

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	12
1.1 Latar Belakang Masalah.....	12
1.2 Tujuan dan Manfaat.....	14
1.3 Rumusan Masalah	14
1.4 Batasan Masalah.....	14
1.5 Metodologi Penelitian	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16
2.1 Cloud Computing	16
2.1.1 Model Layanan Cloud Computing.....	16
2.2 Cloud Gaming	17
2.3 Sistem Cloud Gaming	17
2.4 Online Gaming dan Cloud Gaming.....	18
2.5 Parsec.....	20
2.6 Quality of Service (QoS).....	20
2.6.1 Parameter-parameter QoS.....	21
2.7 Virtual Reality	21
2.9.1 Teknologi pada <i>Virtual Reality</i>	22
BAB III PERANCANGAN SISTEM.....	24
3.1 Topologi Sistem	24
3.2 Desain Sistem.....	24
3.2.1 Blok Diagram Sistem.....	25
3.2.2 Diagram Alir	26
3.2.3 Spesifikasi Perangkat	28
3.2.4 Spesifikasi <i>Game Uji</i>	29

3.3	<i>Software</i> Pendukung Pengukuran.....	31
3.4	Skenario Pengukuran.....	32
3.4.1	Parameter Uji	33
3.4.2	Variabel Skenario Pengukuran.....	33
BAB IV DATA DAN ANALISIS		34
4.1	Hasil Pengukuran <i>Resource Usage</i>	34
4.1.1	Hasil Pengukuran <i>Resource Usage</i> pada Perangkat <i>Client</i>	34
4.1.2	Hasil Pengukuran <i>Resource Usage</i> pada <i>Server</i>	35
4.2	Hasil Pengukuran <i>Quality of Service (QoS)</i>	36
4.2.1	Hasil Pengukuran QoS pada Perangkat Komputer	37
4.2.2	Hasil Pengukuran QoS pada Perangkat <i>Headset VR</i>	38
4.3	Analisis.....	39
4.3.1	Analisis Pengaturan <i>Quality Preset</i> terhadap CPU Usage.....	39
4.3.2	Analisis Pengaturan <i>Quality Preset</i> terhadap RAM Usage	40
4.3.3	Analisis Pengaturan <i>Quality Preset</i> terhadap Disk Usage	41
4.3.4	Analisis Pengaturan <i>Quality Preset</i> terhadap GPU Usage.....	42
4.3.5	Analisis <i>Throughput</i> terhadap Pengaturan <i>Bandwidth Limit</i>	43
4.3.6	Analisis <i>Delay</i> dan <i>Jitter</i> terhadap <i>Bandwidth</i>	44
4.3.7	Analisis FPS terhadap Pengaturan <i>Quality Preset</i> dan <i>Bandwidth Limit</i>	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		47
5.1	Kesimpulan.....	47
5.2	Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA		49