

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Jadwal Pelaksanaan	4
BAB II	5
2.1 Game	5
2.2 Mocap (Montion Capture)	5
2.3 Sensor Accelorometer	6
2.4 Sensor Gyroscope	7
2.5 Sensor Magnometer	7
2.6 <i>Sensor Inertial Measurment Unit (IMU)</i>	8
2.6.1 MPU9250.....	8

2.7 NodeMCU.....	9
2.8 Unity3D Engine.....	9
2.9 Kalman Filter.....	10
2.10 Quarternion	11
2.11 Euler	11
2.12 Antares.id	12
2.13 Antropometri	12
BAB III.....	14
3.1 Desain Sistem	14
3.1.1 Diagram Blok.....	15
3.1.2 Fungsi dan Fitur	15
3.2 Desain Perangkat Keras	16
3.3 Relasi Antar Komponen	17
3.3.1 Spesifikasi Komponen	19
3.4 Desain Perangkat Lunak	22
3.4.1 Diagram Alir Proses Pengambilan Data Gerakan Pinggang	22
3.4.2 Diagram Alir Proses Pengiriman Data.....	23
3.4.3 Diagram Alir Proses Filter Data untuk Mengurangi Gangguan (<i>noise</i>) Menggunakan Algoritma <i>Kalman Filter</i>	24
BAB IV	25
4.2 Skenario Pengujian	25
4.2.1 Skenario Pengujian Sistem	26
4.2.2 Skenario Pengujian Pengiriman Data	26
4.2.3 Skenario Pengujian Data Lompatan	26
4.2.4 Skenario Pengujian Validasi Visual	26
4.3 Hasil Pengujian Alat	27

4.3.1 Hasil Pengujian Sistem	27
4.3.2 Hasil Pengujian Pengiriman Data	34
4.3.3 Hasil Pengujian Data Lompatan	36
4.3.4 Hasil Pengujian Validasi Visual	47
BAB V.....	50
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51