

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	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 PT. Bank Negara Indonesia.....	4
2.2 Model 3D.....	4
2.3 <i>Metaverse</i>	5
2.4 Blender	5
2.5 <i>Texturing</i>	6
2.6 <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	6
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	8
3.1 Konsep Model 3D.....	8
3.2 Kebutuhan Perangkat	10
3.2.1 Perangkat Lunak.....	10
3.2.2 Perangkat Keras	11
3.3 Perancangan Model 3D.....	12
3.3.1 <i>Wireframe Rumah</i>	12

3.3.2	<i>Wireframe Floorplan</i>	13
3.3.3	<i>Wireframe Environment</i>	14
3.4	<i>Material Collecting</i>	14
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	17
4.1	Implementasi dan Pembuatan Model 3D	17
4.1.1	Pemodelan 3D	18
4.1.2	<i>UV Editing Model 3D</i>	18
4.1.3	<i>Texturing</i>	19
4.2	Pengujian	22
4.2.1	Prosedur Pengujian	23
4.2.1.1	Prosedur Pengujian <i>Alpha</i>	23
4.2.1.2	Prosedur Pengujian <i>Alpha</i>	23
4.2.2	Hasil Pengujian	24
4.2.2.1	Hasil Pengujian <i>Alpha</i>	24
4.2.2.2	Hasil Pengujian <i>Beta</i>	25
4.2.3	Analisis Hasil Pengujian	26
4.2.3.1	Analisis Hasil Pengujian <i>Alpha</i>	26
4.2.3.2	Analisis Hasil Pengujian <i>Beta</i>	27
4.3	Distribusi	27
BAB 5	KESIMPULAN	28
5.1	Kesimpulan	28
5.2	Saran	28
DAFTAR PUSTAKA	29