DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1 Latar Belakang Masalah..... 1

1.2 Maksud dan Tujuan..... 2

1.3 Batasan Masalah..... 2

1.4 Metodologi Penelitian 3

1.4.1 MetodePengumpulan Data 3

1.4.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak..... 3

1.5 Sistematika Penulisan..... 4

BAB II TEORI PENUNJANG..... 6

2.1 Pengertian Batik..... 6

2.1.1 Batik Cirebon..... 7

2.1.2 BatikTasikmalaya 8

2.1.3 Batik Bogor..... 9

2.1.4 BatikCiamis..... 10

2.1.5 Batik Bandung..... 10

2.1.6 Batik Garut 11

2.1.7 Batik Indramayu..... 12

2.1.8 Batik Sumedang 13

2.1.9 Batik Majalengka 14

2.1.10 Batik Cianjur..... 14

2.2 JRE 15
2.3 JDK 15
2.4 *Augmented Reality* 16
2.5 UML 17
2.5.1 Sejarah UML 17
2.5.2 Diagram UML 18
2.6 Unity 3D 22
2.7 Android 23
2.8 Vuforia 23
2.9 *Occlusion Based Detection* 23
2.10 *Java* 25
BAB III PERANCANGAN SISTEM 27
3.1 Analisis Sistem 27
3.1.1 Analisis Aplikasi Yang Dibangun 27
3.1.1.1 Analisis *Augmented Reality* Batik 29
3.1.1.2 Komponen Pada ARB 31
3.1.2 Analisis Metode *Occlusion Based Detection* 32
3.1.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 35
3.1.3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 35
3.1.3.2 Analisis Perangkat Lunak 36
3.1.3.3 AnalisisKebutuhanPengguna 36

3.1.4 Analisis Kebutuhan Fungsional 37
3.1.4.1 *Use Case Diagram* 38
3.1.4.1.1 Identifikasi Aktor (Pengguna) 39
3.1.4.1.2 Identifikasi *Use Case* 40
3.1.4.2 *Use Case Skenario* 40
3.1.4.3 *Activity Diagram* 43
3.1.4.4 *Squence Diagram* 46
3.1.4.5 *Class Diagram* 49
3.2 Perancangan Antarmuka Aplikasi 50
BAB IV HASIL PENGUJIAN DAN ANALISA 54
4.1 Pengujian Sistem 54
4.1.1 Pengujian Alpha 54
4.1.2 Pengujian Beta 58
4.2 Kesimpulan dari Hasil Wawancara 66
4.3 Analisa Algoritma *Occlusion Based Detection* 66
4.3.1 Analisa Berdasarkan Cahaya 69
4.4 Hasil Analisa 71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 73
5.1 Kesimpulan 73
5.2 Saran 74