

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SINGKATAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan.....	2
1.3 Manfaat.....	2
1.4 Rumusan Masalah.....	2
1.5 BatasaMasalah.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.7 Jadwal Pelaksanaan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Cloud Computing.....	6
2.2 Cloud Gaming.....	7
2.2.1 Emago Cloud Gaming.....	8
2.3 Server.....	9
2.3.1 Game Server.....	10
2.3.2 Game Client.....	10
2.4 Grid Autosport.....	10
2.5 Steredenn.....	11

2.6 Resource Usage.....	12
2.6.1 CPU Usage.....	12
2.6.2 RAM Usage.....	12
2.6.3 FPS.....	13
2.7 Bandwidth.....	14
2.8 Fraps.....	15
BAB III PERANCANGAN SISTEM.....	17
3.1 Model Sistem.....	17
3.2 Desain Model Sistem.....	17
3.3 Spesifikasi Game Uji.....	18
3.4 Skenario Pengukuran	19
3.4.1 Skenario A – Emago Aktif pada Bandwidth Dibatasi 3 Mbps.....	19
3.4.2 Skenario B – Emago Aktif pada Bandwidth Dibatasi 4 Mbps	19
3.4.3 Skenario C – Emago Aktif pada Bandwidth Dibatasi 5 Mbps	20
3.4.4 Skenario D – Emago Aktif dengan Bandwidth Tidak Dibatasi	20
3.4.5 Skenario E – Emago Tidak Aktif	21
BAB IV HASIL PENGUKURAN DAN ANALISIS.....	22
4.1 Hasil Pengukuran Resource Usage Pada Client.....	22
4.1.1 Skenario A – Emago Aktif pada Bandwidth Dibatasi 3 Mbps.....	22
4.1.2 Skenario B – Emago Aktif pada Bandwidth Dibatasi 4 Mbps.....	23
4.1.3 Skenario C – Emago Aktif pada Bandwidth Dibatasi 5 Mbps.....	23
4.1.4 Skenario D – Emago Aktif dengan Bandwidth Tidak Dibatasi.....	24
4.1.5 Skenario E – Emago Tidak Aktif.....	25
4.2 Hasil Analisis.....	26
4.2.1 FPS.....	26
4.2.1.1 Analisis FPS Pada Game Grid : Autosport.....	26
4.2.1.2 Analisis FPS Pada Game Steredenn.....	28
4.2.2 CPU Usage.....	30
4.2.2.1 Analisis CPU Usage pada Game Grid : Autosport.....	30
4.2.2.2 Analisis CPU Usage pada Game Steredenn.....	31

4.2.3 RAM Usage.....	33
4.2.3.1 Analisis RAM Usage pada Game Grid : Autosport.....	33
4.2.3.2 Analisis RAM Usage pada Game Steredenn.....	34
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	36
5.1 Kesimpulan.....	36
5.2 Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA.....	39