

## DAFTAR ISI

---

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
<b>BAB 1     PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Batasan Masalah .....	2
1.5 Definisi Operasional .....	3
1.5.1 Mesh .....	3
1.5.2 Vertex.....	3
1.5.3 Edge.....	3
1.5.4 Face .....	4
1.5.5 Polygon.....	4
1.6 Metode Pengerjaan .....	4
1.6.1 Concept .....	4
1.6.2 Design.....	5
1.6.3 Material Collecting.....	5
1.6.4 Assembly .....	5
1.6.5 Testing.....	5
1.6.6 Distribution .....	5
1.7 Jadwal Pengerjaan .....	6
<b>BAB 2     TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 PT Bank Negara Indonesia .....	7
2.2 Struktur Organisasi BNI .....	8

2.3 Kantor Cabang Luar Negeri (KCLN) BNI.....	9
2.4 Metaverse .....	9
2.5 Blender.....	9
2.5.1 Edit Mode.....	10
2.5.2 Modifier .....	10
2.5.3 Topology.....	10
2.5.4 Extrude.....	10
2.5.5 Tris.....	10
2.5.6 Backface Culling .....	10
2.5.7 Mark Seam .....	10
2.5.8 UV Grid.....	11
2.5.9 Texturing .....	11
2.5.10 <i>Physically Based Rendering (PBR)</i> .....	11
2.5.11 Node Editor .....	11
<b>BAB 3    ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>13</b>
3.1 Analisis .....	13
3.1.1 Analisis Kebutuhan.....	13
3.1.2 Analisis Lingkungan.....	13
3.1.3 Alur Kerja Perancangan.....	14
3.1.4 Parameter Skala .....	14
3.1.5 Concept .....	15
3.1.6 Design.....	16
3.1.7 Material Collecting.....	20
3.2 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	24
3.2.1 Perangkat Lunak.....	24
3.2.2 Perangkat Keras .....	24
<b>BAB 4    IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....</b>	<b>25</b>
4.1 Assembly.....	25
4.1.1 Modelling .....	25
4.1.2 UV Mapping .....	36
4.1.3 Texturing .....	41

4.1.4 Exporting Object .....	46
4.1.5 Testing.....	48
4.1.6 Distribution .....	51
<b>BAB 5 KESIMPULAN .....</b>	<b>52</b>
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>53</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>54</b>