

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN.....	vi
ABSTRACT	vii
INTISARI	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan masalah	4
1.3 Keaslian penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teori	8
3.3 Pertanyaan Penelitian	23
3.4 Kontribusi.....	23
BAB III METODOLOGI	24
3.1 Alat dan Bahan	24
3.1.1 Alat	24
3.1.2 Bahan.....	25
3.2 Jalannya Penelitian	25
3.2.1 Identifikasi Permasalahan	26
3.2.2 Studi Literatur	26
3.2.3 Perancangan Sistem.....	27

3.2.4	Desain dan Pengujian Set Gerakan Tangan.....	28
3.2.5	Uji Lapangan	30
3.3	Cara Analisis	32
3.3.1	Pengujian Usability	32
3.3.2	Instrumen Penelitian.....	32
3.3.3	Sumber Data	34
3.3.4	Analisis Data	34
3.4	Pengembangan Aplikasi	35
3.1.1	Analisis Kebutuhan	35
3.1.2	Desain Aplikasi	36
3.1.2.1	Desain Use Case Diagram.....	36
3.1.2.2	Desain Sequence Diagram	41
3.1.2.3	Perancangan Activity Diagram.....	44
3.1.3	Implementasi Pengembangan Aplikasi	48
3.1.3.1	Membuat Model Mesin 3D	48
3.1.3.2	Membuat Model Mesin 3D Interaktif	50
3.1.3.3	Membuat Gerakan Tangan	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		65
4.1	Hasil	65
4.1.1	Pengujian Kinerja Aplikasi.....	65
4.1.2	Pengujian Lapangan	72
4.2	Pembahasan.....	74
4.2.1	Bentuk Pengontrolan Objek	75
4.2.2	Kebergunaan Aplikasi Pengontrolan dengan Kinect.....	77
4.2.3	Peningkatan Kinerja Aplikasi dari Pengguna.....	81
4.2.4	Implementasi Pengontrolan Model Mesin 3D pada Pembelajaran	82
4.2.5	Rangkuman Kelebihan dan Keterbatasan Sistem.....	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		89
5.1	Kesimpulan.....	89
5.2	Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....		91



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

**DESAIN PENGONTROLAN MEDIA PEMBELAJARAN MODEL MESIN TIGA DIMENSI (3D) DENGAN
MICROSOFT KINECT**

MURHADI, Ridi Ferdiana; Rudy Hartanto

Universitas Gadjah Mada, 2017 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>