

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
INTISARI	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Asumsi dan Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Sebelumnya	7
2.2 Penelitian Ini	9
BAB III LANDASAN TEORI	12
3.1 Batik	12
3.2 Python	14
3.3 XML (<i>Extensible Markup Language</i>)	15
3.4 Inkscape	15
3.5 Kurva Bezier	17

BAB IV METODE PENELITIAN	19
4.1 Objek Penelitian	19
4.2 Instrumentasi Penelitian	20
4.3 Tahapan Penelitian	20
4.3.1 Tinjauan Pustaka	20
4.3.2 Pemahaman Sistem Riil	20
4.3.2.1 Proses Peneraan Malam	20
4.3.2.2 Proses Pewarnaan	23
4.3.2.3 Proses Kerok dan Pelorodan	25
4.3.3 Membangun Model Konseptual	27
4.3.4 Melakukan Pewarnaan	28
4.3.5 Mengambil Nilai RGB Tiap Warna	29
4.3.6 Membangun <i>Software</i> Simulasi Pewarnaan Batik	29
4.3.7 Melakukan Validasi Algoritma <i>Software</i>	29
4.3.8 Kesimpulan dan Rekomendasi	30
4.3.9 Pemanfaatan Elemen <i>Software</i>	30
4.3.10 Kesimpulan dan Rekomendasi	30
4.4 Alur Penelitian	30
 BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	 32
5.1 Hasil Pewarnaan	32
5.2 Membangun <i>Software</i> Simulasi Pewarnaan Batik	33
5.2.1 Antarmuka <i>Software</i> Simulasi Warna Batik	33
5.2.2 Membuat Skema Output Simulasi	39
5.2.3 Pembagian Jumlah Gambar <i>Output</i>	44
5.2.4 Persiapan Motif Batik	43
5.2.5 Membangun Mekanisme Sistem	49
5.2.5.1 Persiapan Nilai Warna	49
5.2.5.2 Pendefinisian Nilai Warna	51
5.2.5.3 Membuat Urutan Warna Simulasi	51
5.2.5.4 Membuat Gambar	56

5.2.6	Verifikasi <i>Coding</i>	70
5.2.7	Penggunaan Untuk <i>User</i>	77
5.2.8	Penambahan / Perubahan <i>Database</i> Warna	86
5.2.9	Pemanfaatan Elemen <i>Software</i> Simulasi Pewarnaan	90
 BAB VI PENUTUP		92
6.1	Kesimpulan	92
6.2	Saran	92
 DAFTAR PUSTAKA		94
LAMPIRAN		96