

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	1
LEMBAR PENGESAHAN	1
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.1 Batasan Masalah	2
1.2 Tujuan	2
1.3 Metodologi Penyelesaian Masalah	2
1.4 Pembagian Tugas Anggota	3
BAB II	4
TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Anak usia dini	4
2.2 Huruf Hijaiyah	4
2.3 Metode belajar huruf Hijaiyah	6
2.4 Model Pembelajaran Visual Auditory Kinesthetic	7
2.5 <i>Augmented Reality</i>	8
2.6 <i>Usability Testing</i>	9
2.7 Aplikasi Serupa	9
2.5.1 Aplikasi Belajar Huruf Hijaiyah Lengkap	10
2.5.2 <i>Puzzle</i> Hijaiyah	10
2.5.3 Salso Arcard Hijaiyah	10
2.5.4 Perbandingan Fitur	11
BAB III	12

ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	12
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	12
3.1.1 Proses Menggali Informasi	12
3.1.2 Karakteristik Target Pengguna	13
3.1.3 Fitur yang dibutuhkan.....	14
3.2.3 Perancangan Aplikasi	15
3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi	15
3.2.2 Use Case Diagram Aplikasi.....	15
3.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi	16
3.2 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi.....	18
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	18
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	19
BAB IV	20
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	20
4.1 Implementasi Aplikasi	20
4.1.1 Struktur Kode Project	20
4.1.2 Kesesuaian Terhadap Rancangan	23
4.1.3 Hasil Implementasi	25
4.2 Pengujian Aplikasi.....	25
4.2.1 Pengujian Fungsionalitas	25
4.2.2 Pengujian ke Pengguna.....	30
4.2.3 Diskusi Hasil Pengujian.....	35
BAB V.....	37
KESIMPULAN DAN SARAN.....	37
5.1 Kesimpulan.....	37
5.2 Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	38
Lampiran A	40
Lampiran B.....	41
Lampiran C.....	41
Lampiran C.....	42
Lampiran D	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 gambaran umum aplikasi	15
Gambar 3.2 Use case diagram.....	16
Gambar 4. 1 Hirarki Folder Assets	20
Gambar 4. 2 Scene Menu Home	21
Gambar 4. 3 Scene Mengenal Hijaiyah.....	21
Gambar 4. 4 Scene Puzzle Hijaiyah.....	22
Gambar 4. 5 Scene AR HIjaiyah.....	22
Gambar 4. 6 Scene Petunjuk dan Tentang	23
Gambar 4.7 Perbedaan UI rancangan dan implementasi	24
<i>Gambar 4.8 Perbedaan UI rancangan dan implementasi</i>	<i>24</i>
Gambar 4.9 Hasil dari pengujian skala likert.....	36

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan fitur aplikasi	11
Tabel 3.1 Daftar pertanyaan yang diajukan.....	12
Tabel 3.2 Spesifikasi target pengguna	13
Tabel 3.3 Rancangan antarmuka aplikasi.....	16
Tabel 3.4 Kebutuhan perangkat keras	18
Tabel 3.5 Kebutuhan perangkat lunak	19
Tabel 4.1 Pengujian fungsionalitas.....	25
Tabel 4.2 Skor penilaian	31
Tabel 4.3 Kuesioner kepuasan pengguna (Orang tua) aspek fungsionalitas.....	31
Tabel 4.4 Kuesioner kepuasan pengguna (Orang Tua) aspek User Interface	32
Tabel 4.5 Kuesioner kepuasan pengguna (Orang Tua) aspek User experience	33
Tabel 4.6 Kuesioner kepuasan pengguna (Anak) aspek fungsionalitas	34
Tabel 4.7 Kuesioner kepuasan pengguna (Anak) aspek User Interface.....	34
Tabel 4.8 Kuesioner kepuasan pengguna (Anak) aspek User experience	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 wawancara dengan Ibu Hj Hendayani S.Pd.I selaku narasumber RA Bahrul Ilmi	40
Lampiran 2 pengujian ke pengguna	41
Lampiran 3 Kuesioner kepuasan pengguna (Orang Tua)	42
Lampiran 4 Kuesioner kepuasan pengguna (Anak)	43