

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	2
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir.....	2
1.5 Luaran	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Penelitian Terdahulu.....	3
2.2 Tinjauan Penunjang	4
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	8
3.1 Metodologi Pengerjaan.....	8
3.1.1 Konsep (concept)	8
3.1.2 Desain (Design)	8
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	14
4.1 Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	14
4.2 Pembuatan (Assembly)	16
4.2.3 Pembuatan marker	19
4.2.4 Implementasi Vuforia.....	19
4.2.5 menu utama/ <i>main menu</i>	21
4.2.6 Halaman scan batik	24
4.2.7 Pembuatan <i>Augmented reality</i> Pekalongan.....	24
4.2.8 Halaman <i>Quiz</i>	27

4.2.9 Halaman Tutorial.....	29
4.3 Pengujian.....	30
4.3.1 Pengujian Fungsionalitas.....	30
4.3.2 Pengujian Beta	32
4.4 Menyebar Luaskan (Distribution)	34
BAB 5 KESIMPULAN	35
5.1 Kesimpulan	35
5.2 Saran	35
DAFTAR PUSTAKA.....	36