

Daftar Isi

Kata Pengantar	v
Abstrak	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xii
Bab 1 Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir.....	3
1.5 Metode Pengerjaan	4
1.6 Waktu Pengerjaan.....	5
Bab 2 Tinjauan Pustaka	6
2.1 Arcade Game	6
2.2 Multiplayer Game Online.....	6
2.3 Photon Unity Network.....	6
2.4 Photon Cloud	7
2.5 Unity Engine.....	7
2.6 Zetcill Framework	7
2.7 Quality Of Service	7
2.8 Wireshark.....	8
2.9 Black Box Testing	8
2.10 Komunikasi Data	8

Bab 3 Analisis dan Perancangan.....	9
3.1 Metodologi Pengerjaan.....	9
3.1.1 Prototype	9
3.1.2 Pre-production.....	13
3.1.3 Production	18
3.1.4 Alpha Testing	19
Bab 4 Implementasi dan Pengujian.....	21
4.1 Implementasi	21
4.1.1 Lingkungan Implementasi.....	21
4.1.2 Implementasi Koneksi Server	22
4.1.3 Implementasi Matchmaking.....	23
4.1.4 Implementasi Room	28
4.1.5 Implementasi Sinkronisasi Pemain	29
4.1.6 Implementasi Sprite Collision.....	31
4.2 Pengujian (Testing).....	31
4.2.1 Pengujian Fungsionalitas Multiplayer Online.....	32
4.2.2 Pengujian Kinerja.....	38
4.2.3 Analisis Hasil Pengujian	42
Bab 5 Kesimpulan dan saran.....	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran	44
Daftar Pustaka.....	45
Lampiran.....	47
Lampiran A: Waktu Pelaksanaan Proyek Akhir.....	19

Lampiran B: Waktu Pelaksanaan Proyek Akhir 20