

# Lembar Pengesahan

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

*Measuring Interaction Effectivity in Augmented Reality Paradigm Congklak Game, Personal Computing Paradigm, and Traditional Congklak Game on Late Childhood Using Relative Manipulation Time Method*

**Muhammad Hafizh Akmal**

**1103120086**

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Informatika  
Program Studi S1 Teknik Informatika  
Fakultas Informatika  
Universitas Telkom

Bandung, 27 Juni 2016

Menyetujui

Pembimbing 1



Mira Kania Sabariah, S.T., M.T.

NIP : 14771323-1

Pembimbing 2



Veronikha Effendy, S.T., MT

NIP : 14791532-2