

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN PRODUK MAINAN *PUZZLE BRAILLE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOGNITIF ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (TUNANETRA) DENGAN METODE *KANSEI ENGINEERING*

Disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana
Teknik Industri pada Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik
Universitas Jenderal Soedirman



Disusun Oleh:

**Puspito Hadianto
H1E020011**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI
PURBALINGGA
2025**