

DAFTAR PUSTAKA

- Bacone, V., K. 2012. Blender Game Engine - Beginner's Guide. Packt Publishing.
- Banerji, A., Ghosh, A.M. 2010. Multimedia Technologies. McGraw Hill Education.
- Darma, Jarot S, Shenita A. 2009. Buku Pintar Menguasai Multimedia. Media Kita, Jakarta.
- Flavell, Lance. 2010. Beginning Blender – Open Source 3D Modeling, Animation, and Game Design. Apress.
- Fred, T. Hoftster, 2001. Multimedia Literacy. Third Edition. McGraw-Hill.
- Hess, D., Roland. 2009. Animating With Blender. Elsevier Inc.
- Huda, Miftakhul. 2010. Membuat Aplikasi Database. Bunafit Komputer.
- John, A., McCormick. 1995. Multimedia System. McGraw-Hill.
- Luther, A., C., 1994, Authoring Interactive Multimedia, Elsevier Science & Technology Books.
- M. Blain, John. 2011. An introduction to BLENDER 3D a book for beginners, (http://wiki.blender.org/index.php/Doc:2.6/Books/An_introduction_to_BLENDER_3D_a_book_for_beginners diakses pada tanggal 21 juli 2013).
- Pressman, R.S. Software Engineering: A Practitioner's Approach, 5th Edition: McGraw Hill, New York 2005
- Robin, L., 2001, Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash. PT.Elek Media Komputindo, Yogyakarta.
- Rosch. 1996. American Heritage Electronic Dictionary and Language Master. Cambridge, Houghton Mifflin.

- Sommerville, Ian. 2003. Software Engineering (Rekayasa perangkat lunak). Erlangga Jakarta.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003, Multimedia Interaktif dengan Flash. Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Turban, dkk, 2002, Aplikasi Multimedia Interaktif, Paradigma, Yogyakarta.
- Valenza, Enrico. 2013. Blender 2.6 Cycles: Materials and Textures Cookbook. Packt Publishing Ltd.
- Van Dijk, Bas. 2012. Blender Course Basic V2. (<http://blendercourse.com/English/Blend-ercourse-basics-v2> diakses pada tanggal 27 juli 2013).
- Vaughan, Tay. 2006. Multimedia: Making it work, sixth edition. Penerbit Andi, Jogjakarta.
- Williamson, Jonathan. 2012. Character Development in Blender 2.5. Course Technology, a Part of Cengage Learning.
- Wahono, R., S., Dharwiyanti, S. 2003. Pengantar Unified Modeling Language (UML). Ilmu-komputer.com
- www.blender3d.org (diakses pada tanggal 22 juli 2013)
- www.blenderartist.com (diakses pada tanggal 23 juli 2013)
- www.python.org (diakses pada tanggal 23 juli 2013)

LAMPIRAN

a) Script Keyboard

```
import bge
def main():
    cont = bge.logic.getCurrentController()
    player = cont.owner
    keyboard = bge.logic.keyboard
    scene = bge.logic.getCurrentScene()
    if bge.logic.KX_INPUT_ACTIVE ==
keyboard.events[bge.events.WKEY]:
    ## bergerak maju dengan W
    player.applyMovement((.01, 0, 0), True)
    if bge.logic.KX_INPUT_ACTIVE == keyboard.events[bge.events.SKEY]:
        ## bergerak mundur dengan S
        player.applyMovement((-0.01, 0, 0), True)
    if bge.logic.KX_INPUT_ACTIVE == keyboard.events[bge.events.AKEY]:
        ## bergerak ke kiri dengan A
        player.applyMovement((0, .01, 0), True)
    if bge.logic.KX_INPUT_ACTIVE == keyboard.events[bge.events.DKEY]:
        ## bergerak ke kanan dengan D
        player.applyMovement((0, -0.01, 0), True)
main()
```

b) Script Mouse

```
from bge import logic as G
from bge import render as R
from bge import events

sensitivity = 0.15
owner = G.getCurrentController().owner
```

```

if "oldX" not in owner:
    G.mouse.position = (0.5,0.5)
    owner["oldX"] = 0.0
    owner["oldY"] = 0.0
else:
    x = 0.5 - G.mouse.position[0]
    y = 0.5 - G.mouse.position[1]
    x *= sensitivity
    y *= sensitivity
    owner['oldX'] = (owner['oldX']*0.9 + x*0.1)
    owner['oldY'] = (owner['oldY']*0.9 + y*0.1)
    x = owner['oldX']
    y = owner['oldY']
    owner.applyRotation([0,0,x], False)
    #owner.applyRotation([y,0,0], True)
    G.mouse.positon = (0.5,0.5)

```

c) Script Show Mouse

```

import Rasterizer
Rasterizer.showMouse(1)

```



LAPORAN HASIL SURVEY RUMAH SAKIT XYZ CILEDUG

1. DESKRIPSI INSTANSI YANG DI SURVEY

Rumah Sakit XYZ Ciledug merupakan rumah sakit umum kedua dan terbesar yang dibangun oleh XYZ Grup pada tahun 2005. RS XYZ Ciledug berada di Jl. HOS Cokroaminoto, No.38, Kota Tangerang berbatasan dengan dua provinsi, yaitu DKI Jakarta dan Banten. Bangunan RS XYZ Ciledug berdiri di areal seluas hampir 7000 m². Dengan luas bangunan tersebut tentu saja dapat memberikan rasa nyaman kepada pasien dan keluarga yang berkunjung. Selain ruang gerak yang leluasa, RS XYZ Ciledug juga melengkapinya dengan fasilitas memadai seperti kamar rawat inap dengan jumlah 155 tempat tidur.

2. KEBERADAAN DAN BENTUK DATA

Data-data yang diharapkan sebagian tersedia secara lengkap pada instansi yang akan di survey.

3. ALTERNATIF CARA MENDAPATKAN DATA

Cara pencarian data yang dibutuhkan bisa dilihat pada peta atau denah yang terdapat pada setiap lantai dalam instansi yang akan disurvei.

4. KESULITAN DAN KEMUDAHAN DALAM MENDAPATKAN DATA

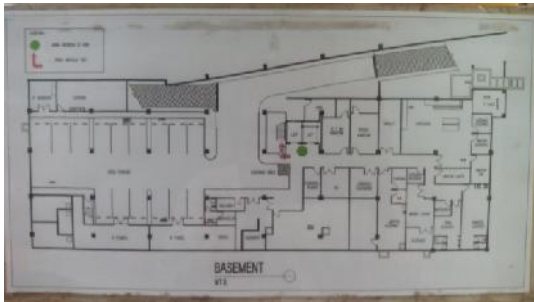
Pada umumnya peta-peta tersebut bisa didapatkan dengan mudah karena sudah tersedia di lokasi, sedangkan kesulitan dalam melakukan pencarian data ruangan rawat inap, namun hal tersebut dapat diambil dari website instansi terkait.

5. HASIL SURVEY

Berikut adalah hasil survey lapangan yang telah kami rangkum dalam bentuk foto – foto:

A. DENAH LANTAI

a. Lantai Ground



Lantai ground atau lantai basement terdiri dari tempat parkir mobil, ruang *security*.

b. Lantai 1



Lantai 1 terdiri dari Ruang Poli, IGD, Café, Apotik, Kasir, Pendaftaran Rawat Inap dan Rawat Jalan, dan lain sebagainya.

c. Lantai 2



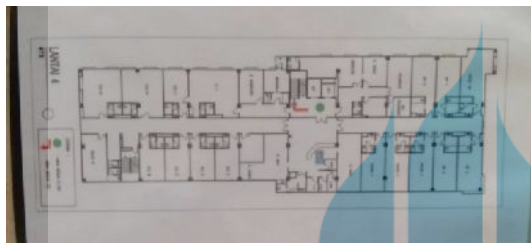
Lantai 2 terdiri dari beberapa Ruang Poli, Apotik, Ruang Rawat Inap Kelas 2 dan Kelas 3.

d. Lantai 3



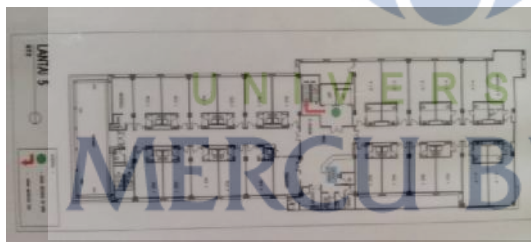
Lantai 3 terdiri dari Ruang Operasi dan Ruang Pasca Operasi.

e. Lantai 4



Lantai 4 terdiri dari Ruang Rawat Inap Kelas 1, Kelas 2 dan Kelas VIP.

f. Lantai 5



Lantai 5 terdiri dari Ruang Rawat Inap Kelas 1 dan Kelas VIP.

g. Lantai 6



Lantai 6 terdiri dari Ruang Serbaguna.

B. SUASANA RUMAH SAKIT

a. Pintu Poli



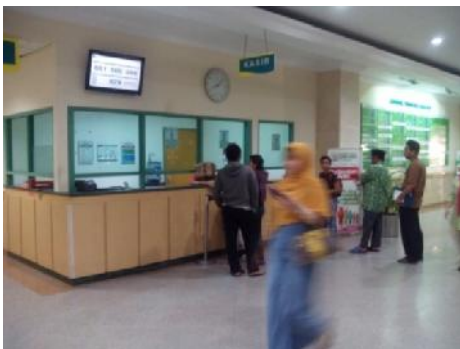
Bentuk Pintu Poli.

b. Apotik



Suasana Apotik.

c. Loket Pendaftaran



Suasana kasir.

d. Pintu Masuk



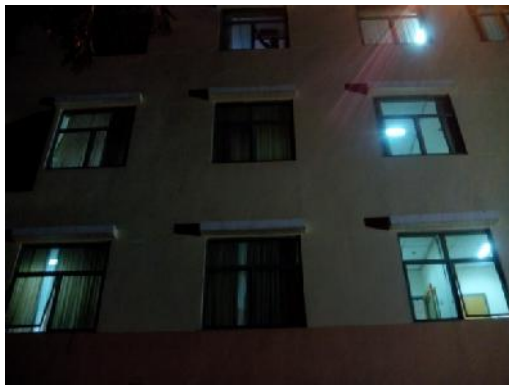
Bentuk Pintu Masuk Rumah Sakit.

e. Suasana Poli



Suasana Ruang Tunggu Area Poli.

f. Bentuk Jendela



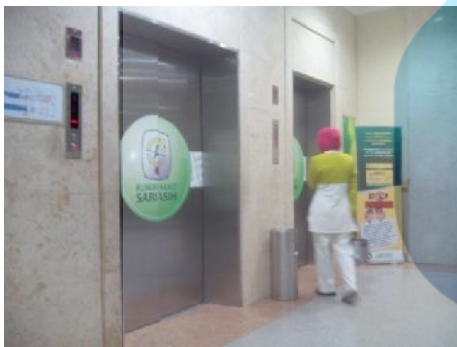
Bentuk Jendela Kamar Rumah Sakit.

g. Desain Kursi Tunggu



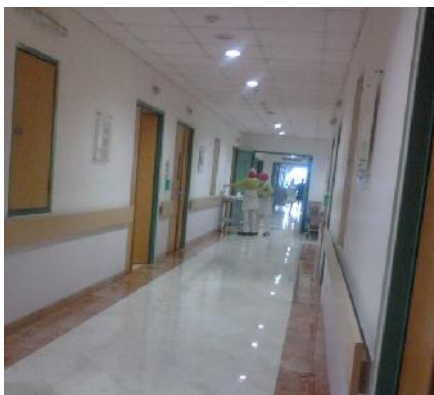
Bentuk Desain Kursi Tunggu Rumah Sakit.

h. Lift



Bentuk Lift Rumah Sakit.

i. Selasar Ruang Rawat Inap



Suasana Selasar Ruang Rawat Inap.

j. Petunjuk Lantai



Petunjuk Area di Setiap Lantai.

k. Pintu Masuk Ruang Rawat Inap



Bentuk Pintu masuk Ruang Rawat Inap.

l. Ruang Rawat Inap VIP



Ruang Rawat Inap VIP terdiri dari 1 Tempat tidur elektrik deluxe, Sofa bed dan meja rias, Kamar mandi (panas & dingin), Fasilitas deluxe lainnya, Jam besuk bebas, Variasi menu

m. Ruang Rawat Inap Kelas 1



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Ruang Rawat Inap Kelas 1 terdiri dari 2 Tempat tidur elektrik, Kursi tamu, Laci loker, TV, Lemari pakaian, Kamar mandi, AC

n. Ruang Rawat Inap Kelas 2



Ruang Rawat Inap Kelas 2 terdiri dari 3 Tempat tidur, Kursi tamu, Laci loker, TV, Kamar mandi, AC

o. Ruang Rawat Inap Kelas 3



Ruang Rawat Inap Kelas 3 terdiri dari Tempat tidur elektrik. Kursi tamu, Laci loker, TV, Kamar mandi, AC





ALAMAT: GRIYA KENCANA II GG/7 RT.001
RW.013 SUDIMARA BARAT, CILEDUNG,
TANGERANG

TTL: JEMBER, 18 AGUSTUS 1989

AGAMA: ISLAM

STATUS: BELUM MENIKAH

NO. TELP: 085655362689

EMAIL: UNDZIEWEB@YAHOO.COM

SKILLS & ABILITIES

WEBSITE: PHP, MYSQL, HTML

DESIGN: PHOTOSHOP, COREL

DRAW

TOEIC: 725

DIGITAL MARKETING AND SEO

EXPERIENCE

2008 – 2009 : PRUDENTIAL INSURANCE

FINANCE CONSULTANT

2010 - 2011 : CV. PILAR NUSANTARA

WEBSITE ADMINISTRATOR

GAME SERVER SUPPORT TEAM

RFID PROGRAMMER

IT SUPPORT

2011 : UKM DINAS KOPERASI SURABAYA

IT SHORT COURSE MENTOR

EDUCATION

1995 – 2000 : SDN SUMBERSARI 04 JEMBER

2000 – 2001 : SDN PUCANG V SIDOARJO

2001 – 2004 : SMPN 6 SIDOARJO

2004 – 2007 : SMAN 2 SIDOARJO

2007 – 2011 : POLITEKNIK SURABAYA

2011 – NOW : UNIVERSITAS MERCU BUANA

TRAINING

2008 : AGEN ASURANSI

PRUDENTIAL

2008 : PELATIHAN

KECERDASAN HOLISTIK

MAHASISWA SE-SURABAYA

KARTU ASISTENSI

NAMA : FAUZI NUR IMAN SEM / THN AKAD : _____

NIM : 41511120042 DOSEN PEMBIMBING : Harni, K, ST, Mkom

FAKULTAS : FAKULTAS ILMU KOMPUTER JENIS BIMBINGAN : Skripsi

PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA

JUDUL TUGAS AKHIR : Aplikasi Virtual Rumah Sakit Sari Asih Ciledug Menggunakan Blender.

NO.	TANGGAL	KETERANGAN	PARAF	NO.	TANGGAL	KETERANGAN	PARAF
1	18/9 '13	Bab I OK Lanjut Bab II		8	19/2014 /3	- view rangka OK - animasi H3 & S - narasi lanjut	
2	6/10 -13	- Bab II fungsi teknik Rumah Sakit - Forder bilangan		9	30/2014 /3	- narasi OK - lanjut laporan bab IV	
3	29/13 /12	- Bab II - Profil Rumah Sakit - struktur organisasi - Bab III - rancangan sistem		10	2/2014 /4	- revisi bab II - lanjut bab IV	
4	12/2014 /1	Bab II & III OK Lanjut bab IV		11	6/2014 /4	- Bab IV OK - Saran revisi - saran Abstrak daftar isi, daftar gambar, kata pengantar - cover - daftar pustaka tambahan	
5	9/2 2014	- coding revisi lanjutan					
6	23/2 2014	- Desain H 3.1,5 Lanjut - Desain H 1.8.2 OK		12	16/2014 /4	Bab V OK - tambahkan lembar pengesahan	
7	16/3 2014	- Desain OK - tambahkan narasi + gambar		13	20/2014 /4	ACC untuk E-siding	