

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto Heri. 2008. *Pemrograman Mikrokontroler AVR ATMEGA16 Menggunakan Bahasa C (CodeVision AVR)*. Bandung. Informatika
- Erlan Teguh 2015, *Implementasi Skeleton Human Tracking Pada Kendali Robot Boneka Android Menggunakan Microsoft Kinect Dan Arduino*.
- Mohammed Z. Al-Faiz, Ahmed F. Shanta. 2015. *Kinect-Based Humanoid Robotic Manipulator for Human Upper Limbs Movements Tracking*. http://file.scirp.org/pdf/ICA_2015011611313511.pdf (diakses 9 Juni 2016).
- Nugroho Widiyanto, 2012. *Processing Bahasa dan Lingkungan Pemrograman Grafis Interaktif*. <https://arisgunaryati.files.wordpress.com/2012/12/19294713-processing-bahasa-dan-lingkungan-pemrograman-grafis-interaktif.pdf> (diakses 20 Januari 2017).
- Teguh Wibowo Achmad, Erni Yudaningtyas, dan Sunaryo. 2013. *Teknologi Natural User Interface Menggunakan Kinect Sebagai Pemicu Kerja Perangkat Keras Berbasis Fuzzy Inference System*. <http://jurnaleeccis.ub.ac.id/index.php/eccis/article/view/194> (diakses 24 Februari 2017)
- Wanangsyah Wira, dkk. 2014. *Aplikasi Virtual Punch Training Menggunakan Microsoft Xbox Kinect*. <http://jurnal.stikom.edu/index.php/jsika/article/view/304> (diakses 9 Juni 2016).
- Widiawan Beni, Yogiswara, dan I Putu Dody Lesmana. 2016. *Reliabilitas Microsoft Kinect Untuk Pengukuran Sudut Joint Sendi Bahu Pada Posisi Frontal Dan Sagittal Plane*. <https://publikasi.polije.ac.id/index.php/prosiding/article/download/167/183> (diakses 24 Februari 2017).
- Zaenal Arifin Muhammad. 2015. *Pengembangan Alat Peraga Lengan Robot Dengan 5 Sudut Kebebasan*.