

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR SINGKATAN .....	x
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian .....	4
BAB II.....	5
2.1 <i>Cloud Computing</i> .....	5
2.2.1 <i>Karakteristik Cloud Computing</i> .....	5
2.2.2 <i>Klasifikasi Cloud Computing</i> .....	6
2.2 <i>Cloud Gaming</i> .....	7
2.3 <i>Cloud gaming framework</i> .....	8
2.4 TCP.....	8
2.4.1 <i>TCP Three-way Handshake</i> .....	9
2.5 Microsoft Azure .....	10
2.6 <i>Quality of Service (QoS)</i> .....	10
2.5.1 <i>Model Monitoring QoS</i> .....	11
2.5.2 <i>Parameter QoS</i> .....	12
2.7 <i>Resource usage</i> .....	13
2.8 <i>Virtual Reality</i> .....	13
2.7.1 <i>Oculus Rift</i> .....	15
BAB III .....	16
3.1 <i>Desain Sistem</i> .....	16

3.1.1	Blok Diagram .....	16
3.1.2	Diagram Alir .....	17
3.1.3	Spesifikasi Perangkat .....	18
3.1.4	Spesifikasi <i>Game</i> .....	19
3.2	<i>Software</i> Pendukung Pengukuran .....	21
3.3	Skenario Pengukuran .....	22
3.3.1	Parameter Uji .....	22
3.3.2	Variabel Skenario Pengukuran .....	22
BAB IV .....		23
4.1	Hasil Pengujian Performansi <i>Resource usage</i> .....	23
4.1.1	Hasil Pengujian <i>CPU Usage</i> .....	23
4.1.2	Hasil Pengujian <i>RAM Usage</i> .....	24
4.1.3	Hasil pengujian <i>Disk Usage</i> .....	25
4.1.4	Hasil Pengujian <i>GPU Usage</i> .....	26
4.2	Hasil Pengujian Performansi <i>Quality of Service</i> .....	27
4.2.1	Hasil Pengujian <i>Throughput</i> .....	27
4.2.2	Hasil Pengujian <i>Delay</i> .....	28
4.2.3	Hasil Pengukuran <i>Jitter</i> .....	30
4.3	Hasil pengujian <i>Frame rate</i> .....	31
4.3.1	Hasil pengujian FPS .....	31
BAB V .....		32
5.1	Kesimpulan .....	32
5.2	Saran .....	33