

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Karate	7
2.2 Metode Pembelajaran untuk Keterampilan Motorik.....	9
2.3 Kinect	10
2.4 Bahasa Pemrograman C#.....	12
2.5 Skeleton Tracking	13
2.6 <i>Agile Software Development</i>	14
2.7 <i>Unified Modelling Language</i>	15
2.8 <i>Unified Process</i>	17
2.9 Sudut Vektor	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	21
3.1 Analisis Permasalahan.....	21
3.2 Perancangan Sistem.....	24
3.2.1 <i>Agile Planning</i>	37
3.2.2 <i>Unified Process</i>	37
3.2.3 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Penilaian Posisi Karate	39

3.2.4	<i>Flow of Events</i>	40
3.2.5	<i>Activity Diagram</i>	44
3.2.6	<i>Sequence Diagram</i>	51
3.2.7	<i>Class Diagram</i>	56
3.2.8	Struktur Tabel	62
3.2.9	Desain <i>User Interface</i>	67
3.3	Rancangan Pengujian Sistem	72
3.3.1	Rancangan Pengujian dengan Metode Blackbox	73
BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI		76
4.1	Implementasi Sistem	76
4.1.1	Kebutuhan Sistem	76
4.2	Proses Implementasi	78
4.2.1	Fungsionalitas <i>Compare</i>	81
4.2.2	Fungsionalitas <i>Feedback</i>	97
4.2.3	Fungsionalitas <i>Save</i>	98
4.3	Evaluasi Sistem	102
4.3.1	Hasil Uji Coba dengan Metode Black Box	102
4.3.2	Hasil Uji Coba oleh Pengguna	105
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		109
5.1	Kesimpulan	109
5.2	Saran	110
DAFTAR PUSTAKA		111
LAMPIRAN		113