

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHR</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat .....	2
1.4 Batasan Permasalahan .....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
<b>BAB II KONSEP DASAR</b> .....	4
2.1 Cloud Computing .....	4
2.1.1 Jenis layanan Cloud Computing.....	4
2.2 Cloud Gaming .....	5
2.3 Parsec .....	6
2.4 GPU-Passthrough.....	7
2.5 <i>Virtual machine</i> .....	7
2.6 Hyper-V.....	8
2.7 <i>Video game</i> .....	8
2.8 Frame Rate .....	10
2.9 Quality of Service (QOS).....	10
2.10 <i>Resource usage</i> .....	11
2.10.1 GPU Usage .....	12
2.10.2 CPU Usage .....	12
2.10.3 RAM Usage.....	12
<b>BAB III PERANCANGAN SISTEM</b> .....	13
3.1 Desain Sistem.....	13

3.2	Diagram Alir .....	14
3.3	Desain Perangkat Keras .....	15
3.3.1	Spesifikasi Komponen.....	15
3.4	Desain Perangkat Lunak .....	18
3.4.1	<i>Game</i> Penguji .....	18
3.5	Skenario Pengujian.....	21
3.5.1	Skenario Pengukuran <i>Resource usage</i> .....	21
3.5.2	Skenario Pengukuran QoS .....	22
<b>BAB IV HASIL DAN ANALISIS .....</b>		<b>23</b>
4.1	Hasil Pengujian .....	23
4.1.1	Hasil Pengukuran <i>Resource usage</i> pada <i>client</i> .....	23
4.1.2	Hasil Pengukuran <i>Resource usage</i> pada <i>host</i> .....	27
4.1.3	Hasil Pengukuran <i>framerate</i> .....	29
4.1.4	Hasil Pengukuran QoS .....	29
4.2	Analisis.....	33
4.2.1	Analisis <i>Resource usage</i> .....	33
4.2.2	Analisis QoS.....	38
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>42</b>
5.1	Kesimpulan .....	42
5.2	Saran.....	43
<b>Daftar Pustaka .....</b>		<b>44</b>