

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 <i>Video game</i>	7
2.2 <i>Cheat dalam Gaming</i>	8
2.3 <i>Anti Cheats</i>	9
2.4 <i>Kernel-Level Anti-Cheat</i>	10
2.5 <i>Profiling</i>	13
2.6 Elden Ring.....	15

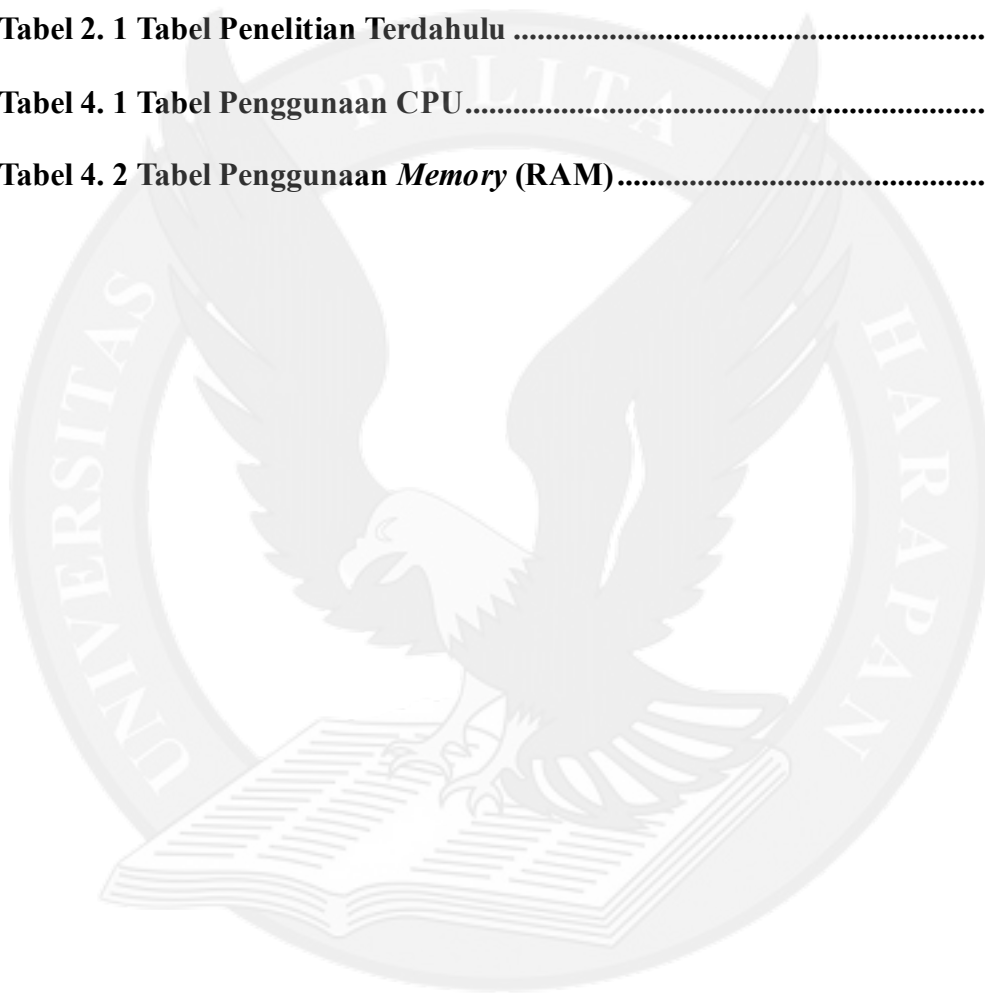
2.7	Penelitian terdahulu	16
BAB III METODOLOGI		20
3.1	Metode Pengumpulan Data / Penyajian Data.....	20
3.2	Kerangka Pikir	23
3.3	Tahapan Penelitian	24
3.4	Rancangan Penelitian	25
3.5	Metode Penyelesaian	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		29
4.1	Gambaran Umum Pengujian	29
4.2	Hasil Pengujian.....	30
4.2.1.	Hasil pemakaian CPU	30
4.2.2.	Hasil pemakaian <i>Memory</i>	31
4.2.3.	Hasil Pemakaian GPU	32
4.2.4.	Hasil <i>Read/Write Operation</i>	33
4.2.5.	Hasil <i>kernel time</i>	35
4.3	Hasil Penelitian	36
4.4	Pembahasan	37
4.4.1	Analisis Penggunaan CPU dan waktu <i>kernel-time</i>	37
4.4.2	Analisis penggunaan <i>Memory</i> (RAM)	38
4.4.3	Analisis Penggunaan GPU	39
4.4.4	Analisis aktivitas Disk	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		41
5.1.	Kesimpulan	41
5.2.	Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA.....		44
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Diagram komunikasi mode kernel dan mode user	11
Gambar 2. 2 Arsitektur sistem tool profiling	13
Gambar 3. 1 Diagram API Library psutil	26
Gambar 3. 2 Diagram API Library GPUtil	26
Gambar 3. 3 Diagram Perancangan Tool Profiling	27
Gambar 4. 1 Gambaran grafik pemakaian CPU	30
Gambar 4. 2 Gambaran Grafik pemakaian <i>Memory</i>	31
Gambar 4. 3 Gambaran grafik pemakaian GPU	32
Gambar 4. 4 Gambaran Grafik Disk Read Operations	33
Gambar 4. 5 Gambaran Grafik Disk Write Operations	33
Gambar 4. 6 Jumlah total Read/Write Operations pada Disk.....	34
Gambar 4. 7 Gambaran Grafik Jumlah total Input/Output	34
Gambar 4. 8 Gambaran Grafik <i>kernel-time</i>	35
Gambar 4. 9 Hasil Ringkasan perbandingan kinerja	36

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	19
Tabel 4. 1 Tabel Penggunaan CPU.....	30
Tabel 4. 2 Tabel Penggunaan <i>Memory</i> (RAM).....	31



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: Source Code Program Benchmark..... A-1

LAMPIRAN B: Source Code Comparative Data..... B-1

