

## 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