

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I	1
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
BAB II	4
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
BAB III	9
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
BAB IV	16
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
BAB V	24
DAFTAR PUSTAKA.....	25
Lampiran A: Dokumentasi Kegiatan	26