

Daftar Isi

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
LEMBAR PERSEMBAHAN	III
KATA PENGANTAR.....	IV
DAFTAR GAMBAR	VII
DAFTAR TABEL.....	VIII
DAFTAR ISTILAH	IX
1. PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 TUJUAN.....	2
1.4 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH.....	2
2. LANDASAN TEORI	4
2.1 TEORI WARNA	4
2.1.1 RGB (Red, Green, Blue).....	4
2.1.2 Grayscale.....	4
2.1.3 HSV (Hue, Saturation, Value).....	5
2.2 COLOR SPACE UNTUK PENDETEKSIAN KULIT.....	5
2.3 SEGMENTATION.....	8
2.4 SMOOTH MEDIAN	8
2.5 HAND GESTURE RECOGNITION	9
2.5.1 Isyarat Tangan.....	9
2.5.2 Graph Skeleton.....	9
2.5.3 Algoritma Thinning.....	10
2.5.4 Klasifikasi Isyarat Tangan (pindahkan).....	12
2.6 INTERAKSI.....	12
2.6.1 Kontrol kursor.....	12
2.7 REAL TIME.....	13
3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN SISTEM.....	14
3.1 DESKRIPSI SISTEM.....	14
3.2 DESKRIPSI TAHAPAN PROSES	14
3.2.1 Image Acquisition	15
3.2.2 Resize Image.....	15
3.2.3 Skin Detection	15
3.2.4 Smooth Median.....	16
3.2.5 Hand Detection.....	16
3.2.6 Thinning Zang-Shuen.....	16
3.2.7 Cursor Control.....	16
3.3 ANALISA KEBUTUHAN SISTEM.....	17
3.3.1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	17
3.3.2 Spesifikasi Perangkat Lunak	17
4. PENGUJIAN DAN ANALISIS SISTEM.....	18
4.1 PENGUJIAN SISTEM.....	18
4.1.1 Tujuan Pengujian.....	18
4.1.2 Skenario Pengujian.....	18

4.2.	DEFENISI BENAR DAN SALAH DALAM KLASIFIKASI GESTURE TANGAN.....	19
4.3.	HASIL DAN ANALISIS PENGUJIAN SISTEM	19
4.3.1.	<i>Hasil Pengujian dan Analisis Skenario A</i>	19
4.3.2.	<i>Hasil Pengujian dan Analisis Skenario B</i>	20
4.3.3.	<i>Hasil Pengujian dan Analisis Skenario C</i>	20
4.3.4.	<i>Hasil pengujian dan Analisis skenario D</i>	20
5.	KESIMPULAN DAN SARAN	22
5.1	KESIMPULAN.....	22
5.2	SARAN.....	22
6.	REFERENSI.....	23
	LAMPIRAN	