

**Mengukur Efektivitas Interaksi pada Permainan Congklak dengan
Paradigma *Augmented Reality*, Paradigma *Personal Computing*, dan
Congklak Tradisional pada Anak Menggunakan Metode *Relative
Manipulation Time***

Tugas Akhir

Kelompok Keahlian: SIDE

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Komputer
Fakultas Informatika
Universitas Telkom

Muhammad Hafizh Akmal

1103120086



Program Studi Sarjana Teknik Informatika

Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Bandung

2016