

Daftar Isi

Abstrak	I
Abstract	II
Lembar Persembahan	III
Kata Pengantar	IV
Daftar Isi	V
Daftar Gambar	VI
Daftar Tabel	VII
1. Pendahuluan	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH.....	1
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN.....	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	2
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA	3
2. Tinjauan Pustaka	5
2.1 KONVERSI MATA UANG	5
2.2 INTERAKTIF	5
2.3 ARSITEKTUR APLIKASI ANDROID	6
2.4 AUGEMENTED REALITY.....	7
2.5 UNITY	8
2.6 ADOBE PHOTOSHOP	8
3. Analisis Kebutuhan dan Perancangan Aplikasi	9
3.1 ANALISIS SISTEM	8
3.1.1 GAMBARAN UMUM APLIKASI	8
3.1.2 TARGET PENGGUNA.....	9
3.1.3 SPESIFIKASI TARGET PENGGUNA	9
3.1.4 FLOW DIAGRAM	9
3.2 KEBUTUHAN PENGEMBANGAN SISTEM	11
3.2.1 KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK (<i>SOFTWARE</i>)	11
3.2.2 KEBUTUHAN PERANGKAT KERAS (<i>HARDWARE</i>)	11
3.3 PERANCANGAN MODEL PROGRAM	12
3.3.1 <i>USE CASE DIAGRAM</i>	12
3.3.2 <i>SKENARIO USE CASE</i>	12
3.3.3 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i>	15
3.3.4 <i>CLASS DIAGRAM</i>	15
3.3.5 <i>SEQUENCE DIAGRAM</i>	15
3.3.6 <i>COMPONENT DIAGRAM</i>	15
3.3.7 <i>DEPLOYMENT DIAGRAM</i>	15
3.4 ARSITEKTUR SISTEM.....	12
3.5 PERANCANGAN APLIKASI	12
3.6 HIGH LEVEL DESIGN.....	22
3.6.1 IDENTIFIKASI ELEMEN DATA	26
3.6.2 IDENTIFIKASI OBJEK	26
3.6.3 PEMODELAN OBJEK	26
3.6.3.1 <i>BEHAVIORS</i>	26
3.6.3.1 <i>INTERACTIONS</i>	32
3.6.3.2 <i>INTERNAL COMMUNICATIONS (MEDIATOR)</i>	32
3.6.3.3 <i>EXTERNAL COMMUNICATIONS</i>	32
4. Implementasi Dan Pengujian Aplikasi	33
4.1 IMPLEMENTASI APLIKASI <i>CAMPUS INFORMATION</i>	33
4.1.1 HASIL IMPLEMENTASI ANTARMUKA	33
4.1.2 IMPLEMENTASI MARKER.....	35
4.2 RANCANGAN PENGUJIAN.....	36
4.2.1 PENGUJIAN ALPHA	37

4.2.1.1	SKENARIO PENGUJIAN ALPHA	37
4.2.1.2	HASIL PENGUJIAN ALPHA.....	39
4.2.2	PENGUJIAN BETA	48
4.2.2.1	RANCANGAN PENGUJIAN BETA	48
4.2.2.2	HASIL PENGUJIAN BETA.....	48
5.	Kesimpulan Dan Saran.....	55
5.1	KESIMPULAN.....	55
5.2	SARAN	55
DAFTAR PUSTAKA	64