

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR PERSAMAAN.....	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
DAFTAR SINGKATAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan Penelitian	2
1.4. Batasan Penelitian.....	3
1.5. Metode Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB 2 DASAR TEORI.....	6
2.1. Bahasa Isyarat	6
2.2. Video.....	6
2.3. Citra <i>Digital</i>	6
2.3.1 Citra RGB	7
2.3.2 YCbCr.....	8
2.3.3 Citra <i>Grayscale</i>	8
2.3.4 Citra Biner (<i>Binary Image</i>)	9
2.4. <i>Invariant Moments</i>	9
2.5. <i>Support Vector Machine (SVM)</i>	10

BAB 3 PERANCANGAN SISTEM.....	14
3.1. Diagram Alir Perancangan Sistem.....	14
3.2. Rekaman Video.....	15
3.3. Konversi Video ke <i>Frame</i>	16
3.4. <i>Pre-processing</i>	16
3.4.1 <i>Tracking</i> Tangan	17
3.4.2 Pemilihan <i>Frame</i>	18
3.4.3 <i>Cropping</i>	19
3.5. <i>Feature Extraction</i> /Ekstraksi Ciri.....	21
3.6. <i>Classification</i> / Klasifikasi.....	22
BAB 4 ANALISA SISTEM	23
4.1. Spesifikasi.....	23
4.1.1. Perangkat Keras	23
4.1.2. Perangkat Lunak	23
4.2. Tujuan Analisis Pengujian	23
4.3. Parameter Pengujian	23
4.4. Data Uji dan Akurasi Sistem	24
4.5. Analisis Pemilihan <i>Frame</i> dan Ekstraksi Ciri	24
4.5.1. Pengaruh <i>threshold</i> selisih baris dan kolom serta <i>counter</i> pada pemilihan <i>frame</i> isyarat	24
4.5.2. Pengaruh Nilai Vektor Momen terhadap Akurasi Sistem	27
4.6. Analisis <i>Support Vector Machine</i>	28
4.4.1. Pengujian menggunakan metode SVM <i>One Againsts All</i>	28
4.4.2. Pengujian menggunakan metode SVM <i>One Againsts One</i>	34
BAB 5 PENUTUP.....	40
5.1. Kesimpulan	40
5.2. Saran	40
DAFTAR PUSTAKA.....	41