

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Perumusan Masalah.....	1
I.3 Batasan Masalah	2
I.4 Tujuan.....	2
I.5 Metode Penyelesaian Masalah	2
I.6 Pembagian Tugas Anggota	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
II.1 Buta Warna.....	4
II.2 Computer Vision.....	5
II.3 Kotlin	5
II.4 Aplikasi Serupa	6
II.4.1 Color Blind Click: Color Picker	6
II.4.2 Color Blind Pal	6
II.4.3 Perbandingan Fitur	7
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	8
III.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	8
III.1.1 Proses Menggali Informasi.....	8
III.1.2 Karakteristik Target Pengguna.....	9
III.1.3 Fitur yang Dibutuhkan	9
III.2 Perancangan Aplikasi	10
III.2.1 Gambaran Umum Aplikasi	10
III.2.2 Use Case Diagram	10

III.2.3	Perancangan Antarmuka Aplikasi	11
III.3	Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	14
III.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	14
III.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	14
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	15
IV.1	Implementasi Aplikasi	15
IV.1.1	Struktur Kode Project.....	15
IV.1.2	Kesesuaian Terhadap Rancangan	16
IV.1.3	Hasil Implementasi.....	17
IV.2	Pengujian Aplikasi	19
IV.2.1	Pengujian Kualitas Kode.....	19
IV.2.2	Pengujian Fungsionalitas	20
IV.2.3	Pengujian ke Pengguna	25
IV.2.4	Diskusi Hasil Pengujian.....	26
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	27
V.1	Kesimpulan	27
V.2	Saran.....	27
DAFTAR PUSTAKA.....		28
LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN		29
LAMPIRAN B: PERHITUNGAN USABILITY TEST		31