

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 ISTILAH.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	2
1.4 Penelitian Terkait.....	3
1.5 Asumsi dan Batasan Masalah	3
1.6 Tujuan Penelitian	4
1.7 Hipotesis Penelitian	4
1.8 Metodologi Penelitian.....	5
Bab II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Sensor	6
2.2 Arduino Uno.....	8
2.2.1 Komunikasi.....	10
2.2.2 Pemrograman.....	10
2.3 LED	11
2.4 Game Theory	12
BAB III perancangan dan implementasi.....	16

3.1	<i>Penjabaran Umum Sistem yang Dibuat</i>	16
3.2	<i>Perancangan Deteksi Kendaraan di Tempat Parkir</i>	18
3.2.1	<i>Perancangan Pengujian di Tempat parkir</i>	19
3.3	<i>Perancangan Ruangang prototype smart parking pada software</i>	20
3.4	<i>Implementasi Pengujian Algoritma Dengan Software</i>	22
3.5	<i>Simulasi Tempat Parkir</i>	24
3.6	<i>Flowchart Sistem Algoritma Secara Keseluruhan</i>	26
3.6.1	<i>Flowchart Game Theory</i>	27
BAB IV PENGUKURAN DAN ANALISIS PENGUJIAN		27
4.1	<i>Pengujian Sensor di Tempat Parkir</i>	29
4.1.1	<i>Pengujian deteksi jarak</i>	29
4.1.2	<i>Pengujian di Tempat Parkir Dalam Ruangang Rumah</i>	30
4.1.3	<i>Pengujian di Tempat Parkir Luar Ruangang</i>	31
4.1.4	<i>Pengujian di Tempat Parkir Kos</i>	32
4.2	<i>Pengujian Algoritma Game Theory Menggunakan Software</i>	33
4.2.1	<i>Penjabaran Algoritma game theory satu tingkat</i>	35
4.2.2	<i>Penjabaran Algoritma game theory di tempat parkir bertingkat</i>	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		40
5.1	<i>Kesimpulan</i>	47
5.2	<i>Saran</i>	48
DAFTAR REFRENSI		49
LAMPIRAN		51