

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN UNGAHAN KARYA TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Landasan Teori	6
2.2 Penelitian Terdahulu.....	23
BAB III METODOLOGI	26
3.1. Kerangka Pikir.....	26
3.2. Analisis Kebutuhan	28
3.3. Metode Perancangan	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1. Hasil.....	43
4.2. Pembahasan	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	56
5.1. Kesimpulan.....	56
5.2. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data orang bermain game dengan platform yang berbeda	1
Gambar 2. 1 <i>Kinect XBOX 360</i>	15
Gambar 2. 2 Depth Sensor pada gambar	16
Gambar 2. 3 Skeletal Tracking pada setiap sendi.....	17
Gambar 3. 1 Diagram Kerangka Berpikir.....	27
Gambar 3. 2 Use Case Diagram	28
Gambar 3. 3 <i>Activity Diagram</i> Menangkap Buah	31
Gambar 3. 4 <i>Activity Diagram</i> Menghitung Skor.....	32
Gambar 3. 5 <i>Activity Diagram</i> Menghitung Buah yang Meleset	33
Gambar 3. 6 <i>Sequence Diagram</i> Menangkap Buah.....	34
Gambar 3. 7 <i>Sequence Diagram</i> Menghitung Skor.....	35
Gambar 3. 8 <i>Sequence Diagram</i> Menghitung Buah yang Meleset	36
Gambar 3. 9 Ruang dan persiapan peralatan	37
Gambar 3. 10 sistem yang akan dijalankan dari user ke perangkat.....	39
Gambar 3. 11 Diagram Tahapan Penelitian.....	42
Gambar 4. 1 Halaman utama untuk memulai game atau keluar dari game .	43
Gambar 4. 2 Hasil game yang sudah dirancang oleh penulis/pengguna	44
Gambar 4. 3 Kamera Depth Kinect untuk mendeteksi tubuh pemain	45

DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	24
Table 3. 1 <i>Use Case Scenario Start Game</i>	29
Table 3. 2 <i>Use Case Scenario Menghitung Skor</i>	29
Table 3. 3 <i>Use Case Scenario Menghitung Skor</i>	30
Table 3. 5 List Responden	39
Table 4. 1 Perbandingan Antara Kinect dengan Mouse	46
Table 4. 2 Data dari survey pemain (responden).....	50
Table 4. 3 Hasil Akhir Data.....	55

