

# Ringkasan Bacaan Literatur

## IF4091 Tugas Akhir I dan Seminar

Nama : Muhammad Ridwan

NIM : 13513008

No.	Judul	Penulis	Tahun	Tanggal Akses	Tempat
1.	Aplikasi Pengenalan Budaya dari 33 Provinsi di Indonesia Berbasis <i>Android</i>	Adhika Novandya, Ajeng Kartika, Ari Wibowo, dan Yudhi Libriadiany	2012	2 Oktober 2016	Depok, Indonesia
<b>Ringkasan:</b> Penelitian ini dilakukan untuk membuat aplikasi yang menyediakan sumber wawasan budaya kepada pengguna <i>smartphone</i> , khususnya <i>android</i> . Latar belakang dilakukannya penelitian ini adalah untuk membantu masyarakat Indonesia untuk mendapatkan pengenalan dan pengetahuan budaya. Berdasarkan hasil uji coba, masih terdapat kekurangan yang ditemukan dalam aplikasi yang dihasilkan terutama kurangnya sumber informasi yang ditemukan.					
<b>Komentar:</b> Penelitian ini memiliki tema yang serupa. Walaupun jenis aplikasinya berbeda, namun metode penelitiannya dapat dijadikan referensi.					
2.	<i>User Experiences While Playing Dance-Based Exergames and the Influence of Different Body Motion Sensing Technologies</i>	Alasdair G. Thin, Craig Brown, dan Paul Meenan	2013	2 Oktober 2016	Edinburgh, UK
<b>Ringkasan:</b> Tujuan dari penelitian ini ada dua, yang pertama adalah untuk mengetahui pengaruh <i>body motion tracking technology</i> yang berbeda pada jumlah energy yang digunakan. Tujuan yang kedua adalah untuk mengetahui apakah teknologi-teknologi tersebut berbeda dalam hal <i>user experience</i> ketika bermain <i>game</i> .					
<b>Komentar:</b> Dapat dijadikan referensi untuk mengetahui <i>UX</i> yang harus dicapai dalam pengembangan aplikasi					
3.	Aplikasi Pembelajaran Gerakan Dasar Tarian Bali dengan Simulasi Model 3D Berbasis <i>Android</i>	I Gusti Agung Made Mega Perbawa, Made Sudarma, dan I Made Arsa Suyadnya	2014	2 Oktober 2016	Bali, Indonesia
<b>Ringkasan:</b> Penelitian ini dilakukan untuk membuat aplikasi yang menampilkan video simulasi tarian bali. Video simulasi dibuat dengan metode <i>motion capture</i> . Tarian yang dimodelkan dalam penelitian ini hanya terbatas tari baris dan tari pendet.					
<b>Komentar:</b> Penelitian serupa. Dapat dijadikan referensi untuk membuat video simulasi gerakan tarian dalam <i>game</i> yang harus diperagakan oleh pemain.					
4.	<i>Motion Analysis for Folk Dance Evaluation</i>	A. Aristidou, E. Stavrakis, dan Y. Chrysanthou	2014	2 Oktober 2016	Nicosia, Cyprus
<b>Ringkasan:</b> Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi yang dapat menganalisis gerakan <i>user</i> yang didapatkan dari input. Input didapatkan dengan menggunakan teknik <i>motion capture</i> . Mayoritas algoritma analisis dan perbandingan menggunakan <i>quantitative metrics</i> .					
<b>Komentar:</b> Dapat dijadikan referensi untuk menganalisis gerakan pemain dalam pengembangan aplikasi.					