

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Definisi Operasional.....	3
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Cloud Computing	5
2.2 GamingAnywhere	6
2.3 Hypertext Preprocessor (PHP).....	7
2.4 FlowMap	8
2.5 Entity Relation Diagram (ERD)	9
2.6 MySQL.....	10
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	11
3.1 Gambaran Sistem Saat Ini.....	11
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	11
3.2.1 Perancangan Sistem	11
3.2.2 Use case Diagram	12
3.2.3 Skenario <i>Use Case</i>	14
3.2.4 Activity Diagram	21

3.3	Perancangan Basis Data.....	29
3.4	Fitur Aplikasi	29
3.5	Desain Antarmuka	30
3.6	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	34
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		36
4.1	Implementasi	36
4.1.1	Instalasi GamingAnywhere.....	36
4.1.2	Implementasi File Basis Data	37
4.1.3	Implementasi Antarmuka.....	37
4.2	Pengujian	43
4.2.1	Fungsionalitas Login	43
4.2.2	Pengujian Register.....	44
4.2.3	Pengujian Token.....	45
4.2.4	Pengujian Download	45
4.2.5	Pengujian Upload	45
4.2.6	Pengujian Cek Token	46
4.2.7	Pemilihan Game	46
4.2.8	Pengujian Multiplayer	46
BAB 5 KESIMPULAN		49
5.1	Kesimpulan	49
5.2	Saran	49
DAFTAR PUSTAKA		50
LAMPIRAN.....		51
Lampiran 1.....		51