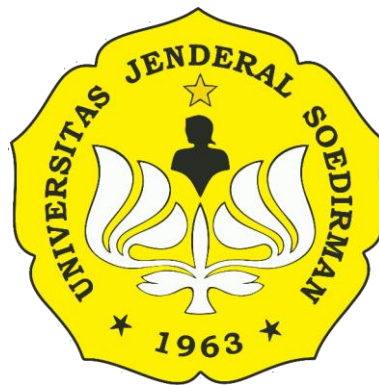


# **LAPORAN TUGAS AKHIR**

## **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 Hadiano  
H1E020011**

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