

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR SINGKATAN.....	xii
DAFTAR ISTILAH.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II DASAR TEORI.....	5
2.1 <i>Game Online</i>	5
2.2 Konsentrasi	5
2.3 Tes Pauli	5
2.4 Otak	6
2.5 Gelombang Otak	7
2.5.1 Sinyal Alpha	8
2.5.2 Sinya Beta.....	8
2.6 <i>Electroencephalogram (EEG)</i>	9
2.7 Empirical Mode Decomposition (EMD).....	9
2.8 Statistik Orde Satu.....	10
2.8.1 Mean	10
2.8.2 Standar Deviasi.....	10
2.8.3 Kurtosis.....	11

2.8.4 Entropy	11
2.8.5 Skewness	11
2.8.6 Variance	11
BAB III PERANCANGAN SISTEM.....	13
3.1 Model Sistem.....	13
3.2 Akuisisi Data	13
3.3 <i>Preprocessing</i>	16
3.4 Dekomposisi Sinyal EEG	17
3.4 Ekstraksi Ciri.....	19
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS SISTEM	20
4.1 Analisis Sinyal EEG Berdasarkan Kuesioner	20
4.2 Analisis Sinyal EEG Berdasarkan Test Pauli.....	25
4.3 Analisis Sinyal EEG Berdasarkan Irisan Kuesioner dengan Test Pauli.29	29
4.3.1 Irisan Kuesioner dengan Tes Pauli Pada Sinyal Alpha	29
4.3.2 Irisan Kuesioner dengan Tes Pauli Pada Sinyal Beta.....	31
4.4 Analisis Sinyal <i>Alpha</i> dan Sinyal <i>Betha</i>	33
4.5 Analisis Umum.....	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	45
5.1 Kesimpulan.....	45
5.2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN PERNYATAAN RESPONDEN	49
LAMPIRAN SOUCRE CODE.....	51