

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
1. PENDAHULUAN	1
1.1 <i>Latar Belakang</i>	1
1.2 <i>Perumusan Masalah</i>	2
1.3 <i>Tujuan</i>	2
1.4 <i>Batasan Masalah</i>	2
1.5 <i>Hipotesis</i>	2
1.6 <i>Metodologi Penelitian</i>	3
1.7 <i>Sistematika Penulisan</i>	3
1.8 <i>Jadwal Kegiatan</i>	5
2. DASAR TEORI	6
2.1 <i>Komputasi Pararel</i>	6
2.2 <i>Komputer Cluster</i>	6
2.3 <i>Network File System (NFS)</i>	7
2.4 <i>Distribute Resource Management (DRM)</i>	8
2.5 <i>Rendering</i>	8
2.6 <i>Rendering Farm</i>	9
2.7 <i>Low Cost Rendering Farm</i>	9
2.8 <i>Blender</i>	9
2.9 <i>Bash Shell</i>	10
2.10 <i>Brender</i>	10
3. ANALISIS PERANCANGAN	11
3.1 <i>Spesifikasi Perangkat Lunak dan Perangkat Keras</i>	11

3.2.	<i>Spesifikasi Perangkat Lunak dan Perangkat Keras</i>	12
3.3.	<i>Networking</i>	13
3.4.	<i>Installasi Cluster</i>	14
3.4.1	Persyaratan.....	14
3.4.2	Jaringan.....	15
3.4.3	Konfigurasi Secure Shell (SSH).....	15
3.4.4	Installasi Blender	16
3.5.	<i>Pengecekan Sistem</i>	17
4.	PENGUJIAN DAN ANALISIS	18
4.1	<i>Pengujian sistem rendering</i>	18
4.1.1	Tujuan Pengujian Sistem	18
4.2.2.	Skenario Pengujian	18
4.2	<i>Pengujian Processor</i>	19
4.3	<i>Pengujian Memory</i>	19
4.4	<i>Pengujian Jalur Komunikasi</i>	20
4.5	<i>Analisis Cost</i>	20
5.	KESIMPULAN DAN SARAN	24
5.1.	<i>Kesimpulan</i>	24
5.2.	<i>Saran</i>	25
	LAMPIRAN	27