

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Cloud Gaming	8
Gambar 2.2 Sistem mobile cloud video gaming	9
Gambar 2.3 Sistem mobile browser gaming	10
Gambar 2.4 Logo GamingAnywhere	11
Gambar 2.5 Hubungan Server dan Client	11
Gambar 2.6 Hubungan antar modul server, shared buffer dan koneksi jaringan..	12
Gambar 3.1 Blok sistem mobile cloud gaming secara online	15
Gambar 3.2 Diagram Alir Cloud Gaming.....	16
Gambar 3.3 Cover game Neverball.....	18
Gambar 3.4 Cover game Deadpool.....	19
Gambar 3.5 Screenshot Wireshark.....	20
Gambar 3.6 Screenshot NEWT.....	20
Gambar 3.7 Screenshot Fraps	21
Gambar 3.8 Screenshot GameBench.....	21
Gambar 4.1 CPU usage pada server ketika GA aktif dan tidak aktif.....	32
Gambar 4.2 RAM usage pada server ketika GA aktif dan tidak aktif	33
Gambar 4.3 FPS yang dihasilkan pada server ketika GA aktif dan tidak aktif.....	34
Gambar 4.4 CPU usage (kiri) dan RAM usage (kanan) pada server menggunakan game Neverball ketika diakses beberapa client	35
Gambar 4.5 CPU usage (kiri) dan RAM usage (kanan) pada server menggunakan game Deadpool ketika diakses beberapa client.....	35
Gambar 4.6 CPU usage (kiri) dan RAM usage (kanan) pada client menggunakan game Neverball ketika client terhubung	36
Gambar 4.7 FPS usage pada client menggunakan game Neverball ketika client terhubung	37
Gambar 4.8 CPU usage (kiri) dan RAM usage (kanan) pada client menggunakan game Deadpool ketika client terhubung.....	37
Gambar 4.9 FPS usage pada client menggunakan game Deadpool ketika client terhubung	38
Gambar 4.10 Delay pada sistem dalam kondisi bandwidth berbeda-beda pada game Neverball jaringan lokal.....	39

Gambar 4.11 Delay pada sistem dalam kondisi bandwidth berbeda-beda pada game Neverball jaringan online	39
Gambar 4.12 Delay pada sistem dalam kondisi bandwidth berbeda-beda pada game Deadpool jaringan lokal	40
Gambar 4.13 Delay pada sistem dalam kondisi bandwidth berbeda-beda pada game Deadpool jaringan online	40
Gambar 4.14 Total Delay	42
Gambar 4.15 Hasil packet loss pada game Neverball lokal (kiri) dan Neverball Online (kanan).....	43
Gambar 4.16 Hasil packet loss pada game Deadpool lokal (kiri) dan Deadpool Online (kanan).....	44
Gambar 4.17 Throughput yang dihasilkan pada game Neverball (kiri) dan Deadpool (kanan).....	44
Gambar 4.18 Lantecy game Neverball(kiri) dan game Deadpool (kanan)	46
Gambar 4.19 Quality Of Experience.....	47