Penggunaan Cloud Computing dalam Permainan Online

Oleh :

Ritchie Chandra 2001851405

1. **Latar Belakang**

Seiring dengan kemajuan teknologi di masa sekarang membuat kita harus selalu melakukan sebuah perubahan dalam segala hal. Salah satunya adalah permainan, disini permainan merupakan hal yang diperlukan untuk mengisi waktu luang maupun untuk hobi yang dapat menjadi sebagai sumber penghasilan. Pada masa dulu permainan dilakukan diluar ruangan lalu seiring dengan berkembangnya jaman permainan dibuat dalam bentuk mesin yang dapat dimainkan didalam ruangan secara bersama maupun individu. Hal itu juga yang membuat perangkat permainan semakin berkembang yang pada sebelumnya yang hanya perlu kita beli perangkat tambahan yang berupa CD atau kaset untuk dapat memainkan permainan tersebut lalu masuknya teknologi berupa internet kita tidak perlu lagi untuk membeli perangkat CD maupun kaset tetapi kita dapat langsung *download* dari *website* yang menyediakan layanan permainan tersebut.

Memasuki dunia teknologi internet yang semakin canggih, sekarang banyak pengembang membuat permainan tetapi didalam *cloud*. *Cloud* yang sebelumnya hanya untuk penyimpanan data dapat berkembang untuk melakukan proses komputasi juga didalam *cloud* tersebut. Banyak permainan yang sudah memanfaatkan teknologi *cloud* *computing* untuk layanan mereka. Dengan semakin banyaknya layanan permainan secara *online* maka perlunya sebuah dukungan komputasi yang baik juga. Masih banyaknya kendala juga yang terjadi untuk menggunakan *cloud* untuk komputasi tetapi juga memiliki alasan yang baik untuk memilih melakukan komputasi didalam *cloud*.

Penggunaan *cloud* dalam dunia permainan juga dilakukan untuk mengirimkan proses permainan didalam *cloud* ke pengguna. Dimana proses komputasi permainan dilakukan oleh server *cloud* yang bertenaga dan canggih. Tampilan permainan akan dikirimkan ke pengguna dengan koneksi lalu kontrol dari pengguna akan dikirimkan kembali ke *cloud* server sebagai interaksi. Dan dengan menggunakan *cloud* permainan dapat dimainkan oleh beberapa perangkat secara bersama – sama. Mengingat hal – hal yang sudah dijelaskan maka betapa pentingnya infrastruktur *cloud* yang mendukung permainan *online* dan juga teknologi *cloud* yang dapat digunakan sehingga permainan online dapat dinikmati oleh pengguna dan untuk mencegah hal – hal yang dapat menghambat permainan dan dapat merugikan pengguna dan juga pengembang permainan tersebut.

**Feedback:**

* Dalam latar belakang pun sebaiknya ada sitasi ke *reference* walaupun tidak sebanyak *section* lainnya nanti.
* Masih ditemukan *typo.*
* Penggunaan kata asing pada karya tulis ilmiah (*paper*, jurnal, *thesis*, dsb) harus dicetak miring (sebagian besar sudah, tetapi masih ada yang terlewat).
* Bedakan penulisan kata depan dan imbuhan. Contoh: “di” pada kata “di mana” wajib dipisah karena ini merupakan kata depan, sedangkan “di” pada kata “diteliti” wajib disambung karena ini merupakan imbuhan.
* Kata ulang harus ditulis menyambung, misalnya “hal-hal”, bukan “hal – hal”.