

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Metode Penelitian	2
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II TEORI PENUNJANG	4
2.1 Server	4
2.1.1 Game Server.....	4
2.2 Game Online.....	4
2.3 AssaultCube	5
2.4 Raspberry Pi	6
2.5 Wireless Router	7
2.6 Dynamic Host Configuration Protocol	8
2.6.1 Cara Kerja DHCP	8
2.7 Pengukuran Kinerja Komputer.....	9

2.8	Internet Control Message Protocol	10
2.9	Parameter Kinerja Jaringan (Quality of Service)	11
2.10	Wireshark	13
BAB III PERANCANGAN SISTEM		15
3.1	Topologi Jaringan	15
3.1.1	Topologi Jaringan Physical.....	15
3.1.2	Topologi Jaringan Logical	16
3.2	Perancangan Perangkat Keras	16
3.3	Perancangan Perangkat Lunak	17
3.3.1	Raspbian OS.....	17
3.3.2	AssaultCube Server	19
3.3.3	RPi-Monitor	21
3.3.4	Instalasi Wireshark	23
3.4	Skenario Pengujian	23
3.4.1	Tes Koneksi	23
3.4.2	Menghitung Delay.....	23
3.4.3	Menghitung Throughput	24
3.4.4	Pengukuran Kinerja Raspberry Pi.....	24
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA		25
4.1	ICMP (Ping)	25
4.2	Delay	26
4.3	Throughput	27
4.4	Kinerja Raspberry Pi.....	28
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		31
5.1	Kesimpulan.....	31
5.2	Saran	31
DAFTAR PUSTAKA		32