan.....	9
3.1.1 Kebutuhan Model 3D	9
3.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	13
3.1.3 Kebutuhan Perangkat Keras	14
3.2 Perancangan Model 3D	14
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	16

4.1 Implementasi	16
4.1.1 Implementasi Model 3D Menggunakan Blender	16
4.2 Pengujian	20
4.2.1 Pengujian pada Model 3D dari Jumlah Scene Statics	20
4.2.2 Pengujian Model 3D menggunakan User Acceptance	20
BAB 5 KESIMPULAN	35
5.1 Kesimpulan	35
5.2 Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	36