

DAFTAR PUSTAKA

- Abt, Clark C. 1970. *Serious Game*. New York: Viking Press.
- Adams, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design*, USA: Penerbit Pearson Education.
- Adani M. F. 2014. *Simulasi Load Balancing pada Perusahaan Daerah Air Minum Kota Surabaya*. Institut Bisnis dan Informatika Stikom. Fakultas Teknologi Dan Informatika . Surabaya.
- Evitasari, Ika. Jaringan 4G. url : <https://pakguru.co.id/jaringan-4g/>. Tanggal akses 3 November 2020.
- Exit Games Team. 2019. *Photon Unity Networking (PUN) Glossary*. url : <https://doc.photonengine.com/en-us/pun/current/reference/glossary>. Tanggal akses : 15 Desember 2019.
- Exit Games Team. 2019. *Photon Unity Networking (PUN) Introduction*. url : <https://doc.photonengine.com/en-us/pun/current/getting-started/pun-intro>. Tanggal akses : 1 Oktober 2019.
- Exit Games Team. 2019. *Photon Unity Networking (PUN) Master Client and Host Migration*. url : <https://doc.photonengine.com/en-us/pun/v2/gameplay/hostmigration>. Tanggal akses : 28 November 2019.
- Kho, Dickson. Pengertian Fiber Optik (Optical Fiber) dan Jenis-jenisnya. url : <https://teknikelektronika.com/pengertian-fiber-optik-optical-fiber-jenis-jenis-fiber-optik/>. Tanggal akses : 3 November 2020.
- Miller, R. 1968. *Response time in man-computer conversational transactions*. New York: Association for Computing Machinery.
- Mongi, Lourent Stefano, Aries S. M. Lumenta dan Alwin M. Sambul. 2018. *Rancangan Bangun Game Aventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity*. Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulang. Manado.
- Muhammad Hasyim Asy' Ari. 2014. *Game Bola Labirin Berbasis Android*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. AKAKOM Yogyakarta.
- Nilwan, Agustinus. 1998. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional 4*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Noviyanto, Andreas V. 2014. *Permainan Dakon Dengan Jaringan Berbasis Android*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. AKAKOM Yogyakarta.

- Pubnub Staff. 2015. How Fast is Realtime? Human Perception and Technology.
url : <https://www.pubnub.com/blog/how-fast-is-realtime-human-perception-and-technology/>. Tanggal akses : 7 Februari 2020.
- Putro, Muhammad dkk. 2015. *Rancang Bangun Aplikasi Permainan Balap Karung Indonesia Secara Multiplayer*. Program Studi Teknik Informatika, STMIK GI MDP. Palembang.
- Rollings, Andrew; Adams, Ernest. 2006. *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*.
- Saputra, Syaifuddin Y. dan Subari. 2019. *Game Multiplayer "Mini Car Circuit" Berbasis Android*. Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI). Malang.
- Suprianto, Dodit dan Rini Agustina, S.Kom, M.Pd. 2012. *Pemrograman Aplikasi Android*. Sleman Yogyakarta : MediaKom.
- Syuhada, Arief. 2014. *Perancangan Aplikasi Game Rancang Bangun Angka Menggunakan Metode Exact String Matching*. Pelita Informatika Budi Darma. Volume : VII. Nomor 2. Agustus 2014.
- Wildianurahman, M. 2018. *Rancang Bangun Aplikasi Permainan Simulasi Bertahan Hidup Di Sebuah Pulau Terpencil*. Skripsi(S1) thesis, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya.
- Zian , Corry F. V. 2015. *Eksplorasi Gameplay Pada Permainan The Sims 3 Karir*. Skripsi(S1) thesis, Fakultas Teknik Unpas Bandung.

LAMPIRAN

KEPUTUSAN HASIL UJIAN PENDADARAN						
Sesuai dengan hasil sidang pendadaran pada tanggal	1 Oktober 2020	maka				
Nama Mahasiswa	BISRI HANAFI					
NIM / Program Studi	165410054 / Teknik Informatika					
Jenjang	S1					
	dinyatakan	LULUS	dengan kriteria	2		
Ketua Penguji	BISRI HANAFI					

Catatan Pendadaran

Hari, tanggal : Kamis, 01 Oktober 2020
 Waktu : 13.00
 Nama : BISRI HANAFI
 No. Mahasiswa / Jurusan : 165410054 / Teknik Informatika
 Nama Dosen : Yosef Murya Kusuma Ardhana, S.T., M.Kom.

Penguji

Hal yang harus diperbaiki :

1. Tujuan ditambahkan tentang jaringan yang digunakan agar memenuhi syarat 100 millisecond

2. Batas masalah ditambahkan tentang jaringan yang digunakan adalah jaringan apa saja

3. Landasan teori tambahkan tentang jaringan yg digunakan

4.

Catatan Pendadaran	
Hari, tanggal	: Kamis, 01 Oktober 2020
Waktu	: 13.00
Nama	: BISRI HANAFI
No. Mahasiswa / Jurusan	: 165410054 / Teknik Informatika
Nama Dosen	: Pius Dian Widi Anggoro, S.Si, M.Cs
	Pembimbing
Hal yang harus diperbaiki	:
	1. tambahkan dalam pembahasan: mengapa kombinasi jaringan wifi & cell terdapat ping berlebih? coba bahas dari fitur "load balancing" ketika menggunakan wifi & cell, karena utk menentukan pakai wifi atau cell dgn metode ping ke server, sehingga ping ke server menjadi lebih sering.
	2. tambahkan rekomendasi untuk jaringan supaya permainan multiplayer dapat mencapai tujuan latency 100ms
	3. Batasan maslah ditambahkan Dasar teori tambahkan: load balancing optimation pada smartphone android
	4.
*coret yang tidak perlu	