

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Metode Penyelesaian Masalah	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Disabilitas Netra.....	5
2.2 Aksesibilitas	5
2.2.1 Prinsip 1: Dapat Dirasakan (<i>Perceivable</i>).....	6
2.2.2 Prinsip 2: Dapat Dioperasikan (<i>Operable</i>)	6
2.2.3 Prinsip 3: Dapat Dipahami (<i>Understandable</i>)	7
2.2.1 Prinsip 4: Kuat (<i>Robust</i>).....	7
2.3 React Native	7
2.3.1 <i>Core Components</i>	8
2.3.2 <i>Community Components</i>	8
2.3.3 <i>React Components</i>	8
2.4 Google Gemini	9
2.4.1 Gemini Vision – Kemampuan Input Visual.....	9
2.4.2 Implementasi dan Ketersediaan Gemini Vision	9
2.5 Firebase	10
2.6 Aplikasi Serupa	10
2.6.1 Be My Eyes	10
2.6.2 Lookout - Assisted Vision	10
2.6.3 Envision AI.....	11

2.6.4	Perbandingan Fitur	12
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN		13
3.1	Analisis Kebutuhan Pengguna	13
3.1.1	Proses Menggali Informasi	13
3.1.2	Karakteristik Target Pengguna	14
3.1.3	Fitur yang Dibutuhkan	16
3.2	Perancangan Aplikasi	16
3.2.1	Gambaran Umum Aplikasi	16
3.2.2	Use Case Diagram.....	18
3.2.3	Perancangan Antarmuka Aplikasi.....	19
3.2.4	Perancangan Basis Data	22
3.3	Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	22
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	22
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	23
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		24
4.1	Implementasi Aplikasi.....	24
4.1.1	Struktur Kode Project	24
4.1.2	Kesesuaian Terhadap Rancangan	25
4.1.3	Hasil Implementasi	25
4.2	Pengujian Aplikasi	26
4.2.1	Pengujian Kualitas Kode	26
4.2.2	Pengujian ke Pengguna.....	26
4.2.3	Diskusi Hasil Pengujian.....	27
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		28
2.1	Kesimpulan.....	28
2.2	Saran.....	28
DAFTAR PUSTAKA.....		34