

ABSTRAK

Teknologi proyektor sentuh adalah teknologi yang dapat merubah permukaan dinding menjadi seperti layar sentuh. Dapat digunakan diberbagai *platform* seperti Windows, Android, atau Mac. Cara kerja menggunakan alat sejenis pulpen atau juga dengan pergerakan jari. Dengan menggunakan pergerakan tangan/jari banyak metode yang sudah diteliti seperti *Hand Tracking and Segmentation (HTS) Algorithm*, *Hand Segmentation Using Lab Color Space (HSL)*, dan *Hand Segmentation Using HSV color Space and Sample Storage Approach* dengan ketiga metode tersebut dibandingkan didapat hasil metode *Hand Tracking and Segmentation* sebagai metode terbaik tetapi ada kelemahan dalam pendeteksi indikasi warna kulit dengan warna latar belakang, jika warna kulit sama dengan warna latar maka metode tersebut tidak dapat bekerja dengan baik. Dengan menggunakan sensor kedalaman yang digunakan Kinect, pendeteksi bentuk tangan dan *tracking* dapat dilakukan dengan akurasi yang tinggi. Tetapi dengan akurasi *tracking* yang tinggi belum tentu menemukan titik optimal untuk menggerakkan kursor dengan gerakan tangan. Dengan latar belakang masalah tersebut, penelitian “Optimasi Proyektor Interaktif Menggerakkan Mouse dengan Tangan Menggunakan *Depth Sensor* Kinect dan Algoritma *Skeleton*” ini diharapkan mampu menjadi solusi dan melengkapi kekurangan pada penelitian sebelumnya.

Kata kunci: proyektor interaktif, Kinect depth sensor, *Hand Gesture*, *Air Writing*