DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i
ABSTRAK iii
ABSTRACT iv
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR LAMPIRAN xi
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 2
1.5 Definisi Operasional 3
1.6 Metode Pengerjaan 3
1.7 Jadwal Pengerjaan 4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 5
2.1 *Intel Realsense 3D Camera* 5
2.2 *Hand Gesture Tracking Intel RealSense 3D Camera* 6
2.3 *Udin Defence* 8
2.4 *Flowmap* 8
2.5 *Javascript* 9
2.6 *Construct 2* 10
2.7 *Photoshop CS* 11
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 12
3.1 Gambaran Sistem 12
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem 12
3.2.1 Kebutuhan Sistem 12
3.2.2 Perbedaan Sensor *Camera* 13
3.2.3 *Fitur* 15

3.2.4 Pembuatan *Plugin Construct 2* 15
3.3 Perancangan *Games* 18
3.3.1 *Scenario Games* 18
3.3.2 Alur *Games* 23
3.4 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak 23
3.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras 24
3.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak 24
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 25
4.1 Implementasi 25
4.1.1 Menggunakan *Web* 27
4.1.2 Menggunakan *Desktop* 29
4.2 Hasil Implementasi *Plugin* 30
4.2.1 *Condition* 30
4.2.2 *Action* 31
4.2.3 *Expression* 32
4.3 Cara pembuatan *plugin* 34
4.4 Cara konfigurasi *game Construct 2* menggunakan *plugin*. 34
4.5 Arsitektur Sistem 35
4.6 Implementasi *Gesture* pada *Games* 36
4.6.1 Halaman Menu Awal 37
4.6.2 Halaman Tentang/Petunjuk 38
4.6.3 Halaman *Story* 40
4.6.4 Halaman Menu *Level* 41
4.6.5 Halaman *Main* 43
4.6.6 *Event Games* 45
4.7 Pengujian Fungsionalitas *Plugin* 46
4.7.1 Pengujian *Device Conection* 47
4.7.2 Pengujian Jarak Jangkauan 48
4.7.3 Pengujian Jumlah Tangan 51
4.7.4 Pengujian *Plugin* pada *Construct 2* Versi *Trial* 52
4.8 Survey 53
4.8.1 Hasil Survey 53

4.8.1.1 Karakteristik Responden 53
4.8.1.2 *Game* 54
4.8.1.3 Interaksi Penggunna *Game* 55
4.8.1.4 Kecepatan/Kemudahan *Plugin* 57
4.8.1.5 Kepuasan *User* dalam implementasi *plugin* pada *game* 59
BAB 5 PENUTUP 61
5.1 Kesimpulan 61
5.2 Saran 61
DAFTAR PUSTAKA 62
LAMPIRAN 63