

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	xi
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	xii
IDENTITAS BUKU.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT	xv
KATA PENGANTAR	xvi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	xvii
DAFTAR ISI	xx
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR ISTILAH.....	xxiv
DAFTAR SINGKATAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Manfaat	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	3

BAB II DASAR TEORI	5
2.1 Tulang Belakang	5
2.1.1 Kurva <i>Cervical</i> (Leher)	5
2.1.2 Kurva <i>Trak's</i> (Dada).....	6
2.1.3 Kurva <i>Lumbal</i> (Pinggang)	6
2.2 Pengolahan Citra Digital.....	6
2.3 Kamera.....	6
2.3.1 Xbox 360.....	7
2.3.2 Kamera Smartphone	7
2.4 <i>Depth Camera</i>	7
2.5 Microsoft Visual Studio 2019.....	7
2.6 <i>Microsoft Kinect</i>	8
BAB III PERANCANGAN SISTEM.....	9
3.1 Blok Diagram Sistem.....	9
3.2 Perancangan Sistem	10
3.2.1 Input	10
3.2.2 Proses Sistem	10
3.2.3 Output	11
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	11
3.3.1 Perangkat keras (<i>Hardware</i>).....	11
3.3.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	12
3.4 Implementasi Program.....	12
BAB IV HASIL DAN ANALISI.....	20
4.1 Deskripsi Pengujian Sistem	20
4.2 Skenario pengujian.....	20

4.2.1	Skenario pengujian dengan foto <i>real-time</i> 1.....	21
4.2.2	Skenario pengujian dengan foto <i>real-time</i> 2	24
4.2.3	Skenario pengujian dengan foto <i>real-time</i> 3	27
4.2.4	Skenario pengujian dengan foto <i>real-time</i> 4	29
4.2.5	Skenario pengujian dengan foto <i>real-time</i> 5	32
4.2.6	Skenario pengujian dengan foto <i>real-time</i> 6	35
4.2.7	Skenario pengujian dengan foto <i>real-time</i> 7	37
4.2.8	Skenario pengujian dengan foto <i>real-time</i> 8	40
4.2.9	Skenario pengujian dengan foto <i>real-time</i> 9	43
4.2.10	Skenario pengujian dengan foto <i>real-time</i> 10	45
4.3	Analisis Pengujian.....	48
4.4	Hasil Kuesioner Pengujian.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		52
5.1	Kesimpulan	52
5.2	Saran	52
DAFTAR PUSTAKA		53
LAMPIRAN		55