

**LAPORAN AKHIR**  
**PEMODELAN 3D *VIRTUAL CAMPUS TOUR* POLITEKNIK**  
**NEGERI SRIWIJAYA DENGAN PROSES *MODELLING***  
**BERBASIS *VIRTUAL REALITY***



**Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Diploma III**  
**Pada Jurusan Teknik Elektro Program Studi Teknik Telekomunikasi**  
**Politeknik Negeri Sriwijaya**

**Oleh:**  
**FIKA SHOFI ZEANNISA**  
**061930331237**

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO**  
**PROGRAM STUDI DIII TEKNIK TELEKOMUNIKASI**  
**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**  
**PALEMBANG**  
**2022**

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR**  
**PEMODELAN 3D *VIRTUAL CAMPUS TOUR* POLITEKNIK**  
**NEGERI SRIVIJAYA DENGAN PROSES *MODELLING***  
**BERBASIS *VIRTUAL REALITY***



Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Diploma III  
Pada Jurusan Teknik Elektro Program Studi Teknik Telekomunikasi  
Politeknik Negeri Sriwijaya

Oleh :

**FIKA SHOFI ZEANNISA**

061930331237

Palembang, September 2022

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Sholihin, S.T., M.T.

NIP. 197404252001121001

Dosen Pembimbing II

Sarjana, S.T., M.Kom.

NIP. 196911061995032001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Elektro

Ir. Iskandar Lutfi, M.T.

NIP. 196501291991031002

Koordinator Program Studi  
DIII Teknik Telekomunikasi

Ciksadan, S.T., M.Kom.

NIP. 196809071993031003

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fika Shofi Zeannisa  
NIM : 061930331237  
Program Studi : Teknik Telekomunikasi  
Jurusan : Teknik Elektro

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Akhir yang telah saya buat ini dengan judul “**Pemodelan 3D Virtual Campus Tour Politeknik Negeri Sriwijaya dengan Proses Modelling Berbasis Virtual Reality**” adalah benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan duplikasi, serta tidak mengutip sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali yang telah disebutkan sumbernya.



Palembang, September 2022



Fika Shofi Zeannisa

## Motto

- "Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya."

(Q.S Al-Baqarah 286)

- "Keep Calm and Enjoy"

-fszeannisa

Kupersembahkan kepada :

- Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW
- Kedua Orang Tuaku Tercinta serta Kakak Laki-lakiku Fadhil Paramanindo dan Fakhra Oklari Romadhon yang selalu mendukung dan membantuku.
- Bapak Sholihin, S.T., M.T dan Ibu Sarjana, S.T., M.Kom selaku dosen pembimbing yang tak henti membimbing dalam menyusun Laporan Akhir ini.
- Para Dosen Jurusan Teknik Elektro Program Studi Teknik Telekomunikasi
- Mutia Annisa Utari teman seperjuanganku
- Holipah Mardotilah sahabat mentalku
- Seluruh teman seperjuangan Laporan Akhir di Teknik Telekomunikasi Angkatan 2019 Terkhususnya Kelas 6TC.
- Almamaterku "Politeknik Negeri Sriwijaya"

## ABSTRAK

### **PEMODELAN 3D *VIRTUAL CAMPUS TOUR* POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA DENGAN PROSES MODELLING BERBASIS *VIRTUAL REALITY***

**(2022 : xx + 123 Halaman + 190 Gambar + 2 Tabel + 9 Lampiran)**

---

**FIKA SHOFI ZEANNISA**

**0619 3033 1237**

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO**

**PROGRAM STUDI TEKNIK TELEKOMUNIKASI**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

Dewasa ini hampir semua operasional sudah didukung dengan teknologi, hal ini dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin hari semakin pesat salah satunya teknologi *Virtual Reality*. Berdasarkan perkembangan tersebut maka terbentuk sebuah inovasi baru yaitu *Virtual Tour* yang mampu membawa kita untuk menjelajahi suatu tempat misalnya Kampus. Politeknik Negeri Sriwijaya merupakan salah satu kampus vokasi yang berada di wilayah Sumatra Selatan yang dirasa masih kurang komunikatif karena kurang menggambarkan tempat tersebut. Tujuan tugas akhir ini membuat 3D *modelling* tampilan digital yang berisikan gedung-gedung yang berada pada Politeknik Negeri Sriwijaya melalui teknologi *Virtual Tour*. Untuk mendukung pembuatan tugas akhir ini, maka digunakan *software Blender* untuk membuat objek 3D dan *Verge3D* yang dapat menghasilkan tampilan animasi interaktif untuk membangun *Virtual Tour*. *Virtual Tour* interaktif berbasis 3D *modelling* yang dibangun ini memiliki spesifikasi yaitu pengguna dapat menjelajahi isi dalam kampus secara 3D sehingga *user* dapat merasakan seperti berada di dunia nyata. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penulis telah berhasil merancang suatu *Virtual Tour* berbasis 3D *Modelling* yang dapat digunakan oleh pengguna dalam menjelajahi isi dalam kampus Politeknik Negeri Sriwijaya.

Kata Kunci : Politeknik Negeri Sriwijaya, *Virtual Reality*, *Virtual Tour*, Blender, Verge3D

## **ABSTRACT**

### **3D MODELING VIRTUAL CAMPUS TOUR SRIWIJAYA STATE POLYTECHNIC WITH VIRTUAL REALITY BASED MODELLING PROCESSES**

**(2022 : xx + 123 Pages + 190 Pictures + 2 Tables + 9 Attachments )**

---

**FIKA SHOFI ZEANNISA  
0619 3033 1237  
ELECTRO ENGINEERING  
TELECOMMUNICATION ENGINEERING  
SRIWIJAYA STATE POLYTECHNICS**

*Nowadays, almost all operations are supported by technology, this is due to the development of technology which is increasingly rapidly, one of which is Virtual Reality technology. Based on these developments, a new innovation was formed, namely the Virtual Tour which is able to take us to explore a place such as a campus. Sriwijaya State Polytechnic is one of the vocational campuses in the South Sumatra region which is still not very communicative because it does not describe the place. The purpose of this final project is to make 3D modeling of a digital display containing buildings located at the Sriwijaya State Polytechnic through Virtual Tour technology. To support the making of this final project, Blender software is used to create 3D and Verge3D objects that can produce interactive animation displays to build a Virtual Tour. This interactive virtual tour based on 3D modeling has specifications, namely that users can explore the contents of the campus in 3D so that users can feel like they are in the real world. Based on the results of the study, it can be concluded that the author has succeeded in designing a Virtual Tour based on 3D Modeling that can be used by users in exploring the contents of the Sriwijaya State Polytechnic campus.*

*Keywords : Politeknik Negeri Sriwijaya, Virtual Reality, Virtual Tour, Blender, Verge3D*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena atas berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga Laporan Akhir ini dapat terselesaikan. Adapun judul yang diambil dalam penulisan laporan akhir ini adalah ”**Pemodelan 3D Virtual Campus Tour Politeknik Negeri Sriwijaya dengan Proses Modelling Berbasis Virtual Reality**”. Laporan Akhir ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Diploma III di Jurusan Teknik Elektro Program Studi Teknik Telekomunikasi Politeknik Negeri Sriwijaya.

Dalam penyusunan laporan akhir ini penulis banyak mendapatkan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga laporan ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini tidak lupa mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. **Bapak Sholihin, S.T., M.T selaku Dosen Pembimbing I;**
2. **Ibu Sarjana, S.T., M.Kom selaku Dosen Pembimbing II.**

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan akhir ini :

1. Bapak **Dr. Ing. Ahmad Taqwa M.T.**, selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya;
2. Bapak **Ir. Iskandar Lutfi, M.T.**, selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Sriwijaya;
3. Bapak **Destra Andika Pratama, S.T., M.T.**, selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Sriwijaya;
4. Bapak **Ciksadan, S.T., M.Kom.**, selaku Ketua Program Studi Teknik Telekomunikasi Politeknik Negeri Sriwijaya;
5. Seluruh dosen, staff bengkel dan laboratorium Jurusan Teknik Elektro Program Studi Teknik Telekomunikasi Politeknik Negeri Sriwijaya;
6. Kedua Orang Tua, saudara laki-lakiku Fadhil Paramanindo dan Fakhsa Oklari Romadhon yang telah memberikan dukungan moril dan materil sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan akhir ini;

7. Sahabatku Mutia Annisa Utari yang sudah berjuang bersama-sama dari semester awal sampai dititik akhir wisuda masih selalu kebersamai.
8. Sahabat *circleku* di kelas Luluk Ayu Andrea dan Maya Ayu Puspita yang sudah berbagi informasi selama kuliah
9. Partner Laporan Akhirku Diva Annisa Komering yang sudah bekerja sama dalam pembuatan laporan akhir ini dan juga sebagai wadah berkeluh kesah.
10. FHM2N2T TECHIM yang sudah kebersamai lebih kurang dua tahun belakangan yang telah mengukir sejarah juga pengalaman selama kuliah di Politeknik tercinta.
11. Rekan-rekan yang telah membantu dalam penyelesaian laporan akhir ini terkhususkan kelas 6TC Teknik Elektro Program Studi Teknik Telekomunikasi.

Dalam penyusunan laporan ini tentu saja banyak terdapat kekurangan dan kesalahan, untuk itu penulis dengan senang hati menerima kritik, saran dan masukan dari pembaca yang bersifat membangun untuk kesempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya, khususnya Jurusan Teknik Elektro Program Studi Teknik Telekomunikasi.

Palembang, September 2022

Fika Shofi Zeannisa



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
MOTTO .....	iv
ABSTRAK .....	v
ABSTRACT .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xx

### BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat .....	2
1.4.1 Tujuan.....	2
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Metodologi Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Multimedia.....	5
2.2 Objek 3 Dimensi .....	7
2.3 Pemodelan 3 Dimensi .....	8
2.4 Animasi .....	9
2.5 <i>Virtual Reality</i> .....	10
2.6 <i>Virtual Tour</i> .....	11
2.7 Blender.....	12
2.7.1 <i>Blender Windowing System</i> .....	14
2.7.2 Kelebihan dan Kekurangan Blender.....	18
2.8 Verge3D.....	19
2.8.1 Fitur – fitur Verge3D.....	20
2.9 Politeknik Negeri Sriwijaya .....	22

### BAB III PERANCANGAN

3.1 Tujuan Perancangan.....	25
3.2 Blok Diagram Sistem.....	25

3.3 Flowchart Sistem .....	27
3.4 Perancangan <i>Modelling</i> .....	28
3.4.1 Penginstallan <i>Software Blender</i> .....	28
3.4.2 Penginstallan <i>Software Verge3D</i> .....	31
3.4.3 Perancangan <i>Modelling</i> Objek Gedung .....	32
3.4.4 Perancangan <i>Modelling</i> Objek Isi Ruangan dalam Gedung .....	46
3.4.5 Perancangan <i>Basic Animation</i> .....	50
3.5 Prinsip Kerja.....	53

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Desain Utama.....	54
4.1.1 Hasil Desain Perangkat Lunak Gedung Kuliah Jurusan Teknik Elektro...	56
4.1.2 Hasil Desain Perangkat Lunak Gedung Laboratorium dan Bengkel Teknik Elektro .....	65
4.1.3 Hasil Desain Perangkat Lunak Gedung Kuliah Teknik Sipil .....	69
4.1.4 Hasil Desain Perangkat Lunak Gedung Laboratorium Teknik Sipil.....	72
4.1.5 Hasil Desain Perangkat Lunak Gedung Bengkel Terbuka Teknik Sipil.....	75
4.1.6 Hasil Desain Perangkat Lunak Gedung Kuliah Teknik Mesin	77
4.1.7 Hasil Desain Perangkat Lunak Gedung Bengkel Teknik Mesin	81
4.1.8 Hasil Desain Perangkat Lunak Gedung Bengkel MR Teknik Mesin dan Hangar.....	82
4.1.9 Hasil Desain Perangkat Lunak Gedung Laboratorium Teknik Mesin .....	86
4.1.10 Hasil Desain Perangkat Lunak Gedung Graha (Gedung Kuliah Jurusan Teknik Kimia) .....	90
4.1.11 Hasil Desain Perangkat Lunak Gedung Laboratorium Satuan Operasi Teknik Kimia .....	91
4.1.12 Hasil Desain Perangkat Lunak Gedung Laboratorium Kimia Energi.....	95
4.1.13 Hasil Desain Perangkat Lunak Gedung Kuliah Jurusan Teknik Komputer dan Manajemen Informatika .....	97
4.1.14 Hasil Desain Perangkat Lunak Gedung Kuliah Jurusan Administrasi Bisnis.....	104
4.1.15 Hasil Desain Perangkat Lunak Gedung Kuliah Akuntansi .....	108
4.1.16 Hasil Desain Perangkat Lunak Gedung KPA (Gedung Kuliah Jurusan Bahasa Inggris).....	111
4.1.17 Hasil Desain Perangkat Lunak Gedung Fasilitas Umum .....	113
4.1.18 Hasil Desain Perangkat Lunak Gedung BEM, MPM, LDK.....	115
4.2 Analisa.....	118

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan ..... 122  
5.2 Saran..... 123

**DAFTAR PUSTAKA**

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### Lampiran

1. Surat Kesepakatan Bimbingan Laporan Akhir (LA) Pembimbing I
2. Surat Kesepakatan Bimbingan Laporan Akhir (LA) Pembimbing II
3. Lembar Bimbingan Laporan Akhir Pembimbing I
4. Lembar Bimbingan Laporan Akhir Pembimbing II
5. Logbook Pembuatan Alat
6. Lembar Rekomendasi Ujian Laporan Akhir
7. Lembar Revisi Laporan Akhir
8. Lembar Pelaksanaan Revisi Laporan Akhir
9. Dokumentasi Alat

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Blok Diagram Multimedia .....	6
2.2 Sumbu X, Y, dan Z pada Aplikasi Blender.....	7
2.3 <i>VR Headset</i> .....	10
2.4 Logo Blender.....	12
2.5 Tampilan Awal Blender .....	13
2.6 <i>User Interface Blender</i> .....	14
2.7 <i>3D Cursor</i> .....	15
2.8 3D Transform Manipulator .....	15
2.9 Cube Mesh .....	16
2.10 <i>Light (of type Lamp)</i> .....	16
2.11 <i>Camera</i> .....	16
2.12 <i>Timeline Window</i> .....	17
2.13 <i>Outliner Window</i> .....	17
2.14 Properties Window/Buttons Window .....	17
2.15 Logo Verge 3D.....	19
2.16 Tampilan Awal Verge 3D .....	20
2.17 <i>Lay Out</i> Kampus Politeknik Negeri Sriwijaya.....	22
3.1 Blok Diagram Sistem .....	26
3.2 Flowchart Sistem Perancangan Animasi 3D .....	27
3.3 Tampilan Download Blender .....	28
3.4 Tampilan File Blender Selesai di Download .....	28
3.5 Tampilan Awal untuk Instal Blender .....	29
3.6 Tampilan <i>License Agreement</i> Blender .....	29
3.7 Tampilan Letak File Blender .....	30
3.8 Tampilan Ready to Instal Blender.....	30
3.9 Tampilan Proses Penginstalan Blender .....	30
3.10 Tampilan Selesai Instal Blender.....	31
3.11 Download Verge3D for Blender .....	31

3.12 Tampilan Awal Instalasi Verge 3D .....	31
3.13 Tampilan Pemilihan Lokasi Folder .....	32
3.14 Mengaktifkan Verge3D pada <i>Software</i> Blender .....	32
3.15 Desain <i>Modelling</i> Gedung Kuliah Jurusan Teknik Elektro .....	34
3.16 Desain <i>Modelling</i> Bengkel Teknik Elektro.....	34
3.17 Desain <i>Modelling</i> Gedung Kuliah Jurusan Teknik Sipil .....	36
3.18 Desain <i>Modelling</i> Gedung Laboratorium Teknik Sipil.....	36
3.19 Desain <i>Modelling</i> Gedung bengkel terbuka teknik sipil .....	37
3.20 Desain <i>Modelling</i> Gedung Kuliah Jurusan Teknik Mesin .....	37
3.21 Desain <i>Modelling</i> Gedung Bengkel Teknik Mesin.....	38
3.22 Desain <i>Modelling</i> Gedung MR Teknik Mesin dan hangar .....	39
3.23 Desain <i>Modelling</i> Gedung Laboratorium Teknik Mesin .....	39
3.24 Desain <i>Modelling</i> Gedung Graha (Gedung Kuliah Teknk Kimia) .....	40
3.25 Desain <i>Modelling</i> Gedung Laboratorium Teknik Kimia .....	41
3.26 Desain <i>Modelling</i> Gedung Bengkel Teknik Energi .....	41
3.27 Desain <i>Modelling</i> Gedung Kuliah Jurusan Teknik Komputer dan Manajemen Informatika.....	42
3.28 Desain <i>Modelling</i> Gedung Kuliah Jurusan Administrasi Bisnis.....	43
3.29 Desain <i>Modelling</i> Gedung Kuliah Jurusan Akuntansi .....	44
3.30 Desain <i>Modelling</i> Gedung Kantor Pusat Administrasi (Jurusan Bahasa Inggris) .....	44
3.31 Desain <i>Modelling</i> Gedung Fasilitas Umum .....	45
3.32 Desain <i>Modelling</i> Gedung BEM, MPM, LDK .....	45
3.33 Desain <i>Modelling</i> Meja.....	47
3.34 Desain <i>Modelling</i> Kursi .....	47
3.35 Desain <i>Modelling</i> Papan Tulis .....	47
3.36 Desain <i>Modelling</i> Lemari.....	48
3.37 Desain <i>Modelling</i> <i>Computer</i> .....	48
3.38 Desain <i>Modelling</i> AC.....	48
3.39 Desain <i>Modelling</i> Kipas AC .....	49
3.40 Desain <i>Modelling</i> Lampu.....	49

3.41 Desain <i>Modelling</i> Wastafel dan Closet Seven Segment .....	49
3.42 Desain <i>Modelling</i> Podium.....	50
3.43 Ubah <i>editor type</i> menjadi <i>timeline</i> .....	50
3.44 Pilih Lokasi Objek Modul.....	51
3.45 Atur Timeline ke Angka 30.....	51
3.46 Atur <i>keyframe</i> menjadi dua .....	52
3.47 Atur Animasi Tidak Otomatis Berjalan Sneak Peak.....	53
4.1 Tampilan <i>modelling</i> di website .....	55
42. QR Code Website <i>Campus Tour</i> Polsri .....	55
4.3 Desain <i>Modelling</i> Gedung Kuliah Jurusan Teknik Elektro .....	56
4.4 Tampilan Animasi Masuk <i>Lobby</i> .....	56
4.5 Tampilan <i>Lobby</i> Teknik Elektro .....	57
4.6 Petunjuk Arah Jalan Lantai Dasar.....	57
4.7 Lorong Sebelah Kanan Lantai Dasar .....	58
4.8 Ruang Administrasi Jurusan Teknik Elektro .....	58
4.9 Ruang Ketua Jurusan Teknik Elektro .....	59
4.10 Ruang Dosen Teknik Elektro.....	59
4.11 Lorong Sebelah Kiri Lantai Dasar .....	60
4.12 Ruang Aula Jurusan Teknik Elektro .....	60
4.13 Ruang Kuliah Jurusan Teknik Elektro .....	61
4.14 Ruang Perpustakaan.....	61
4.15 Tangga Menuju Lantai Satu .....	62
4.16 Tampilan Animasi Lantai Satu Teknik Elektro .....	62
4.17 Ruang Kelas Lantai Satu.....	63
4.18 Tangga Menuju Lantai Dua .....	63
4.19 Tampilan Animasi Lantai Dua Teknik Elektro.....	64
4.20 Ruang Kelas Teknik Elektro Lantai Dua .....	64
4.21 QR Code Video Animasi Jurusan Teknik Elektro .....	65
4.22 Desain <i>Modelling</i> Gedung Laboratorium dan Bengkel Teknik Elektro ..	66
4.23 Tampilan Animasi Lantai Dua Laboratorium Teknik Telekomunikasi...	66
4.24 Tampilan Lorong Sebelah Kiri.....	67

4.25 Laboratorium Teknik Transmisi .....	67
4.26 Tampilan Animasi Ruang Tunggu Tamu.....	67
4.27 Tampilan Animasi Ruang Dosen .....	68
4.28 Tampilan Animasi Laboratorium Alat Ukur dan Pengukuran.....	68
4.29 QR Code Video Animasi Laboratorium Teknik Elektro .....	69
4.30 Desain <i>Modelling</i> Gedung Kuliah Teknik Sipil.....	69
4.31 Tampilan Ruang Administrasi Jurusan .....	70
4.32 Tampilan Animasi Ruang Dosen .....	70
4.33 Tampilan Animasi <i>Lobby</i> .....	70
4.34 Tampilan Animasi Ruang Perpustakaan .....	71
4.35 Tampilan Animasi Tangga Menuju Lantai Satu .....	71
4.36 QR Code Video Animasi Gedung Kuliah Teknik Sipil .....	72
4.37 Desain <i>Modelling</i> Gedung Laboratorium Teknik Sipil.....	72
4.38 Tampilan Animasi Laboratorium Rekayasa dan Pengolahan Material....	73
4.39 Gudang Bahan dan Laboratorium Pengujian Bahan.....	73
4.40 Laboratorium Pengujian Bahan.....	74
4.41 QR Code Video Animasi Laboratorium Teknik Sipil.....	74
4.42 Desain <i>Modelling</i> Gedung Bengkel Terbuka Teknik Sipil .....	75
4.43 Tampilan Koridor Bengkel Terbuka Teknik Sipil .....	75
4.44 Tampilan Animasi Bengkel Terbuka Teknik Sipil .....	76
4.45 QR Code Video Animasi Bengkel Teknik Sipil .....	76
4.46 Desain <i>Modelling</i> Gedung Kuliah Jurusan Teknik Mesin .....	77
4.47 Tampilan Animasi <i>Lobby</i> Lantai Dasar .....	77
4.48 Tampilan Animasi Lorong Sebelah Kiri <i>Lobby</i> .....	78
4.49 Ruang Administrasi Jurusan .....	78
4.50 Tampilan Animasi <i>Lobby</i> Sebelah Kanan.....	79
4.51 Tampilan Ruang Perpustakaan.....	79
4.52 Tampilan Animasi Tangga Menuju Lantai Satu .....	80
4.53 QR Code Video Animasi Gedung Kuliah Jurusan Teknik Mesin .....	80
4.54 Desain <i>Modelling</i> Gedung Bengkel Teknik Mesin .....	81
4.55 Tampilan Animasi Bagian dalam Bengkel Teknik Mesin .....	81



4.56 QR Code Video Animasi Bengkel Teknik Mesin.....	82
4.57 Desain <i>Modelling</i> Gedung Bengkel MR Teknik Mesin dan Hangar .....	83
4.58 Tampilan Animasi dalam Gedung Bengkel MR.....	83
4.59 Tampilan Animasi Lantai Satu Gedung Bengkel MR Teknik Mesin.....	84
4.60 Tampilan Animasi Koridor Bengkel MR.....	84
4.61 Desain <i>Modelling</i> Gedung Hangar.....	85
4.62 Tampilan Animasi Gedung Hangar (bagian dalam) .....	85
4.63 QR Code Video Animasi Gedung Bengkel MR Teknik Mesin dan Gedung Hangar .....	86
4.64 Desain <i>Modelling</i> Gedung Laboratorium Teknik Mesin .....	86
4.65 Tampilan Animasi <i>Lobby</i> Gedung Laboratorium Teknik Mesin.....	87
4.66 Lorong <i>Lobby</i> sebelah kiri Laboratorium Teknik Mesin .....	87
4.67 Tampilan Animasi Laboratorium <i>Mill/ CNC Machine</i> .....	88
4.68 Lorong <i>Lobby</i> sebelah Kanan Laboratorium Teknik Mesin .....	88
4.69 Tampilan Animasi Ruang Dosen .....	89
4.70 QR Code Video Animasi Laboratorium Teknik Mesi .....	89
4.71 Desain <i>Modelling</i> Gedung Graha (Gedung Kuliah Jurusan Teknik Kimia) .....	90
4.72 Aula Serbaguna Graha .....	90
4.73 QR Code Video Animasi Gedung Graha (gedung kuliah jurusan teknik kimia).....	91
4.74 Desain <i>Modelling</i> Gedung Laboratorium Teknik Sipil.....	92
4.75 Tampilan Animasi Masuk <i>Lobby</i> .....	92
4.76 Laboratorium Panel.....	93
4.77 Ruang Inventory Apar, Ruang Teknisi, Utilitas.....	93
4.78 Tampilan Animasi Lorong Sebelah Kanan Lobby.....	94
4.79 Tampilan Animasi Tangga Lantai Dasar .....	94
4.80 QR Code Video Animasi Laboratorium Teknik Kimia .....	95
4.81 Desain <i>Modelling</i> Gedung Laboratorium Kimia Energi.....	95
4.82 Tampilan Animasi Bagian dalam Gedung Laboratorium Kimia Energi .	96
4.83 QR Code Video Animasi Laboratorium Kimia Energi.....	96

4.84 Desain <i>Modelling</i> Gedung Kuliah Jurusan Tekkom dan MI .....	97
4.85 Koridor Gedung Kuliah Tekkom dan MI.....	97
4.86 <i>Lobby</i> Jurusan Teknik Tekkom dan MI .....	98
4.87 Lorong Sebelah Kiri.....	98
4.88 Ruang Dosen Jurusan Teknik Komputer .....	99
4.89 Lorong Sebelah Kiri <i>Lobby</i> .....	99
4.90 Ruang Ketua Jurusan Teknik Komputer .....	100
4.91 Ruang Dosen Teknik Komputer.....	100
4.92 Perpustakaan .....	101
4.93 Lorong Sebelah Kanan <i>Lobby</i> .....	101
4.94 Ruang Kuliah Jurusan Tekkom.....	102
4.95 Tangga Menuju Lantai Satu Jurusan MI .....	102
4.96 Tampilan Animasi Lantai Satu Jurusan MI .....	102
4.97 Ruang Kelas Jurusan MI .....	103
4.98 QR <i>Code</i> Video Animasi Gedung Kuliah Jurusan Teknik Komputer dan Manajemen Informatika.....	103
4.99 Desain <i>Modelling</i> Gedung Kuliah Jurusan Adminisrasi Bisnis.....	104
4.100 Tampilan Animasi Masuk <i>Lobby</i> .....	104
4.101 Ruang Laboratorium Berwirausahaan.....	105
4.102 Lorong Sebelah Kiri <i>Lobby</i> .....	105
4.103 Ruang Dosen Administrasi Bisnis .....	106
4.104 Lorong Sebelah Kanan <i>Lobby</i> .....	106
4.105 Ruang Perpustakaan Jurusan.....	107
4.106 QR <i>Code</i> Video Animasi Gedung Kuliah Jurusan Administrasi Bisnis .....	107
4.107 Desain <i>Modelling</i> Gedung Kuliah Akuntansi .....	108
4.108 Tampilan <i>Lobby</i> Animasi Lantai Dasar .....	108
4.109 Tampilan Animasi Ruang Bank Mini .....	109
4.110 Tampilan Animasi Ruang Kuliah.....	109
4.111 Tampilan Animasi Ruang Perpustakaan .....	110
4.112 QR <i>Code</i> Video Animasi Gedung Kuliah Jurusan Akuntansi .....	110

4.113 Desain <i>Modelling</i> Gedung KPA (Gedung Kuliah Jurusan Bahasa Inggris).....	111
4.114 Tampilan Animasi <i>Lobby</i> Lantai Dasar .....	111
4.115 QR Code Video Animasi Gedung KPA (gedung kuliah jurusan Bahasa Inggris) .....	112
4.116 Desain <i>Modelling</i> Gedung Fasilitas Umum .....	113
4.117 Tampilan Animasi Aula Serbaguna Fasilitas Umum.....	113
4.118 Ruang Sekretariat Unit Kegiatan Mahasiswa .....	114
4.119 QR Code Video Animasi Gedung Fasilitas Umum .....	114
4.120 Desain <i>Modelling</i> Gedung BEM, MPM, dan LDK .....	115
4.121 Petunjuk Arah jalan Gedung BEM, MPM, dan LDK .....	115
4.122 Ruang Sekretariat BEM .....	116
4.123 Ruang Sekretariat LDK.....	116
4.124 Arah Jalan Menuju Sekretariat MPM .....	117
4.125 Ruang Sekretariat MPM.....	117
4.126 QR Code Video Animasi Gedung BEM, MPM, LDK.....	118

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Gedung-Gedung di Politeknik Negeri Sriwijaya .....	33
Tabel 3.2 Objek Isi Ruangan dalam Gedung .....	46