

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
INTISARI.....	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	2
1.6. Metodologi Penelitian	2
1.7. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
BAB III LANDASAN TEORI.....	9
3.1. Tae Kwon Do	9
3.2. Microsoft Kinect.....	11
3.3. AdaBoost (<i>Adaptive Boosting</i>).....	13
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	14
4.1. Analisis Sistem.....	14
4.2. Rancangan Sistem Keseluruhan	14
4.2.1. Ekstraksi kerangka digital	16
4.2.2. Pemrosesan data kerangka digital dan penamaan gerakan	16
4.2.3. Proses klasifikasi.....	16
4.3. Perancangan Perangkat Lunak	17
4.3.1. Perekaman kerangka digital	17
4.3.2. <i>Database</i> gerakan.....	18
4.3.3. Perancangan pengenalan dan penilaian gerakan	19
4.3.4. Tampilan aplikasi tae kwon do	20
4.4. Pengujian Sistem	21
BAB V IMPLEMENTASI.....	23
5.1. Implementasi Perangkat Keras	23
5.1.1. Implementasi Kinect for Windows Hub	23
5.1.2. Implementasi sensor kamera Kinect	23
5.1.3. Implementasi pembacaan kerangka digital	24
5.2. Implementasi Perangkat Lunak	25
5.2.1. Proses <i>training</i>	26
5.2.2. Implementasi sensor kamera Kinect	27
5.2.3. Implementasi pembacaan kerangka digital	28
5.2.4. Penilaian gerakan yang dikenali.....	31



BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN	33
6.1. Penentuan Jarak Optimal	33
6.2. Pengenalan Gerakan	35
6.3. Penilaian Gerakan	40
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	43
7.1. Kesimpulan	43
7.2. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45