

## **Abstrak**

*Multiplayer Online Game* adalah jenis permainan yang membolehkan pemain melakukan kegiatan interaktif dengan pemain yang lain menggunakan jaringan internet. kegiatan interaktif tersebut dapat berupa pemain melawan pemain, atau pemain melawan kecerdasan buatan. Tetapi dalam *Multiplayer Online Game*, *lag* adalah permasalahan yang sangat sering ditemukan dalam setiap pemain sehingga membuat pemain merasa terganggu dan meninggalkan kesan buruk dalam bermain. Untuk meneliti kesan dan pengalaman pemain dalam permasalahan ini adalah melakukan penelitian *Quality of Experience*. Seluruh kegiatan dalam jaringan tidak akan berjalan tanpa penghubung antara perangkat *game console* dengan internet seperti *HTTP Web Server*. Dalam penelitian ini penerapan *HTTP Web Server* dilakukan untuk meningkatkan kinerja dan tingkat kepuasan pengguna *multiplayer online game*, dan metode *Mean Opinion Score (MOS)* digunakan untuk merekam data yang diperlukan guna menganalisis *QoE*. Diperoleh hasil *QoE* dari permainan *Pingpong* sebesar 4.07 satuan *MOS* dan dalam permainan *Tictactoe* sebesar 4.16 satuan *MOS*. Dapat disimpulkan juga pada permainan *Pingpong* bahwa parameter *RTT*, *Jitter*, *Retransmission*, dan *Delay* berpengaruh pada hasil *QoE* dan pada permainan *Tictactoe* hanya *RTT*, dan *Jitter* yang memiliki pengaruh pada hasil *QoE*.

**Kata kunci :** *Multiplayer Online Game, lag, HTTP Web Server, Quality of Experience*