

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS</b>	<b>1</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	<b>2</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>3</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>4</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>5</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b>	<b>6</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b>	<b>7</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>8</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>9</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>10</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>11</b>
<b>PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
Latar Belakang	1
Perumusan Masalah	2
Batasan Masalah	2
Tujuan	2
Metode Penyelesaian Masalah	3
Pembagian Tugas Anggota	4
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b>	<b>5</b>
II.1 UMKM	5
II.3 Unity Engine	9
II.4 Aplikasi Serupa	9
Virtual Speech	9
Ovation	10
Perbandingan Fitur	10
<b>ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN</b>	<b>11</b>
Analisis Kebutuhan Pengguna	11
Proses Menggali Informasi	11
	<b>8</b>

Karakteristik Target Pengguna	12
Fitur yang Dibutuhkan	12
Perancangan Aplikasi	13
Gambaran Umum Aplikasi	13
Use Case Diagram	15
Perancangan Antarmuka Aplikasi	16
Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	18
Kebutuhan Perangkat Keras	18
Kebutuhan Perangkat Lunak	18
<b>IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN</b>	<b>19</b>
Implementasi Aplikasi	19
Struktur Kode Project	19
Kesesuaian Terhadap Rancangan	21
Hasil Implementasi	23
Pengujian Aplikasi	23
Pengujian Fungsionalitas	23
Pengujian ke Pengguna	43
Diskusi Hasil Pengujian	45
<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>46</b>
Kesimpulan	46
Saran	47
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>47</b>
<b>LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN</b>	<b>48</b>
<b>II. LAMPIRAN B: PERTANYAAN WAWANCARA</b>	<b>55</b>
<b>III. LAMPIRAN C: PERHITUNGAN USABILITY TEST</b>	<b>56</b>