

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
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
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
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
<b>BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>8</b>
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
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>15</b>
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
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>27</b>
V.1	Kesimpulan .....	27
V.2	Saran.....	27
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>28</b>
<b>LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN .....</b>		<b>29</b>
<b>LAMPIRAN B: PERHITUNGAN USABILITY TEST .....</b>		<b>31</b>