

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Sistematika Penulisan.....	2
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>3</b>
2.1. Unity 3D.....	3
2.2. Arduino IDE .....	3
2.3 ESP 32 .....	3
2.4 API.....	4
2.5 Game.....	4
<b>BAB III PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>6</b>
3.1 Gambaran umum sistem.....	6
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	7
3.2.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	7
3.2.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....	7
3.2.3 Analisis kebutuhan Pengguna.....	8
3.3 Perancangan Sistem.....	9
3.3.1 Flowchart Sistem .....	9
3.3.2 Diagram usecase .....	11
3.3.3 GamePlay.....	11
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>12</b>
4.1 Implementasi .....	12

4.1.1 User Interface .....	12
4.1.2 Implementasi Hardware .....	13
4.1.3 Implementasi Fitur-Fitur .....	16
4.4 Skenario Pengujian .....	19
4.4.1 Skenario perancangan Esp dan MPU 6050 .....	19
4.4.2 Skenario Pengujian Menghubungkan Wifi .....	20
4.4.3 Skenario Pengujian input IP dan port ke dalam game .....	21
4.4.4 Skenario Pengujian Speed dan Power .....	21
4.5 Pengujian alpha .....	22
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>24</b>
5.1 Kesimpulan .....	24
5.2 saran .....	24
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>25</b>
<b>LAMPIRAN A1 .....</b>	<b>26</b>