

## DAFTAR ISI

---

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
<b>BAB 1    PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4 Batasan Masalah .....	2
1.5 Definisi Operasional .....	2
1.6 Metode Pengerjaan .....	3
1.6.1 Identifikasi kebutuhan asset .....	4
1.6.2 Design.....	4
1.6.3 Review dan Revisi.....	4
1.7 Jadwal Pengerjaan .....	5
<b>BAB 2    TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 PT Bank Negara Indonesia (BNI) .....	6
2.1.1 Sejarah Perusahaan.....	6
2.1.2 Visi dan Misi BNI.....	6
2.1.3 Struktur Organisasi BNI .....	7
2.2 3D Object Modeling .....	8
2.3 Blender .....	8
2.3.1 Object Mode .....	8
2.3.2 Editing Mode.....	8

2.3.3 Modifier .....	9
2.3.4 UV Mapping .....	9
2.3.5 Backface Culling .....	9
2.3.6 Mark Seams.....	10
2.3.7 Shade Smooth .....	10
2.3.8 Texturing .....	10
2.4 Adobe Illustrator .....	11
<b>BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>12</b>
3.1 Analisis Kebutuhan.....	12
3.1.1 Kebutuhan Fungsional .....	12
3.1.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	12
3.2 <i>Modify Prototyping</i> .....	13
3.2.1 Pengumpulan kebutuhan desain .....	13
3.2.2 Desain.....	13
3.2.3 <i>Review</i> dan Revisi.....	13
3.3 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	13
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	13
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	13
3.4 Pengumpulan kebutuhan desain .....	14
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....</b>	<b>17</b>
4.1 Implementasi .....	17
4.2 Desain.....	17
4.2.1 <i>Modelling</i> .....	18
4.2.2 <i>UV Editing</i> .....	22
4.2.3 Texturing .....	23
4.2.4 <i>Review</i> dan revisi.....	25
4.3 Hasil Implementasi.....	25
4.4 Pengujian.....	32
<b>BAB 5 KESIMPULAN .....</b>	<b>33</b>
5.1 Kesimpulan.....	33
5.2 Saran .....	33

DAFTAR PUSTAKA .....	34
LAMPIRAN .....	36