

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL DALAM</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xiv
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metode Pengarjaan .....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
2.1 Cloud Computing .....	5
2.2 Sistem Cloud Gaming .....	7

2.3 Remote Desktop VNC.....	8
2.4 Cloud Game Server .....	9
2.5 Parameter QoS.....	10
2.6 Tools yang Digunakan.....	11
<b>BAB III PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>12</b>
3.1 Gambaran Sistem .....	12
3.2 Perangkat yang Digunakan.....	12
3.3 Game yang Digunakan .....	13
3.4 Web Browser yang Digunakan.....	14
3.5 Arsitektur yang Digunakan .....	15
3.6 Diagram Alir.....	16
3.7 Skenario Pengujian.....	17
<b>BAB IV HASIL DAN ANALISIS .....</b>	<b>19</b>
4.1 Analisis Perfomansi.....	19
4.2 Analisis QoS.....	37
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>49</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>50</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>51</b>