

# DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I .....</b>	<b>1</b>
I.1 Latar Belakang .....	1
I.2 Perumusan Masalah .....	2
I.3 Batasan Masalah .....	2
I.4 Tujuan .....	2
I.5 Metode Penyelesaian Masalah .....	2
I.6 Pembagian Tugas Anggota.....	3
<b>BAB II .....</b>	<b>4</b>
2.1 Game untuk Penyandang Tunanetra .....	4
2.2 Ekolokasi .....	4
2.3 Unity .....	4
2.4 Game .....	5
2.5 C# .....	6
2.6 Contoh Aplikasi.....	6
2.7 Strategi pembelajaran untuk tunanetra.....	6
2.8 Aplikasi Serupa .....	7
2.9 Perbandingan Aplikasi Sejenis .....	8
<b>BAB III .....</b>	<b>9</b>
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	9
3.1.1 Proses Menggali Informasi .....	9
3.1.2 Karakteristik Target Pengguna .....	9
3.1.3 Fitur yang Dibutuhkan.....	10
3.2 Perancangan Aplikasi .....	11
3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi .....	11
3.2.2 Storyboard Game.....	11
3.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi.....	12
3.2.4 Game Flow Mekanik .....	13
3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi .....	15
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	15

3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	15
<b>BAB IV .....</b>	<b>16</b>
4.1 Keterangan.....	16
4.2 Struktur Kode .....	16
4.3 Mockup Tampilan.....	17
4.4 Pengujian Aplikasi.....	19
4.4.1 Black Box Testing .....	19
4.4.2 Hasil Pengujian.....	20
4.4.3 Usability Testing.....	21
<b>BAB V .....</b>	<b>24</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>25</b>
<b>Lampiran A: Dokumentasi Kegiatan .....</b>	<b>26</b>