

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR SIMBOL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Maksud dan Tujuan.....	2
1.3.1. Maksud.....	2
1.3.2. Tujuan	2
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.5.1. Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2. Metode Pembangun Perangkat Lunak	4
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Game	7
2.1.1. Jenis-jenis <i>Video Game</i>	7
2.2. Game Controller.....	10
2.7.1. <i>Joystick</i>	10
2.7.2. <i>Mechanical Keyboard</i>	10
2.3. Pengolahan Citra.....	11
2.4. <i>Thresholding</i>	12
2.5. <i>Contour Detection</i>	13
2.6. Kinect.....	15
2.6.1. 3D Depth Sensor	16
2.6.2. RGB Camera.....	16

2.6.3.	Motorized Tilt	17
2.6.4.	Multi-Array Microphone	17
2.6.5.	Skeleton Tracking	17
2.6.6.	Microsoft Kinect SDK	18
2.7.	OpenCV	18
2.8.	Object-Oriented Analisis and Design (OOAD)	19
2.8.1.	Use Case Diagram.....	20
2.8.2.	Use Case Scenario.....	21
2.8.3.	Activity Diagram	21
2.8.4.	Sequence Diagram	22
2.8.5.	Class Diagram.....	22
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	25
3.1.	Analisis Sistem.....	25
3.1.1.	Analisis Masalah.....	25
3.1.2.	Analisis Permainan Sejenis.....	26
3.1.3.	Analisis Sitem yang akan Dibangun	33
3.1.4.	Analisis Arsitektur Sistem	36
3.1.5.	Analisis Metode	37
3.1.6.	Analisis Permainan yang akan Dibangun	46
3.1.8.	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	51
3.1.9.	Analisis Kebutuhan Fungsional	52
3.2.	Perancangan Sistem	68
3.2.1.	Perancangan Antarmuka Sistem	68
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	71
4.1.	Implementasi.....	71
4.1.1.	Spesifikasi Implementasi Perangkat Keras	71
4.1.2.	Spesifikasi Implementasi Perangkat Lunak	71
4.1.3.	Implementasi Sistem.....	72
4.1.4.	Implementasi Antarmuka	72
4.2.	Pengujian Sistem.....	73
BAB 5	Kesimpulan dan Saran	83
5.1.	Kesimpulan	83
5.2.	Saran	83
	DAFTAR PUSTAKA	85