

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional.....	2
1.6 Metode Pengerjaan.....	4
1.7 Jadwal Pengerjaan.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 PT Pertamina (Persero).....	6
2.2 Shevia Indonesia	6
2.3 Divisi Kerja.....	7
2.4 Metaverse	8
2.5 Blender.....	8
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	9
3.1 Analisis Kebutuhan	9
3.1.1 Kebutuhan Fungsional.....	9
3.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	9
3.2 Metodologi Pengerjaan	9
3.2.1 Pengumpulan Kebutuhan Pembuatan Objek 3D.....	10

3.2.2 Pembuatan Objek 3D	12
3.2.3 <i>Review</i> dan Revisi.....	13
3.2.4 Hasil Akhir	13
3.3 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	13
3.3.1 Perangkat Keras.....	13
3.3.2 Perangkat Lunak	14
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	16
4.1 Implementasi.....	16
4.1.1 <i>Modelling</i>	16
4.1.2 <i>UV Editing</i>	18
4.1.3 <i>Texturing</i>	19
4.2 Hasil Implementasi.....	20
4.3 Pengujian.....	24
BAB 5 KESIMPULAN	28
5.1 Kesimpulan.....	28
5.2 Saran	28
DAFTAR PUSTAKA.....	29