

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. Pendidikan Anak Usia Dini.....	9
2. <i>Augmented Reality</i>	9
3. Media Pembelajaran.....	11
4. <i>User Centered Design (UCD)</i>	11
5. <i>Quality in Use Integrated Measurement</i>	14
6. User Persona.....	16
7. Game	18
8. User Interface	21

9. Unity 3D.....	22
10. Android.....	23
11. Vuforia	23
B. Penelitian Terdahulu	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
D. Teknik Pengumpulan Data.....	31
E. Alat dan Bahan Penelitian.....	33
F. Konsep Penelitian	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Pengumpulan data.....	39
B. Analisis Konteks Pengguna	41
C. Analisis Kebutuhan Pengguna	44
D. Produce Design Solution.....	46
1. Context Scenario	46
2. Desain Wireframe	47
3. Marker	49
4. Implementasi	51
E. Evaluate Designs Againts User Requirements	53
2. Daftar Responden.....	54
3. Uji Validitas	54
4. Uji Reliabilitas.....	57
F. Pengolahan Data dan Analisis Hasil Kuesioner.....	58
1. Pengujian Literasi QUIM 1	58
2. Pengujian Literasi QUIM 2.....	66
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	73
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	27
Tabel 2. 2 Penelitian Sekarang	28
Tabel 2. 3 Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Sekarang	29
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Kepala Sekolah TK Aisyiyah 3 Wangon	40
Tabel 4. 2 Daftar Pertanyaan Untuk Targer Persona.....	41
Tabel 4. 3 Hasil Rangkuman Wawancara Persona	42
Tabel 4. 4 Detail Persona	43
Tabel 4. 5 Konteks Skenario Aplikasi.....	47
Tabel 4. 6 Desain Marker	50
Tabel 4. 7 Uji Validitas	55
Tabel 4. 8 Pernyataan yang terjadi perubahan	56
Tabel 4. 9 Uji Validitas 2	57
Tabel 4. 10 Uji Reliabilitas	57
Tabel 4. 11 Kriteria Presentase	59
Tabel 4. 12 Nilai Total Per Pernyataan	59
Tabel 4. 13 Nilai Presentase dan Rentang Berdasarkan Faktor QUIM.....	60
Tabel 4. 14 Permasalahan dan Solusi.....	62
Tabel 4. 15 Perbaikan Wireframe	63
Tabel 4. 16 Perbaikan Mockup	64
Tabel 4. 17 Presentase hasil pengujian Iterasi 2.....	66
Tabel 4. 18 Selisih Presentase Pengujian QUIM Iterasi 1 dan 2.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Proses Metode User Centered Design.....	12
Gambar 2. 2 Faktor dan Kriteria QUIM	16
Gambar 3. 1 Konsep Penelitian.....	35
Gambar 4. 1 Desain Halaman Home	48
Gambar 4. 2 Desain Halaman AR.....	48
Gambar 4. 3 Desain Halaman Papan Buah dan Sayuran	49
Gambar 4. 4 Desain Halaman Informasi.....	49
Gambar 4. 6 Antarmuka Halaman Home.....	52
Gambar 4. 7 Antarmuka Halaman Papan Buah dan Sayuran	52
Gambar 4. 8 Antarmuka Halaman Camera.....	53
Gambar 4. 9 Antarmuka Halaman Informasi.....	53
Gambar 4. 10 Grafik Pengujian QUIM Iterasi 1.....	61
Gambar 4. 11 Grafik Pengujian QUIM Iterasi 2.....	70
Gambar 4. 12 Grafik Perbandingan Pengujian QUIM Iterasi 1 dan 2.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Form Wawancara Narasumber
- Lampiran 2. Tampilan Prototype Perbaikan
- Lampiran 3. Daftar Nama Siswa TK Aisyiyah 3 Wangon
- Lampiran 4. Distribusi Nilai r-Tabel
- Lampiran 5. Kuesioner dan Skenario Pengujian Usability Menggunakan QUIM
- Lampiran 6. Data Pengujian Iterasi 1 dan 2
- Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Melakukan Wawancara
- Lampiran 8. Form Pengujian Usability
- Lampiran 9. Kartu Bimbingan

