

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	I
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	II
ABSTRAK.....	III
ABSTRACT	IV
KATA PENGANTAR	V
UCAPAN TERIMA KASIH.....	VI
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR SINGKATAN	XIII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 TUJUAN PENELITIAN	1
1.3 RUMUSAN MASALAH	2
1.4 BATASAN MASALAH	2
1.5 METODOLOGI PENELITIAN	3
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	3
BAB II DASAR TEORI	5
2.1 PENGERTIAN CLOUD COMPUTING	5
2.2 KARAKTERISTIK CLOUD COMPUTING	5
2.3 MODEL LAYANAN CLOUD COMPUTING.....	7
2.4 MODEL INFRASTRUKTUR CLOUD COMPUTING	8
2.5 SISTEM CLOUD GAMING	10
2.6 OPEN SOURCE CLOUD GAMING SERVER GAMINGANYWHERE	11
2.7 ARSITEKTUR SISTEM GAMINGANYWHERE	13
2.8 CLOUD GAME SERVER	13
2.8.1 RTSP dan RTP Server.....	14
2.8.2 Video Source	14
2.8.3 Audio Source	15
2.8.4 Frame Encoding.....	15
2.8.5 Input Replayer	17
2.9 CLOUD GAMING CLIENT	17
2.9.1 RTSP dan RTP Client.....	18
2.9.2 Frame Buffering dan Decoding.....	18
2.9.3 Input Handling	18
2.10 DIAGRAM ALIR	19
BAB III PERANCANGAN SISTEM.....	21
3.1 ARSITEKTUR SISTEM.....	21
3.2 PENGUJIAN SISTEM	22
3.2.1 Jenis Game	22
3.2.2 Spesifikasi Sistem	26
3.2.3 Skenario Pengujian	26

3.2.4 <i>Quality of Experience</i>	29
3.3 SOFTWARE PENDUKUNG PENGUJIAN	30
BAB IV HASIL PENGUJIAN DAN ANALISIS	33
4.1 HASIL PENGUJIAN	33
4.1.1 <i>Skenario A</i>	33
4.1.2 <i>Skenario B</i>	34
4.1.3 <i>Skenario C</i>	35
4.1.4 <i>Skenario D</i>	37
4.1.5 <i>Skenario E</i>	39
4.1.6 <i>Skenario F</i>	41
4.1.7 <i>Skenario G</i>	42
4.2 HASIL QoE	43
4.3 ANALISIS HASIL PENGUJIAN	43
4.3.1 <i>Analisis Performa Client</i>	43
4.3.2 <i>Analisis Server dengan GA Aktif dan Non-aktif</i>	47
4.3.3 <i>Analisis Server dengan n Client terhubung</i>	48
4.3.4 <i>Analisis Performa Client pada Ethernet dan WLAN</i>	49
4.3.5 <i>Analisis Responsive Delay</i>	50
4.3.6 <i>Analisis Performa Client dengan Variabel Bandwidth</i>	51
4.3.7 <i>Analisis Performa Server dengan 2 GamingAnywhere Aktif</i>	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	53
5.1 KESIMPULAN.....	53
5.2 SARAN	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN A	1
LAMPIRAN B.....	IV
LAMPIRAN C	VI
LAMPIRAN D	XXII
LAMPIRAN E.....	XXXI