

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Layanan pada cloud computing .....	0
<b>Gambar 2.2</b> Cara kerja cloud <i>gaming</i> .....	0
<b>Gambar 2.3</b> Mobile cloud video <i>gaming</i> .....	0
<b>Gambar 2.4</b> Mobile browser <i>gaming</i> .....	0
<b>Gambar 2.5</b> Logo <i>Moonlight Gamestreaming</i> .....	1
<b>Gambar 2.6</b> <i>Batman arkham city</i> .....	2
<b>Gambar 2.7</b> <i>Kart racers 2</i> .....	3
<b>Gambar 2.8</b> Konsep virtualisasi .....	4
<b>Gambar 2.9</b> Logo Microsoft Azure .....	6
<b>Gambar 3.1</b> Desain sistem .....	1
<b>Gambar 3.2</b> Diagram alir sistem .....	3
<b>Gambar 3.3</b> Diagram alir user .....	4
<b>Gambar 3.4</b> Blok diagram sistem .....	5
<b>Gambar 4.1</b> Grafik pengukuran <i>throughput game</i> uji terhadap <i>bandwidth</i> pada <i>smartphone</i> android.....	2
<b>Gambar 4.2</b> Grafik pengukuran <i>throughput game</i> uji terhadap <i>bandwidth</i> pada <i>smartphone</i> iOS.....	3
<b>Gambar 4.3</b> Grafik pengukuran <i>network delay game</i> uji terhadap <i>bandwidth</i> pada <i>smartphone</i> android.....	4
<b>Gambar 4.4</b> Grafik pengukuran <i>network delay game</i> uji terhadap <i>bandwidth</i> pada <i>smartphone</i> iOS.....	6

<b>Gambar 4.5</b> Grafik pengukuran <i>jitter game</i> uji terhadap <i>bandwidth</i> pada <i>smartphone</i> android.....	37
<b>Gambar 4.6</b> Grafik pengukuran <i>jitter game</i> uji terhadap <i>bandwidth</i> pada <i>smartphone</i> android.....	38
<b>Gambar 4.7</b> Grafik konsumsi resource <i>usage game Batman arkham city</i> pada <i>smartphone</i> android.....	40
<b>Gambar 4.8</b> Grafik konsumsi resource <i>usage game Kart Racers</i> pada <i>smartphone</i> android.....	41
<b>Gambar 4.9</b> Grafik konsumsi resource <i>usage game Batman arkham city</i> pada <i>smartphone</i> iOS.....	42
<b>Gambar 4.10</b> Grafik konsumsi <i>resource usage game Kart Racers</i> pada <i>smartphone</i> iOS.....	43
<b>Gambar 4.11</b> Grafik penggunaan <i>CPU Usage game</i> uji dengan resolusi yang berbeda pada <i>smartphone</i> android dan iOS .....	44
<b>Gambar 4.12</b> Grafik penggunaan RAM <i>Usage game</i> uji dengan resolusi yang berbeda pada <i>smartphone</i> android dan iOS .....	45
<b>Gambar 4.13</b> Grafik perbandingan resource <i>usage game Batman arkham city</i> antara VM dengan <i>smartphone</i> .....	47
<b>Gambar 4.14</b> Grafik perbandingan resource <i>usage game Kart racers 2</i> antara VM dengan <i>smartphone</i> .....	48
<b>Gambar 4.15</b> Grafik pengukuran FPS <i>game</i> uji terhadap <i>bandwidth</i> pada <i>smartphone</i> android.....	49
<b>Gambar 4.16</b> Grafik pengukuran <i>frame drop game</i> uji terhadap <i>bandwidth</i> pada <i>smartphone</i> android.....	51
<b>Gambar 4.17</b> Grafik pengukuran FPS <i>game</i> uji terhadap <i>bandwidth</i> pada <i>smartphone</i> iOS.....	52
<b>Gambar 4.18</b> Grafik pengukuran <i>Frame drop game</i> uji terhadap <i>bandwidth</i> pada <i>smartphone</i> iOS.....	53