

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