

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 | 4 |
| BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA | 5 |
| 2.1 PT Bank Negara Indonesia (BNI) | 5 |
| 2.1.1 Sejarah Perusahaan..... | 5 |
| 2.1.2 Visi dan Misi | 5 |
| 2.1.3 Struktur Organisasi BNI | 6 |
| 2.1.4 Job Deskripsi/Uraian Tugas | 7 |
| 2.2 Blender | 8 |
| 2.3 Unity..... | 8 |
| 2.4 Adobe Photoshop | 9 |
| 2.5 3D <i>Object Modeling</i> | 9 |
| 2.6 <i>UV Editing</i> | 9 |
| 2.7 <i>Scene Statistic</i> | 10 |
| 2.8 <i>Backface Culling</i> | 10 |
| 2.9 <i>Texturing</i> | 10 |

| | |
|--|----|
| BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN | 11 |
| 3.1 Analisis Kebutuhan..... | 11 |
| 3.1.1 Kebutuhan Fungsional | 11 |
| 3.1.2 Kebutuhan Non Fungsional..... | 11 |
| 3.2 Modify Prototyping | 12 |
| 3.2.1 Pengumpulan Kebutuhan <i>Design</i> | 12 |
| 3.2.2 <i>Design</i> | 15 |
| 3.2.3 <i>Review</i> dan <i>Revisi</i> | 15 |
| 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak..... | 15 |
| 3.3.1 Perangkat Lunak..... | 15 |
| 3.3.2 Perangkat Keras | 16 |
| BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN | 17 |
| 4.1 Implementasi | 17 |
| 4.1.1 Implementasi menggunakan aplikasi Blender | 17 |
| 4.1.2 Hasil Implementasi..... | 22 |
| 4.2 Pengujian..... | 23 |
| 4.2.1 Pengujian <i>object</i> atau <i>modeling</i> | 23 |
| 4.2.2 Pengujian <i>UV Mapping Object BNI Digital Hub</i> | 24 |
| 4.2.3 Pengujian material atau tekstur BNI <i>Digital Hub</i> | 24 |
| 4.2.4 Pengujian keseluruhan menggunakan Unity | 25 |
| BAB 5 KESIMPULAN..... | 26 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 26 |
| 5.2 Saran | 26 |
| DAFTAR PUSTAKA | 27 |