

## DAFTAR ISI

---

KATA PENGANTAR .....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Definisi Operasional.....	3
1.6 Metode Pengerjaan .....	3
1.7 Jadwal Pengerjaan .....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Cloud Computing .....	5
2.2 GamingAnywhere .....	6
2.3 Hypertext Preprocessor (PHP).....	7
2.4 FlowMap .....	8
2.5 Entity Relation Diagram (ERD) .....	9
2.6 MySQL.....	10
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	11
3.1 Gambaran Sistem Saat Ini.....	11
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	11
3.2.1 Perancangan Sistem .....	11
3.2.2 Use case Diagram .....	12
3.2.3 Skenario <i>Use Case</i> .....	14
3.2.4 Activity Diagram .....	21

3.3	Perancangan Basis Data.....	29
3.4	Fitur Aplikasi .....	29
3.5	Desain Antarmuka .....	30
3.6	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	34
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....</b>		<b>36</b>
4.1	Implementasi .....	36
4.1.1	Instalasi GamingAnywhere.....	36
4.1.2	Implementasi File Basis Data .....	37
4.1.3	Implementasi Antarmuka.....	37
4.2	Pengujian .....	43
4.2.1	Fungsionalitas Login .....	43
4.2.2	Pengujian Register.....	44
4.2.3	Pengujian Token.....	45
4.2.4	Pengujian Download .....	45
4.2.5	Pengujian Upload .....	45
4.2.6	Pengujian Cek Token .....	46
4.2.7	Pemilihan Game .....	46
4.2.8	Pengujian Multiplayer .....	46
<b>BAB 5 KESIMPULAN .....</b>		<b>49</b>
5.1	Kesimpulan .....	49
5.2	Saran .....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>50</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>51</b>
Lampiran 1.....		51