

ABSTRAK

Cloud Gaming merupakan pengembangan dari teknologi *Cloud Computing* sebagai layanan GaaS (*Game as a Service*) dimana kita dapat bermain game menggunakan *cloud* tanpa harus melakukan instalasi *game* tersebut di *computer* kita. *Cloud Gaming* ini masih dalam tahap pengembangan oleh perusahaan-perusahaan *game* besar didunia karena dinilai akan sangat laku dipasaran dan teknologi yang ditunggu – tunggu.

Pada Tugas Akhir ini di implementasikan *Cloud Gaming* berbasis *web browser* menggunakan metode VNC (*Virtual Network Computing*). VNC (*Virtual Network Computing*) adalah suatu metode untuk menampilkan desktop dari *computer server* ke *computer client* dan *client* dapat memberikan inputan. *Web Browser* yang akan digunakan diantara lain Google Chrome dan Mozilla Firefox.

Dari hasil pengukuran data dan pengolahan data *cloud gaming*, pada web browser dapat mengurangi penggunaan CPU, RAM, dan VGA. Perbedaan terlihat signifikan pada VGA yang berkurang sebanyak 80% pada saat menggunakan sistem *cloud gaming*. Dengan sistem *cloud gaming client* dapat memainkan *game* yang melebihi *spesifikasi* dari kompeternya. Pada sistem cloud gaming yang menggunakan JSMPEG – VNC sebagai *server* ini dibutuhkan *bandwidth* minimum 6 Mb agar tidak terjadi *lagging*.

Kata kunci : *Cloud gaming*, JSMPEG – VNC, *lagging*.

ABSTRAK

Cloud Gaming is the development of Cloud Computing technology as a service as Gamers (Game as a Service) where we can play games using the cloud without having to repair the game on our computer. Game Cloud is still in the development stage by big game companies because it will be very marketable and technology that awaited.

In this Final Project in implementing Cloud Gaming web browser based using VNC (Virtual Network Computing) method. VNC (Virtual Network Computing) is a method to display desktop from computer server to client computer and client can give input. Web Browsers that will be used among others Google Chrome and Mozilla Firefox.

From the measurement data and data processing cloud gaming, the web browser can reduce the use of CPU, RAM, and VGA. The difference looks significant on VGAs that are reduced by as much as 80% when using cloud gaming systems. With a cloud gaming client system can play games that melibihi specifications of kompeternya. In a cloud gaming system that uses JSMPEG - VNC as a server requires a minimum bandwidth of 6 Mb to avoid lagging.

Keyword : *Cloud gaming, JSMPEG – VNC, lagging.*