

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
BUKU CAPSTONE DESIGN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
Timeline Revisi Dokumen	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
UCAPAN TERIMA KASIH	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR SINGKATAN	xix
BAB 1 USULAN GAGASAN	1
1.1 Deskripsi Umum Masalah.....	1
1.2 Analisa Masalah.....	2
1.2.1 Aspek Teknologi.....	2
1.2.2 Aspek Akurasi Layanan	2
1.2.3 Aspek Kearifan Lokal dan Keamanan Data.....	3
1.3 Analisa Solusi yang Ada.....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Penelitian Terdahulu	4
2.2 Pemain <i>Game Online</i> Problematik.....	5
2.3 Elektroensefalografi (EEG)	5

2.4	<i>Event Related Potential (ERP) P300</i>	6
2.5	Ekstraksi Fitur	6
2.6	<i>Fast Fourier Transformation (FFT)</i>	9
2.7	Transformasi <i>Wavelet</i>	10
2.8	<i>Machine learning</i>	10
2.8.1	<i>Random Forest</i>	11
2.8.2	<i>Decision Tree</i>	11
2.9	CNN	11
BAB 3	DESAIN DETAIL ATAS USULAN TERPILIH	13
3.1	Desain Sistem	13
3.2	Spesifikasi dan Batasan	14
3.2.1	Spesifikasi	14
3.2.2	Batasan	15
3.3	Metode Pengukuran yang Sesuai dengan Solusi Terpilih	15
BAB 4	IMPLEMENTASI	20
4.1	Deskripsi Umum Implementasi	20
4.1.1	Penjaringan Responden	21
4.1.2	Proses Penentuan Stimulus	21
4.1.3	Perekaman Sinyal EEG	22
4.2	Detail Implementasi	24
4.2.1	Penjaringan Responden	24
4.2.2	Proses Penentuan Stimulus	26
4.2.3	Perekaman Sinyal EEG	35
4.3	Prosedur Pengoperasian Solusi	69
BAB 5	PENGUJIAN	97
5.1	Skema Pengujian Sistem	97
5.2	Proses Pengujian dan Analisa Hasil	97

5.2.1	Sistem <i>Website</i>	98
5.2.2	Sistem Klasifikasi	102
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN		113
6.1	Kesimpulan	113
6.2	Saran	113
DAFTAR PUSTAKA		115
LAMPIRAN.....		121