

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