

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan.....	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II DASAR TEORI	
2.1 Sensor <i>Kinect</i>	6
2.1.1 RGB Kamera	8
2.1.2 <i>Depth Sensor</i>	9
2.1.3 <i>Multi Array Microphone</i>	10
2.2 <i>Skeleton Data Tracking</i>	10
2.3 <i>Gesture Recognition</i>	14
2.4 Gerakan Dasar pada Game Beladiri	15

BAB III PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

3.1	Pendahuluan	16
3.2	Perancangan Diagram Alir	16
3.3	Mendapatkan <i>Skeleton User</i>	19
3.4	Pengenalan Pola Gerakan	20
3.5	Skenario Pengujian	27
3.6	Implementasi Sistem	28
3.7	Perangkat Lunak	28
3.8	Perangkat Keras	29
3.9	<i>Graphical User Interfaces (GUI)</i>	30

BAB IV ANALISIS HASIL SIMULASI

4.1	Analisis Sistem	31
4.2	Analisis Gerakan	31
4.2.1	Masukan Sistem	31
4.3	Tahap Pengujian Sistem	32
4.3.1	Hasil Analisis Berdasarkan Pengaruh Parameter Jarak	32
4.4	Hasil Analisis Sistem Berdasarkan Waktu Pemrosesan	36
4.4.1	Spesifikasi Perangkat Keras	37
4.4.2	Spesifikasi Perangkat Lunak	37
4.4.3	Hasil Analisis Waktu Pemrosesan	37

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	39
5.2	Saran	40

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN