

Hardo Fernando Silalahi

hardosilalahi@student.telkomuniversity.ac.id

NIM: 1301154216

Dr. Maman Abdurrohman

abdurohman@telkomuniversity.ac.id

NIP: 99750010-1

Aji Gautama Putrada

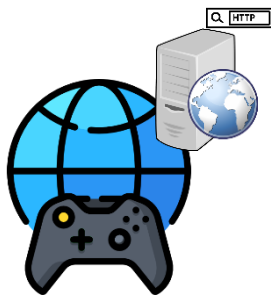
ajigps@telkomuniversity.ac.id

NIP: 15850084-1

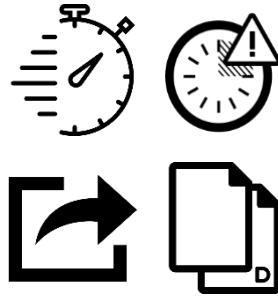
Latar Belakang

Multiplayer Online Game sering ditemukan ketika menjelajahi internet. Rentang umur pemain dalam *Multiplayer Online Game* juga dapat ditemukan dari anak-anak hingga dewasa, sehingga tidak sedikit pengguna internet yang tidak mengetahui *multiplayer online game*. *Multiplayer online game* adalah tipe permainan yang membutuhkan jaringan internet guna berinteraksi dengan pemain lainnya sehingga pemain dapat saling melawan satu sama lain atau melawan kecerdasan buatan. Permainan dalam *multiplayer online game* juga terus berkembang setiap tahun.

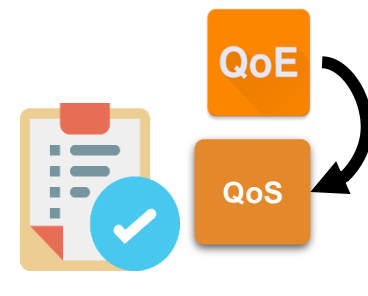
Tujuan



Mengimplementasikan *Multiplayer Online Game* berbasis *HTTP Web Server* pada mikrokontroler

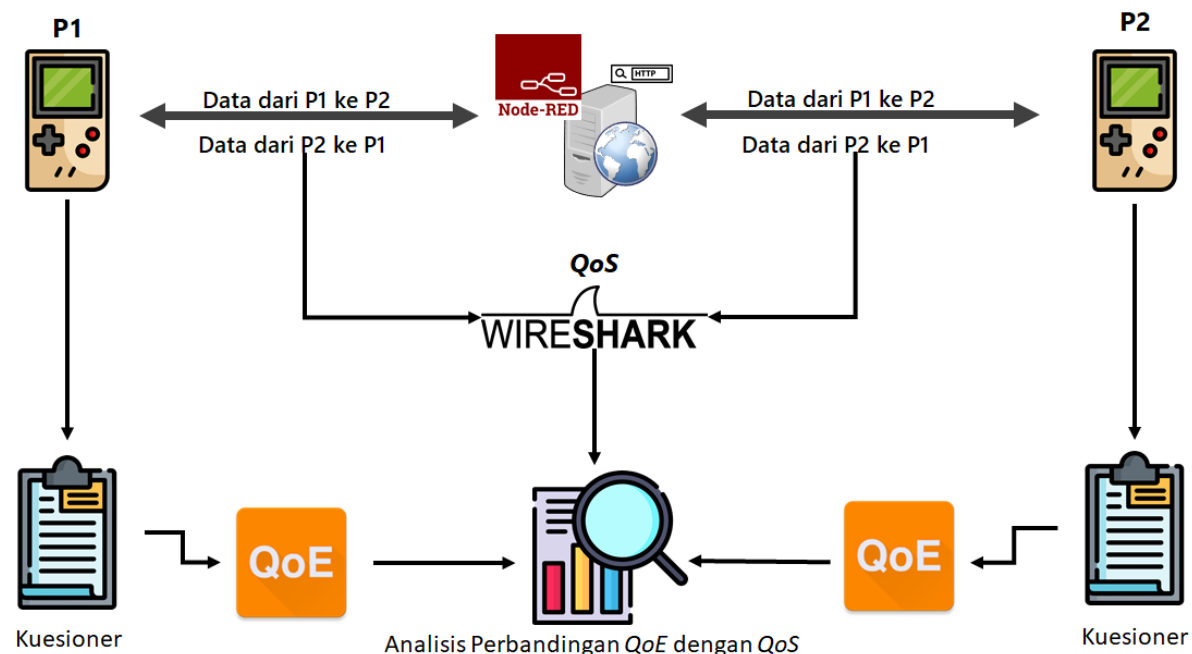


Menganalisis *QoS HTTP Web Server* dengan parameter *round trip time*, *jitter*, *retransmission*, dan *duplicate*.

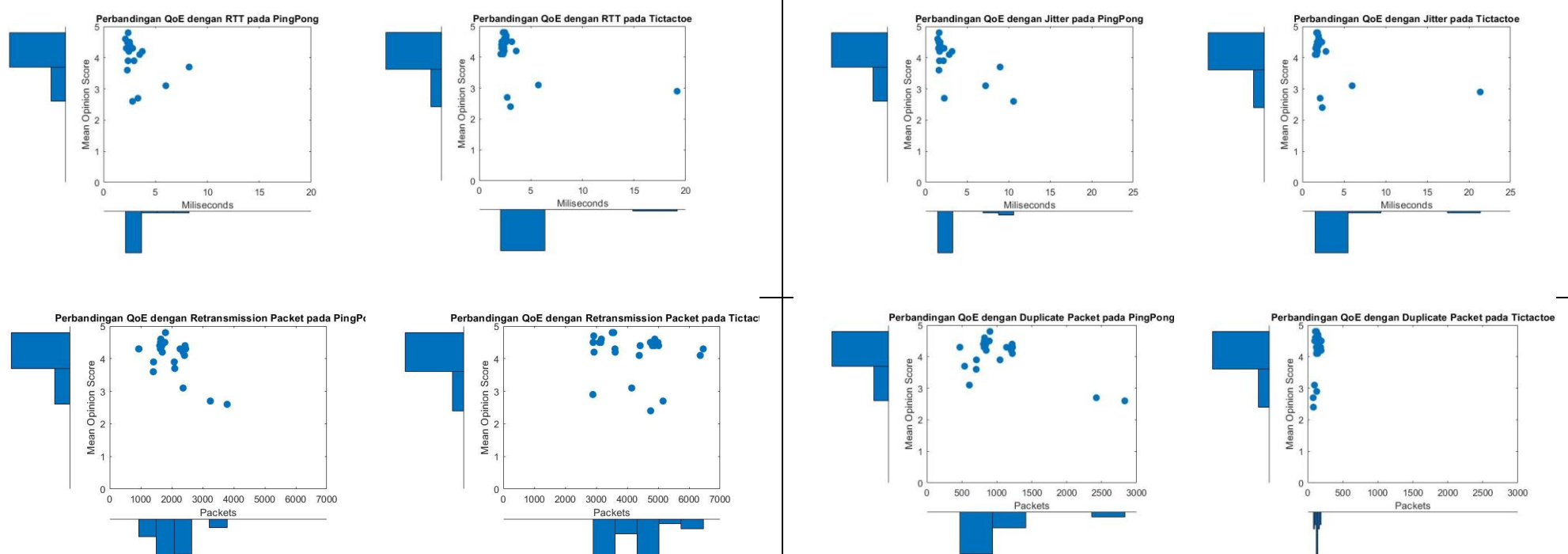


Melakukan survey untuk mendapatkan nilai *QoE* masing-masing pengguna dan membandingkannya dengan hasil *QoS* yang telah didapat

Rancangan Sistem – Tahap Penelitian



Hasil Analisis



Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil antara lain, penggunaan *HTTP Web Server* pada *Pingpong* dapat digunakan, tetapi harus memperhatikan nilai *Jitter*, *Retransmission*, dan *Duplicate* karena parameter tersebut berpengaruh pada hasil *QoE* pengguna dan penggunaan *HTTP Web Server* pada *Tictactoe* juga dapat digunakan, tetapi parameter yang harus diperhatikan hanya *Duplicate* dan memberikan nilai *QoE* pengguna yang baik apabila nilai *duplicate* yang diperoleh semakin besar. Kemudian hasil rata-rata *QoE* yang diperoleh dari permainan *Pingpong* adalah sebesar 4.07 MOS dan pada permainan *Tictactoe* sebesar 4.16 MOS yang merupakan kategori “Baik” juga responden memilih permainan *Tictactoe* dibanding *Pingpong*.