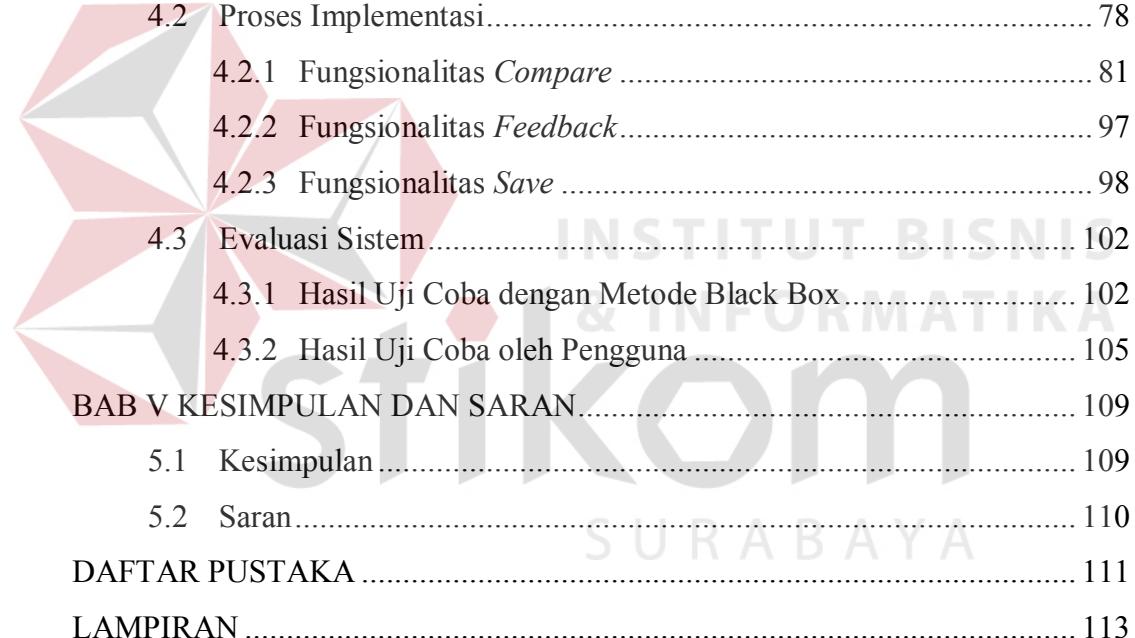


DAFTAR ISI

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