

Online gaming merupakan kata yang sering digunakan untuk mempresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman modern ini. Jenis pemain nya pun terbagi menjadi dua, yaitu pemain dengan jam terbang tinggi dan pemain amatir. Setiap pemain mempunyai perilaku yang berbeda saat sedang memainkan online gaming. Pada tugas akhir ini akan dibangun sebuah kursi untuk mendeteksi perilaku atau pergerakan pemain dengan jam terbang tinggi dan pemain amatir saat sedang bermain online gaming menggunakan sensor IMU. Metode yang digunakan dalam pengerjaan tugas akhir ini adalah *Pearson Correlation*, yaitu sebuah pemodelan statistik dari sistem yang diasumsikan untuk mencari variabel terkait yang paling menentukan antara pemain dengan jam terbang tinggi dan pemain amatir. Berdasarkan hasil pengujian kursi pintar dapat menentukan pemain dengan jam terbang tinggi dan pemain amatir. *Pearson Correlation* telah diimplementasikan untuk menemukan fitur yang paling menentukan tabiat pemain yaitu Gx dan divalidasi menggunakan model SVM dengan akurasi 95%.

**Kata Kunci:** Online Gaming, sensor IMU, Pearson Correlation, SVM, Perilaku Pemain