

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “IMPLEMENTASI DAN PERBANDINGAN PERFORMA ARSITEKTUR CLIENT-SERVER DAN PEER-TO-PEER PADA GAME MULTIPLAYER JARINGAN LOKAL BERBASIS UNITY” dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan performa dua arsitektur jaringan yang umum digunakan dalam pengembangan game multiplayer, yaitu Client-Server dan Peer-to-Peer Full Mesh, khususnya dalam konteks jaringan lokal. Melalui pengujian empiris yang melibatkan berbagai metrik performa seperti latensi, throughput, packet loss, jitter, serta penggunaan sumber daya perangkat, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengambilan keputusan desain arsitektur jaringan yang optimal untuk game multiplayer. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi.
2. Dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi.
3. Seluruh dosen dan civitas akademika yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
4. Teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pengembangan game dan jaringan komputer.

Penulis

Rahmat Mahardika