

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Profil Tempat Penelitian	9
2.1.1 Sejarah Batik Bogor Tradisiku	9
2.1.2 Visi	9
2.1.3 Misi	9
2.1.4 Logo	10
2.1.5 Struktur Organisasi	10
2.1.6 Deskripsi Kerja	11
2.2 Landasan Teori	14
2.2.1 Pengenalan	14
2.2.2 Promosi	14
2.2.3 Media Promosi	14
2.2.4 Batik	15
2.2.5 Tipe dan Variasi Batik	19
2.2.6 Motif Batik	20

2.2.7	Multimedia.....	22
2.2.8	BPMN (Business Process Model and Notation).....	24
2.2.9	UML (Unified Modeling Language)	24
2.2.10	Teknologi Animasi Website	25
2.2.11	PWA (Progressive Web Apps)	28
2.4.12	Website	31
2.4.13	Bizagi Modeler.....	32
2.4.14	StarUML	32
2.4.15	Unity Software	32
2.4.16	Blender.....	33
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		35
3.1	Analisis Sistem.....	35
3.1.1	Analisis Masalah.....	35
3.1.2	Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan	36
3.1.3	Analisis Aplikasi Sejenis	39
3.1.4	Analisis Konsep Sistem Yang Dibangun.....	45
3.1.5	Analisis Konten Batik.....	47
3.1.6	Analisis Motif Batik.....	49
3.1.7	Analisis Objek.....	52
3.1.8	Analisis Arsitektur Sistem	53
3.1.9	Analisis Pembentukan Aplikasi WebAssembly.....	54
3.1.10	Analisis Pembentukan Aplikasi Metode Progressive Web Apps	55
3.1.11	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Non-Fungsional	57
3.1.12	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	58
3.1.13	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Fungsional	59
3.1.14	Analisis Kebutuhan Fungsional	60
3.1.15	Struktur Menu	77
3.1.16	Jaringan Semantik.....	78
3.2	Perancangan Sistem	79
3.2.1	Perancangan Antarmuka	79
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		83
4.1	Implementasi.....	83

4.1.1	Implementasi Perangkat Pengembang	83
4.1.2	Implementasi Proses Bisnis	84
4.1.3	Implementasi Objek	84
4.1.4	Implementasi Class	86
4.1.5	Implementasi Antarmuka	86
4.2	Pengujian Sistem	86
4.2.1	Pengujian Blackbox	87
4.2.2	Pengujian Terhadap Pengguna	90
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		97
5.1	Kesimpulan	97
5.2	Saran	97
DAFTAR PUSTAKA		99