

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan	2
1.4. Batasan Masalah	2
1.5. Metode Penelitian	2
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Permainan Tradisional	5
2.1.1 Permainan tanpa alat	5
2.1.2 Permainan dengan alat	5
2.2. Permainan Modern	6
2.2.1 Permainan pertualangan	6
2.2.2 Permainan berkelahi	7
2.2.3 Permainan balapan	7
2.3. Engklek	8
2.4. MPU-9250	9
2.5. ESP32	9
2.6. Arduino IDE	10
2.7. CoolTerm	11
BAB III PERANCANGAN SISTEM	12
3.1 Gambaran Umum Sistem	12
3.2 Perancangan Perangkat Keras	13
3.3 Kebutuhan Perancangan	15

3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	15
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	17
3.4	Keluaran Yang Diharapkan	17
3.5	Indikator Pencapaian	17
BAB IV	HASIL PENGUJIAN DAN ANALISIS	18
4.1.	Implementasi	18
4.1.1.	Implementasi perangkat keras.....	18
4.2.	Skenario Pengujian	22
4.2.1.	Pengujian Sensor	22
4.2.2	Pengujian Jarak Sensor	26
4.2.3.	Pengujian Pengiriman Data.....	31
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	32
5.1.	Kesimpulan.....	32
5.2.	Saran	32
LAMPIRAN A		34