

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR SINGKATAN	xii
Intisari	xiv
Abstract	xv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Kebutuhan Olahraga Mingguan	10
2.2.2 Prinsip Pengembangan <i>Exergame</i>	11
2.2.3 Kinect for Windows v2	12
2.2.4 <i>Software Development Kit</i> (SDK) Kinect for Windows 2.0	15
2.3 Pertanyaan Penelitian	17
BAB III	18
3.1 Bahan dan Alat Penelitian	18

3.1.1	Bahan Penelitian.....	18
3.1.2	Alat Penelitian.....	18
3.2	Alur Penelitian.....	18
3.3	Analisis Kebutuhan	21
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	21
3.3.2	Kebutuhan Non-fungsional	21
3.4	Perancangan Aplikasi	22
3.4.1	<i>Gameplay</i>	22
3.4.2	Basis Data Gerakan	23
3.4.3	Sistem Musik.....	26
3.4.4	Kostum Virtual.....	27
3.4.5	Interaksi Pengguna	28
3.5	Pengujian Aplikasi	29
BAB IV	30
4.1	Pengembangan Aplikasi	30
4.1.1	<i>Gameplay</i>	30
4.1.2	Basis Data Gerakan	31
4.1.3	Sistem Musik.....	33
4.1.4	Kostum Virtual.....	37
4.1.5	Interaksi Pengguna	39
4.2	Pengujian Aplikasi	41
4.2.1	Akurasi Pembacaan Posisi Sendi	41
4.2.2	Pengujian Kebergunaan	44
4.2.3	Pengujian Pengalaman Pengguna	48
4.3	Kelebihan dan Kekurangan <i>Exergame</i> yang Dikembangkan.....	53
BAB V	54
5.1	Kesimpulan.....	54
5.2	Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	59