

ABSTRAK

Sekarang ini banyak jenis *game* yang tersebar di seluruh dunia, tidak dapat dipungkiri bahwa akan timbul permasalahan atau gangguan pada perangkat, apakah itu masalah spesifikasi yang dibutuhkan, ruang penyimpanan yang tidak mencukupi dan lain sebagainya. Gangguan sekecil apapun akan berdampak *negatif* pada saat menjalankan *game* tersebut ataupun tidak dapat menginstalnya pada perangkat. Spesifikasi yang tidak memenuhi ketentuan atau ruang penyimpanan yang tidak mencukupi itu akan menyulitkan pada saat menjalankan *game*. Melihat permasalahan yang ada, penulis tertarik untuk membuat sebuah *game* yang berbasis *cloud* dengan menggunakan platform *GamingAnywhere*, dimana *game* tersebut tidak perlu diinstal pada perangkat untuk dapat memainkannya dan tidak membutuhkan spesifikasi perangkat yang cukup tinggi ataupun ruang penyimpanan yang besar. Pada proyek akhir ini mengambil kasus pada sebuah *game hangman* yang dapat dimainkan tanpa harus diinstal pada perangkat yang mana itu akan membantu dalam menghemat ruang penyimpanan, selain itu ada tambahan fitur pada *game* ini yaitu dapat dimainkan secara *multiplayer*.

kata kunci : *GamingAnywhere, cloud, multiplayer*