

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Profil Perusahaan	7
2.1.1 Visi dan Misi	8
2.1.2 Nilai Budaya	8
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Literatur Review	9

2.2.2	Batik	9
2.2.3	Batik Cirebon	13
2.2.4	Motif Batik Cirebon	14
2.2.5	Augmented Reality.....	24
2.2.6	Android	25
2.2.7	Vuforia	27
2.2.8	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	29
2.2.9	Unity 3D.....	32
2.2.10	Multimedia Development Life Cycle.....	33
2.2.11	C#.....	34
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		37
3.1	Analisis Sistem	37
3.1.1	Analisis Masalah	37
3.1.2	Analisis Proses Mendapatkan Informasi.....	38
3.1.3	Analisis Aplikasi yang Dibangun.....	38
3.1.4	Analisis <i>Augmented Reality</i>	39
3.1.5	Analisis Metode	40
3.1.6	Analisis <i>Marker</i>	41
3.1.7	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	45
3.1.8	Analisis Kebutuhan Fungsional	46
3.2	Perancangan Sistem.....	60
3.2.1	Perancangan Antarmuka	60
3.2.2	Perancangan Arsitektural	64
3.2.3	Perancangan Jaringan Semantik.....	65
3.2.4	Perancangan Prosedural	65

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	69
4.1 Implementasi	69
4.1.1 Implementasi Perangkat Lunak.....	69
4.1.2 Implementasi Perangkat Keras.....	69
4.1.3 Implementasi Antarmuka	70
4.2 Pengujian	74
4.2.1 Pengujian Alpha.....	74
4.2.2 Pengujian Beta	78
4.2.3 Pengujian Marker.....	84
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	87
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	89