

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	<b>1</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	<b>2</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN PROYEK AKHIR</b>	<b>3</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>4</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b>	<b>6</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>7</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>9</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>11</b>
<b>INTISARI</b>	<b>15</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>16</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1. Latar belakang	1
1.2. Rumusan masalah	4
1.3. Tujuan dan manfaat Proyek Akhir	4
1.4. Batasan penelitian	5
1.5. Sistematika penulisan	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	<b>7</b>
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Dasar teori	16
2.2.1. Sekolah Luar Biasa	16
2.2.2. Media Pembelajaran	19
2.2.3. Use Case Diagram	20
2.2.4. Activity Diagram	21
2.2.5. Android	23
2.2.6. Android Studio	23
2.2.7. Handwriting Recognition	24
2.2.8. Figma	25
2.2.9. Firebase	25
2.2.10. Kaggle Notebook	26
2.2.11. Generative Artificial Intelligence	26
2.2.12. Python	27
2.2.13. CNN (Convolutional Neural Network)	28
2.2.14. Model Evaluation	29
2.2.15. Kotlin	31
2.2.16. Architecture Model View ViewModel (MVVM)	32

2.2.17. Tracing	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	<b>34</b>
3.1. Alat dan bahan	34
3.1.1. Objek dan Lokasi Penelitian	34
3.1.2. Data Penelitian	35
3.2. Peralatan	36
2.1. Perangkat Lunak	37
2.2. Perangkat Keras	37
3.3. Tahapan Proyek Akhir	38
3.3.1. Analisis	38
3.3.2. Perancangan	43
3.3.3. Implementasi	44
3.3.4. Pengujian	45
3.4. Analisis Data	49
3.5. Perancangan	55
3.6. Mekanisme Fungsional Sistem	72
3.6.1. Perhitungan dan Logika Tracing pada Aplikasi	72
3.6.2. Proses Kerja CNN	74
3.6.3. Proses Kerja Generative AI	74
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	<b>75</b>
4.1 Implementasi Model Machine Learning	75
4.2 Implementasi Desain Antarmuka	87
4.3 Implementasi Logika dan Arsitektur	107
4.4 Pengujian Aplikasi	125
4.4.1. Black Box Testing	125
4.4.2. Responsive Testing	130
4.4.3. User Acceptance Testing	139
<b>BAB V PENUTUP</b>	<b>143</b>
5.1 Kesimpulan	143
5.2 Saran	143
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>145</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>150</b>