

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	1
1.4 Batasan Masalah.....	1
1.5 Definisi Operasional	2
1.6 Metode Pengerjaan	2
1.7 Jadwal Pengerjaan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 PT. Bank Negara Indonesia (BNI) ^[1]	4
2.2 Struktur Organisasi.....	4
2.3 Landasan Teori	5
2.3.1 3D <i>Modelling</i>	5
2.3.2 Blender	8
2.3.3 Metaverse	8
2.3.4 Unity.....	9
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	10
3.1 Analisis Kebutuhan.....	10
3.1.1 Kebutuhan Fungsional	10
3.1.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	10
3.2 <i>Modify Prototyping</i>	11
3.2.1 Pengumpulan kebutuhan desain	11

3.2.2 Desain.....	11
3.2.3 <i>Review</i> dan Revisi.....	11
3.3 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	12
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	12
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	13
3.4 Pengumpulan kebutuhan desain.....	14
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	19
4.1 Implementasi.....	19
4.2 Desain.....	19
4.2.1 <i>Modelling</i>	19
4.2.2 UV Editing.....	22
4.2.3 Texturing.....	23
4.2.4 Unity Shader.....	24
4.2.5 <i>Review</i> dan revisi.....	27
4.3 Hasil Implementasi.....	28
4.4 Pengujian.....	31
BAB 5 KESIMPULAN.....	33
5.1 Kesimpulan.....	33
5.2 Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA.....	34