

BAB II

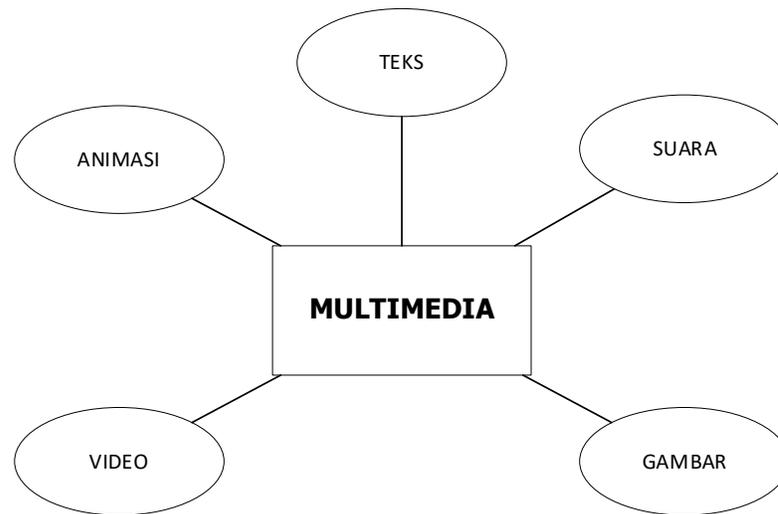
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Multimedia

Multimedia adalah penggunaan *computer* untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu atau *tool* dan koneksi *link* sehingga pengguna dapat berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi [3]. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video, dan animasi. Bila dibandingkan dengan informasi dalam bentuk teks (huruf dan angka) yang umumnya terdapat pada komputer saat ini, tentu informasi dalam bentuk multimedia yang dapat diterima dengan kedua indra penglihatan manusia dalam bentuk yang sesuai dengan aslinya atau dalam dunia yang sesungguhnya atau *reality*.

Dalam definisi ini terkandung empat komponen multimedia sebagai berikut:

1. Harus ada komputer yang mengkoordinasi apa yang dilihat dan didengar dan berinteraksi dengan pengguna.
2. Harus ada link yang menghubungkan pengguna dengan informasi.
3. Harus ada alat navigasi yang memandu pengguna, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.
4. Multimedia menyediakan tempat kepada pengguna untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dan ide sendiri [4].

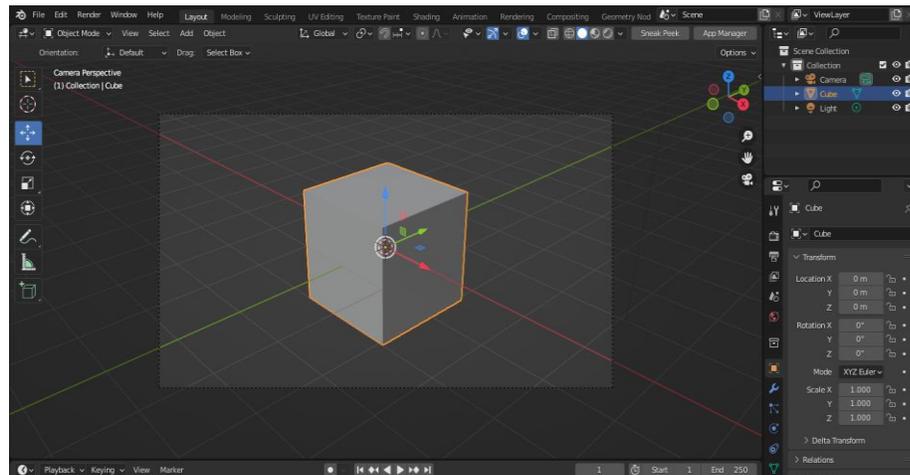


Gambar 2.1 Blok Diagram Multimedia

Terdapat lima unsur yang berada dalam sistem multimedia :

- Grafik merupakan gambar dua dimensi. Grafik juga menjadi unsur yang penting dalam multimedia karena dapat menyampaikan pesan hanya dengan menampilkan bentuk symbol (gambar).
- Teks merupakan salah satu elemen multimedia yang terdiri dari susunan huruf-huruf yang membentuk sebuah makna yang dapat dipahami atau memiliki pengertian tertentu. Selain itu, teks juga terdiri dari semua jenis symbol, huruf abjad, nomor, dan berbagai tulisan yang digunakan untuk menyampaikan informasi.
- Animasi merupakan proses menjadikan suatu objek menjadi lebih hidup atau merubah objek statis menjadi objek dinamis.
- Audio atau suara merupakan unsur multimedia yang dapat menyampaikan pesan dengan hanya melalui indera pendengaran dengan tujuan agar memberi warna pada pesan agar khalayak tidak merasa jenuh. Contohnya narasi, *effect* atau *backsound*.
- Video merupakan teknologi untuk menangkap, merekam, mentransmisikan, memproses, dan menata ulang gambar bergerak.

2.2 Objek 3 Dimensi



Gambar 2.2 Sumbu X, Y, dan Z pada Aplikasi Blender

Objek 2 dimensi adalah bentuk dari benda yang hanya memiliki 2 ukuran (panjang dan lebar). Sedangkan, objek 3 dimensi adalah bentuk dari benda yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Objek 3 dimensi merupakan teknik penggambaran yang berpatokan pada titik koordinat x(datar), sumbu y(tegak), sumbu z(miring). Objek 3 dimensi merupakan perkembangan dari objek 2 dimensi. Perbedaan paling utama dari objek 2 dimensi dan objek 3 dimensi yaitu kedalamannya, yaitu suatu jarak antara pengamat dengan suatu objek yang dilihat atau *point of view* [5].

Jenis-jenis Transformasi Objek 3 Dimensi :

1. Translasi (Translation)

Translasi merupakan bentuk transformasi yang memindahkan posisi suatu objek, baik pada sumbu x, sumbu y, atau sumbu z.

2. Rotasi (Rotation)

Rotasi merupakan bentuk transformasi yang digunakan untuk memutar posisi suatu benda.

3. Skalasi (Scaling)

Skalasi merupakan bentuk transformasi yang dapat mengubah ukuran(besar-kecil) suatu objek[6].

2.3 Pemodelan 3 Dimensi

Pemodelan 3 dimensi adalah sebuah objek atau ruang yang sudah memiliki tiga dimensi geometris yang terdiri dari panjang, lebar dan tinggi sehingga objek tersebut terlihat seperti nyata. Teknik 3D dapat didefinisikan sebagai teknik yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang atau *point of view*. Tahapan 3D secara keseluruhan dikerjakan melalui computer, ,mulai dari proses *modelling*, *texturing*, sampai dengan *rendering* .

Pemodelan 3D merupakan prosedur pembuatan model 3D. prosedur merupakan bagian dari proses menciptakan bentuk model 3D yang dapat mewakili keseluruhan objek yang diteliti sebuah model 3D dibuat dari proses penghubungan titik-titik dalam ruang 3D dengan berbagai data geometris seperti contohnya garis, bidang datar, maupun bidang lengkung yang membentuk model 3 dimensi. Pemodelan 3D dibuat dengan menggunakan 4 metode populer yaitu :

1. *Primitives modelling* (Pemodelan primitif)

Metode ini menggunakan objek geometris primitive seperti silinder, kerucut, kubus dan bola.

2. *Polygonal modelling* (pemodelan polygonal)

Pemodelan polygonal adalah metode untuk menciptakan model 3D dengan menghubungkan segmen garis melalui titik-titik (*vertex/verticles*) dalam ruang 3D.

3. *Non-Uniform Rational b-Splince* (NURBS)

Merupakan metode pemodelan yang menggunakan garis melengkung halus sebagai dasar pembentukan objek 3D.

4. *Patch modelling*

Metode ini hampir mirip atau serupa dengan prosedur pemodelan NURBS. Model 3D dibuat dengan menggunakan garis-garis lengkung untuk mengidentifikasi permukaan yang terlihat[7].

2.4 Animasi

Animasi adalah menggerakkan gambar dengan kecepatan melalui perubahan sedikit demi sedikit secara teratur, yang bertujuan untuk menampilkan gambar sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan atau *motion* pada gambar yang ditampilkan. Animasi merupakan sebuah proses merekam serta memainkan kembali serangkaian gambaran statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan [8].

Adapun jenis-jenis animasi, diantaranya adalah :

1. *Stop Motion*

Stop Motion disebut juga frame by frame. Teknik animasi ini akan membuat objek seakan bergerak. Objek bisa bergerak karena mempunyai banyak frame yang dijalankan secara berurutan.

2. *Cell Animation*

Dulunya, Cell Animation merupakan gambar berurutan di banyak halaman yang dijalankan. Animasi tradisional bisa disebut juga animasi klasik atau animasi hand-drawn. Cell Animation merupakan animasi tertua dan merupakan bentuk animasi yang paling populer.

3. *Time-Lapse*

Setiap frame akan di-capture dengan kecepatan yang lebih rendah daripada kecepatan ketika frame dimainkan, contohnya:

- a. Gerakan bunga yang terlihat ketika mekar.
- b. Pergerakan matahari yang terlihat terbit sampai tenggelamnya.

4. *Claymation*

Claymation yang dulunya disebut dengan Clay Animation dan merupakan salah satu bentuk dari stop motion animation.

5. *Puppet Animation*

Dalam Puppet Animation, boneka akan menjadi aktor utamanya sehingga animasi jenis ini membutuhkan banyak boneka. animasi jenis ini dibuat dengan teknik frame by frame, yaitu setiap gerakan boneka di-capture satu per satu dengan kamera [9].

2.5 Virtual Reality

Virtual reality atau realitas virtual adalah teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer atau *computer simulated environment*, suatu lingkungan sebenarnya yang ditiru atau benar-benar suatu lingkungan yang hanya ada dalam imajinasi [10].

Kelebihan utama dari *virtual reality* adalah pengalaman yang membuat *user* merasakan sensasi dunia nyata dalam duni maya. Bahkan perkembangan teknologi *virtual reality* saat ini memungkinkan tidak hanya indra penglihatan dan pendengaran saja yang bisa merasakan sensasi nyata dari dunia maya dari *virtual reality*, namun juga indra yang lainnya [11].



Gambar 2.3 VR Headset

Untuk memunculkan sensasi nyata *virtual reality* membutuhkan alat pendukung, paling tidak sebuah *headset* yang telah terpasang *smartphone* yang mendukung VR agar dapat merasakan sensasi *virtual reality*. Ada empat elemen penting dalam virtual reality, yang penjabarannya sebagai berikut :

1. *Virtual world*, sebuah konten yang menciptakan dunia virtual dalam bentuk *screenplay* maupun *script*.
2. *Immersion*, sebuah sensasi yang membawa pengguna teknologi *virtual reality* merasakan ada dalam lingkungan nyata padahal fiktif. *Immersion* terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:
 - a. *Mental immersion*, membuat mental penggunanya merasa seperti berada dalam lingkungan nyata.
 - b. *Physical immersion*, membuat fisik penggunanya merasakan suasana di sekitar lingkungan yang tercipta oleh *virtual reality*.
 - c. *Mentally immersed*, memberikan sensasi kepada pengguna sehingga larut dalam lingkungan yang dihasilkan *virtual reality*.
3. *Sensory feedback*, berfungsi untuk menyampaikan informasi dari *virtual world* ke indera penggunanya. Elemen ini mencakup visual (penglihatan), audio (pendengaran), dan sentuhan.
4. *Interactivity* yang bertugas untuk merespon aksi dari pengguna, sehingga pengguna mampu berinteraksi langsung dalam medan fiktif atau *virtual world* [12].

2.6 Virtual Tour

Tur virtual adalah simulasi lokasi yang ada, biasanya terdiri dari rangkaian video atau gambar foto. Hal ini juga dapat menggunakan elemen multimedia lainnya seperti efek suara, musik, narasi, dan teks [13].

Ungkapan *virtual tour* sering digunakan untuk menggambarkan berbagai video dan media fotografi. Panorama menunjukkan pandangan tak terputus, karena tur panorama dan *virtual reality* sebagian besar telah dikaitkan dengan wisata virtual yang

dibuat menggunakan kamera statis. Wisata virtual tersebut terdiri dari sejumlah foto yang diambil dari sudut pandang tunggal. Kamera dan lensa yang diputar di sekitar atau yang disebut sebagai paralaks (titik yang tepat di belakang lensa atau cahaya konvergen).

Sebuah tur video adalah motion video penuh pada lokasi. Tidak seperti *wrap-around* statis, tur video adalah video yang berjalan linier melalui lokasi. Dengan menggunakan kamera video, lokasi difilmkan dengan kecepatan berjalan sambil bergerak terus dari satu titik ke titik lain di seluruh lokasi subjek.

Dengan perluasan video di internet, wisata virtual berbasis video semakin meningkat popularitasnya. Kamera video digunakan untuk bergerak dan berjalan-jalan melalui properti subjek seperti nyata. Manfaat dari metode ini adalah bahwa sudut pandang terus berubah sepanjang pergerakan. Namun, menangkap video berkualitas tinggi membutuhkan keterampilan teknis secara lebih dan peralatan dari pada mengambil gambar diam digital. Video juga menghilangkan kendali penampil dari tur. Mengedit video digital memerlukan kemampuan dengan perangkat lunak editing video dan memiliki spesifikasi perangkat keras komputer yang handal. Juga, menampilkan video melalui internet membutuhkan lebih banyak bandwidth [14].

2.7 Blender

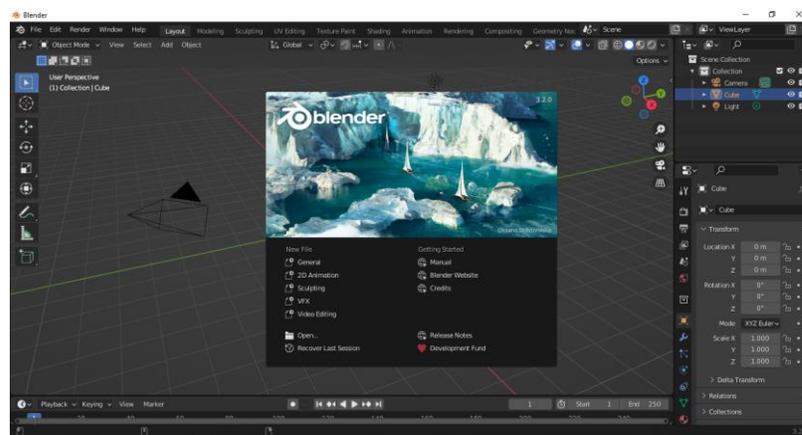


Gambar 2.4 Logo Blender^[15].

Blender adalah piranti terkemuka di dunia yang dikembangkan oleh Blender *Foundation*, Ton Roosendaal pada tahun 2002 yang merupakan perusahaan yang bergerak dibidang animasi. Selain untuk perancangan animasi, blender juga dapat digunakan untuk membuat *game*. Kelebihan piranti ini adalah dapat di download secara

gratis dan *open source* sehingga kita dapat dengan bebas memodifikasi *source codenya* untuk keperluan tertentu. Terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan mulai dari *modeling* yaitu proses pembuatan objek dalam bentuk 3D, *texturing* yaitu memberi warna atau tekstur pada permukaan objek tersebut, *lighting* yaitu membuat kesan nyata pada objek, *rigging* yaitu proses pembuatan tulang pada objek, *animation* yaitu proses pembuatan model menjadi bergerak baik gerakan objek atau gerakan kamera untuk menciptakan animasi *walktought*, *flythrough*, dan lain-lain, dan *rendering* yaitu menggabungkan beberapa model/objek menjadi sebuah *file image/movie* [15].

Blender memiliki susunan struktur data berorientasi objek. Setiap komponen dari produk 3D dapat direprestatikan dalam blok data kecil. Dengan menghubungkan objek-objek tertentu, membuat salinan dan mengubah atau memanfaatkan kembali objek yang sudah ada, pengembangan dapat menghemat penggunaan memori untuk membangun lingkungan 3D yang kompleks.



Gambar 2.5 Tampilan Awal Blender

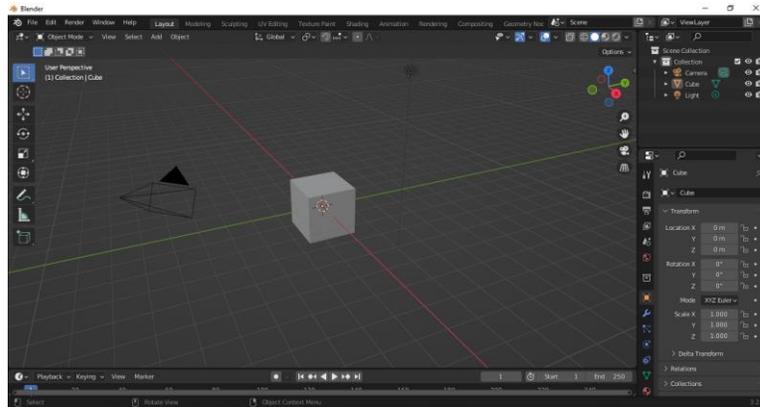
Pada Gambar 2.5 Merupakan tampilan awal menu dari *software Blender*, pada tampilan awal halaman penuh terdapat beberapa menu info yaitu :

1. **Menu File** sama seperti *software-software* lain pada umumnya. Menu ini berisi perintah-perintah untuk men-save, print, close, dll.
2. **Menu Render** berfungsi untuk melihat bagaimana tampilan dari objek yang dibuat dari sudut pandang kamera, dengan melakukan render maka kita akan

mengetahui bagaimana nantinya objek itu akan terlihat sesuai dengan pencahayaan yang dilakukan.

3. **Menu Windows** pada menu windows untuk menduplikan jendela dari blender.
4. **Menu Help** pada menu ini berisi tentang penjelasan *software Blender*, dan juga cara penggunaan blender.

2.7.1 Blender Windowing System



Gambar 2.6 *User Interface Blender*

Tampilan *user interface* Blender tersusun oleh area-area berbentuk persegi yang disebut *windows* (atau terkadang disebut area). Keseluruhan susunan dari window-window ini disebut *workspace* (area kerja). Tampilan ini terbagi menjadi

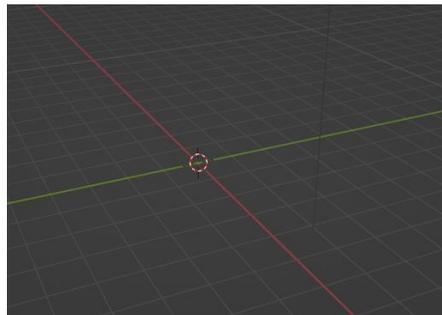
lima windows dan secara default terbuka setiap kali menjalankan aplikasi Blender. Window-window ini adalah :

1. Info Window

Info window ini terletak di bagian atas layer aplikasi blender dan memiliki komponen-komponen berikut ini :

- a. **Window/Editor Type Selector:** Berfungsi untuk mengubah Window/Editor Type, seperti 3D View, User Preferences, Outliner, dsb. Baian terdapat dalam setiap window.
- b. **Menu Options :** Berfungsi untuk memberikan akses pada opsi-opsi dan menu-menu utama.
- c. **Current Screen (default: “Default”)** : Berfungsi untuk memilih screens yang berbeda. Secara default, Blender dilengkapi dengan beberapa Screen *pre-configured* yang dapat dipilih oleh pengguna (di antaranya: Animation, Scripting, dsb).
- d. **Current Scene :** Berfungsi untuk memilih scene yang berbeda. Memiliki beberapa *Scene* sekaligus memungkinkan kita untuk bekerja dengan lingkungan virtual yang terpisah , dengan data yang terpisah, atau dengan objek atau data yang saling terhubung.

2. 3D Window/3D View

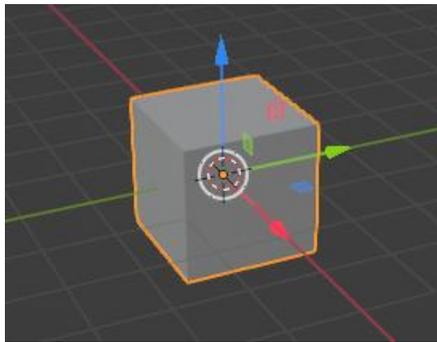


Gambar 2.7 3D *Cursor*

- a. **3D Cursor :** Dapat memiliki beberapa fungsi sekaligus. Contohnya, merepresentasikan di mana objek baru muncul ketika dibuat pertaa

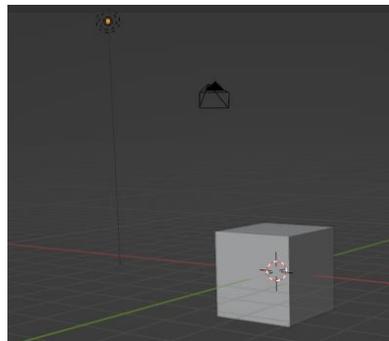
klai, atau dapat juga merepresentasikan di mana posisi pusat rotasi sebuah objek.

- b. 3D Transform Manipulator** : Sebuah bantuan visual untuk transformasi objek (grab/pindah, rotate/putar dan scale/ubah ukuran). Objek dapat juga ditransformasikan menggunakan shortcut keyboard: [G] untuk grab/pindah, [R] untuk rotate/putar, dan [S] untuk scale/ubah ukuran.



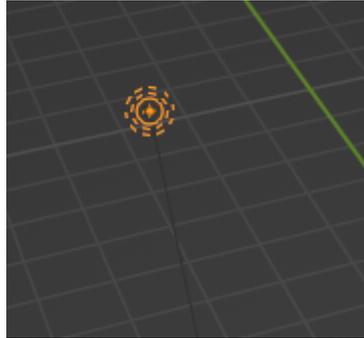
Gambar 2.8 3D Transform Manipulator

- c. Cube Mesh** : Secara default, Blender yang baru diinstal akan selalu dimulai dengan sebuah Cube Mesh yang berada di posisi tengah dari Global 3D space (pada gambar di atas telah dipindahkan).



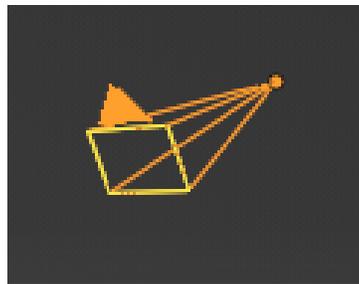
Gambar 2.9 Cube Mesh

- d. Light (of type Lamp)** : Secara default, Light ini berada di posisi yang dekat dengan bagian tengah dari Global 3D space.



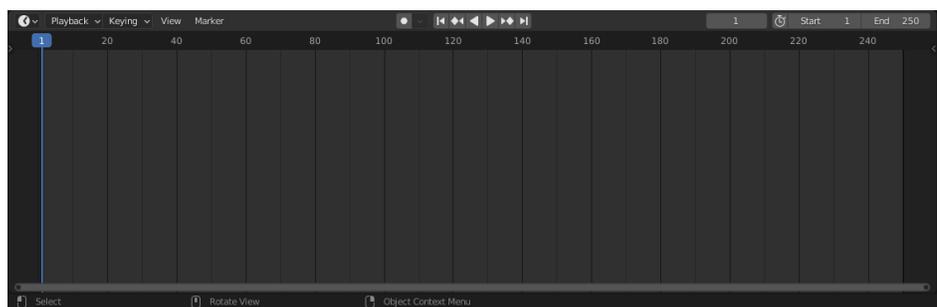
Gambar 2.10 *Light (of type Lamp)*

- e. **Camera** : Komponen ini juga secara default berada di posisi yang dekat dengan bagian tengah Global 3D space dan menghadap ke sana.



Gambar 2.11 *Camera*

3. Timeline Window :



ditampilkan. Beberapa panel hanya terlihat ketika Objek-objek tertentu dipilih [16].

2.7.2 Kelebihan dan Kekurangan Blender

2.7.2.1 Kelebihan Blender

1. **Gratis.** Pada dasarnya Blender merupakan salah satu software animasi 3D gratis untuk semua pengguna. Bahkan meski tersedia gratis, Blender menyediakan beragam bentuk layanan serta fitur untuk mempermudah pengguna dalam membuat animasi.
2. **Open Source.** Selain gratis, Blender ini juga bersifat [open source](#). Dalam artian, pengguna dapat dengan bebas memodifikasi software sesuai kebutuhan yang diinginkannya. Baik untuk keperluan pribadi maupun komersial, asalkan sesuai dengan ketentuan GNU (General Public License) yang ditetapkan Blender.
3. **Multi Platform.** Blender juga tidak hanya dapat digunakan pada sistem operasi Windows saja, melainkan juga terdapat pada sistem operasi [MacOS](#) dan [Linux](#). Dengan begitu pengguna mampu membuka file menggunakan Blender versi mana pun tanpa ada perubahan.
4. **Fitur lengkap.** Blender dapat dikatakan memiliki serangkaian fitur yang cukup lengkap dibandingkan dengan software animasi 3D serupa. Sebagai bukti lengkapnya fitur dalam Blender adalah tersedianya fitur Video Editing, Game Engine, dan Sculpting.
5. **Update.** Meski terbilang sebagai software animasi 3D gratis, nyatanya Blender terus menyediakan rilis versi terbaru yang dapat digunakan secara gratis untuk semuanya. Untuk melihat update versi terbaru, silakan akses website resmi Blender

2.7.2.2 Kekurangan Blender

1. **GUI sulit dipahami.** Saat pertama kali penulis membuka Blender, hal yang penulis rasakan adalah [GUI](#) yang lumayan sulit untuk dipahami. Karena dalam tampilan tersebut, tersedia banyak sekali tool-tool yang tertata secara berurutan. Terlebih untuk pengguna baru, tentu akan membutuhkan pengetahuan dasar dalam penggunaannya.
2. Tool tidak lengkap. Ketika berbicara mengenai Tool yang tidak lengkap dalam Blender, tentu sangat wajar. Karena software ini tidak berbayar sama sekali alias GRATIS. Jadi tidak heran jika tool yang disediakan tidak lengkap dibandingkan software animasi berbayar lainnya [17].

2.8 Verge 3D



Gambar 2.15 Logo Verge 3D^[18].

Verge3D memungkinkan pengguna untuk mengonversi konten dari alat pemodelan 3D (Autodesk 3ds Max dan Blender saat ini didukung) untuk dilihat di browser web. Verge3D dibuat oleh kelompok inti yang sama dari insinyur perangkat lunak yang sebelumnya membuat kerangka kerja Blend4Web. [18]



Gambar 2.16 Tampilan Awal Verge 3D

2.8.1 Fitur - fitur Verge 3D

Verge3D menggunakan WebGL untuk rendering.

1. Puzzles

Puzzles ditujukan terutama untuk non-programmer yang memungkinkan pembuatan skenario interaktif secara cepat dengan cara drag-and-drop.

2. Manajer Aplikasi dan penerbitan web

App Manager adalah alat berbasis web yang ringan untuk membuat, mengelola, dan menerbitkan proyek Verge3D, berjalan di atas server pengembangan lokal.

3. PBR

Untuk tujuan pembuatan bahan, pipa rendering berbasis fisik yang sesuai dengan glTF 2.0 ditawarkan bersama dengan pendekatan berbasis shader standar.

4. Integrasi perangkat lunak glTF dan DCCC

Verge3D terintegrasi langsung dengan Blender dan Autodesk 3ds Max, memungkinkan pengguna untuk membuat geometri 3D, material dan animasi di dalam perangkat lunak.

5. Postingan Facebook 3D

Untuk penerbitan Facebook, Verge3D menawarkan opsi ekspor GLB tertentu. File GLB yang diekspor ditampilkan dan dapat dibuka di Manajer Aplikasi.

6. Kompresi aset

File yang diekspor secara opsional dapat menggunakan kompresi LZMA, menghasilkan pengurangan ukuran file hingga 6x.

7. Animasi

Verge3D mendukung animasi kerangka, termasuk animasi biped dan rig karakter, dan memungkinkan animasi parameter material. Bagian model juga dapat diatur untuk diseret oleh pengguna.

8. AR/VR

Pembaruan 2.10 menambahkan dukungan untuk WebXR, teknologi terbuka dalam pengembangan yang dirancang untuk memungkinkan pengalaman realitas virtual dan augmented reality ditampilkan di browser web. Ia bekerja dengan kedua headset dengan pengontrol, seperti HTC Vive dan Oculus Rift, dan yang tidak, seperti Google Cardboard. Pengalaman AR/VR dapat diaktifkan melalui Puzzle atau JavaScript.

2.9 Politeknik Negeri Sriwijaya



Gambar 2.17 Lay Out Kampus Politeknik Negeri Sriwijaya

Politeknik Negeri Sriwijaya, dahulunya bernama Politeknik Universitas Sriwijaya secara resmi dibuka pada tanggal 20 September 1982. Pada fase pertama Politeknik hanya mempunyai 2 (dua) jurusan yaitu Jurusan Teknik Sipil dan Jurusan Teknik Mesin dengan daya Tampung maksimum 576 orang mahasiswa dan dengan sarana pendidikan, staf pengajar dan kurikulum yang dirakit secara nasional dan terpusat di Pusat Pengembangan Pendidikan Politeknik PEDC Bandung. Namun sekarang, Politeknik Negeri Sriwijaya memiliki 9 jurusan dan 22 program studi [19]. Politeknik Negeri Sriwijaya juga memiliki beberapa gedung kuliah , Gedung Laboratorium, Gedung Bengkel, Gedung Graha Pendidikan,dll:

1. Teknik Sipil :

Teknik sipil merupakan salah satu jurusan yang ada di Politeknik Negeri Sriwijaya, teknik sipil terdiri dari D3 Prodi Teknik Sipil, dan Diploma 4 Prodi Perancangan Jalan dan Jembatan. Teknik sipil memiliki beberapa gedung diantara lain gedung kuliah di jurusan, gedung laboratorium, dan gedung bengkel terbuka.

2. Teknik Mesin :

Teknik mesin merupakan salah satu jurusan yang ada di Politeknik Negeri Sriwijaya, teknik mesin POLSRI terdiri dari beberapa program studi yaitu D3 Teknik Mesin, dan D4 teknik mesin produksi dan perawatan. Untuk menunjang kegiatan perkuliahan teknik mesin memiliki gedung kuliah di jurusan, gedung bengkel, dan gedung laboratorium .

3. Teknik Elektro :

Teknik Elektro merupakan merupakan salah satu jurusan yang ada di Politeknik Negeri Sriwijaya, teknik elektro POLSRI terdiri dari beberapa program studi yaitu D3 Teknik Listrik, D3 Teknik Elektronika, D4 Teknik Mekatronika, D3 dan D4 Teknik Telekomunikasi. Gedung Teknik Elektro Polsri terdiri dari beberapa gedung meliputi gedung kuliah di jurusan, gedung laboratorium dan bengkel.

4. Teknik Kimia :

Teknik kimia merupakan salah satu jurusan yang ada di Politeknik Negeri Sriwijaya, teknik kimia POLSRI terdiri dari beberapa program studi yaitu D3 Teknik Kimia, D4 Teknik Energi, D4 Teknik Kimia Industri. Teknik kimia terdiri dari beberapa gedung yaitu gedung kuliah di jurusan, gedung laboratorium dan gedung laboratorium teknik energi.

5. Akuntansi :

Akuntansi merupakan merupakan salah satu jurusan sosial humaniora yang ada di Politeknik Negeri Sriwijaya, Akuntansi terdiri dari beberapa program studi

yaitu D4 Akuntansi Sektor Publik dan D3 Akuntansi. Akuntansi terdiri dari beberapa gedung meliputi gedung kuliah di jurusan.

6. Administrasi Bisnis :

Administrasi Bisnis merupakan salah satu jurusan sosial humaniora yang ada di Politeknik Negeri Sriwijaya, Administrasi Bisnis terdiri dari beberapa program studi yaitu D3 Administrasi, D4 Usaha Perjalanan Wisata, dan D4 Manajemen Bisnis. Jurusan Administrasi bisnis ini memiliki gedung kuliah di jurusan.

7. Teknik Komputer :

Teknik Komputer merupakan merupakan salah satu jurusan teknik yang ada di Politeknik Negeri Sriwijaya, teknik komputer POLSRI terdiri dari beberapa program studi yaitu D3 Teknik Komputer dan D4 Teknik Informatika dan Multimedia Digital. Gedung Teknik Komputer Polsri terdiri dari beberapa gedung meliputi gedung kuliah di jurusan yang menyatu dengan Manajemen Informatika.

8. Manajemen Informatika :

Manajemen Informatika merupakan merupakan salah satu jurusan teknik yang ada di Politeknik Negeri Sriwijaya, Manajemen Informatika terdiri dari beberapa program studi yaitu D3 Manajemen Informatika, dan D4 Manajemen Informatika. Jurusan Manajemen Informatika ini mempunyai gedung kuliah di jurusan yang menyatu dengan teknik computer.

9. Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan salah satu jurusan sosial humaniora yang ada di Politeknik Negeri Sriwijaya, Bahasa inggris hanya memiliki satu prodi yaitu D3 Bahasa Inggris. Gedung bahasa inggris terdiri dari gedung kuliah di lantai 3 gedung KPA.