

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN	<i>i</i>
PERNYATAAN	<i>i</i>
KATA PENGANTAR.....	<i>ii</i>
ABSTRAK.....	<i>iii</i>
ABSTRACT.....	<i>iv</i>
DAFTAR ISI	<i>v</i>
DAFTAR GAMBAR.....	<i>i</i>
DAFTAR TABEL.....	<i>i</i>
DAFTAR LAMPIRAN	<i>1</i>
BAB I PENDAHULUAN.....	<i>2</i>
1.1 Latar Belakang	<i>2</i>
1.2 Rumusan Masalah dan Solusi	<i>2</i>
1.2.1 Rumusah Masalah	<i>2</i>
1.2.2 Solusi	<i>3</i>
1.3 Tujuan	<i>3</i>
1.4 Batasan Masalah.....	<i>3</i>
1.5 Definisi Operasional.....	<i>3</i>
1.5.1 Optimalisi.....	<i>4</i>
1.5.2 Sense of Places.....	<i>4</i>
1.6 Methode Pengerjaan	<i>4</i>
1.6.1 Planning	<i>4</i>
1.6.2 Analysis.....	<i>5</i>
1.6.3 Design	<i>5</i>
1.6.4 Implementasi.....	<i>5</i>
1.6.5 Testing.....	<i>5</i>
1.6.6 Maintenance.....	<i>5</i>
1.7 Penjadwalan Kerja	<i>5</i>
BAB II STUDI PUSTAKA.....	<i>6</i>
2.1 Metaverse Research and Experience Center	<i>6</i>
2.1.1 Visi	<i>6</i>
2.1.2 Misi	<i>7</i>
2.2 Central Jaya Interior	<i>8</i>

2.3 Deskripsi Divisi	8
2.4 Keterkaitan Pekerjaan dengan Divisi Lain.....	8
2.4.1 Game Programmer	8
2.4.2 AR/VR Developer.....	9
2.5 Tinjauan Pustaka Penunjang	9
2.5.1 3D Objek.....	9
2.5.2 Retopology	9
2.5.3 Texture	10
2.5.4 Dome	10
2.5.5 FBX	10
2.5.6 Drawcalls	11
2.5.7 Virtual Reality.....	11
2.5.8 Standalone	11
2.5.9 Blender.....	11
2.5.10 Methode Waterfall	12
BAB III ANALISIS PEKERJAAN	13
3.1 Kebutuhan Perangkat Kerja.....	13
3.1.1 Perangkat Keras	13
3.1.2 Perangkat Lunak	14
3.2 Metode Pengerjaan	14
3.2.1 Planning	14
3.2.2 Analisis.....	14
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	18
4.1 Implementasi	18
4.1.1 Properti Umum	19
4.1.2 Properti Non-Static	20
4.1.3 Vegetative.....	21
4.1.4 Multi-Material Texture.....	21
4.1.5 Efek Visual.....	22
4.1.6 Background Environment.....	22
4.2 Pengujian	23
4.2.1 Testing.....	23
4.2.2 Maintenance.....	24
4.3 Validasi Akhir.....	25
BAB V PENUTUP	26
5.1 Kesimpulan	26
5.2 Saran	26
DAFTAR PUSTAKA	27

LAMPIRAN	29
-----------------------	-----------