

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metode Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II	5
DASAR TEORI.....	5
2.1 <i>Cloud Computing</i>	5
2.1.1 Model Layanan <i>Cloud Computing</i>	5
2.1.2 Karakteristik <i>Cloud Computing</i>	7
2.1.3 Model Infrastruktur <i>Cloud Computing</i>	8
2.2 <i>Cloud Gaming</i>	9
2.3 EMAGO	11
2.4 Quality of Service (QoS).....	12
2.5 <i>Bandwidth</i>	13
2.6 <i>Wireshark</i>	13
2.7 Network Emulator for Windows Toolkit (NEWT).....	14
BAB III.....	16
PERANCANGAN SISTEM.....	16
3.1 Perancangan Sistem	16

3.2	Spesifikasi Perangkat	17
3.2.1.	Perangkat Keras	17
3.2.2.	Perangkat Lunak	18
3.3	Game Uji	18
3.4	Skenario Pengujian	20
BAB IV		23
HASIL DAN ANALISIS		23
4.1	Hasil Pengukuran <i>Quality of Service</i>	23
4.2	Hasil Analisis	27
4.2.1	<i>Throughput</i>	27
4.2.2	<i>Packet Loss</i>	30
4.2.3	<i>Delay</i>	33
BAB V		37
PENUTUP		37
5.1	Kesimpulan.....	37
5.2	Saran	38
DAFTAR PUSTAKA		39