



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	2
1.5 Ruang Lingkup	2
II METODE	2
2.1 Lokasi dan Waktu PKL	2
2.2 Alat dan Bahan	2
2.3 Prosedur Kerja	2
III KEADAAN UMUM PERUSAHAAN	3
3.1 Sejarah	3
3.2 Kegiatan Lembaga	4
3.3 Struktur Organisasi	4
3.4 Fungsi dan Tujuan	5
IV HASIL DAN PEMBAHASAN/ PEMBUATAN APLIKASI ANDROID SIMULASI LOAD BALANCING MENGGUNAKAN ALGORITMA ROUND ROBIN DAN LEAST CONNECTION DI SEKOLAH VOKASI IPB	6
4.1 Analisa Masalah	6
4.2 Studi Literatur	6
4.3 Perancangan Alur Aplikasi	8
4.4 Desain UI dan objek aplikasi	9
4.5 Pembuatan Aplikasi	12
4.6 Pengujian	16
V SIMPULAN DAN SARAN	27
5.1 Simpulan	27
5.2 Saran	27
DAFTAR PUSTAKA	28
LAMPIRAN	30
RIWAYAT HIDUP	33

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Bogor Agricultural University

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



DAFTAR GAMBAR

1	Prosedur kerja pada penelitian	3
2	Struktur organisasi Sekolah Vokasi IPB	4
3	Penggambaran distribusi <i>request</i> algoritma <i>round robin</i>	7
4	Penggambaran pola distribusi <i>request</i> algoritma <i>least connection</i>	8
5	Gambaran alur dari aplikasi yang akan dibuat.	9
6	Proses desain UI aplikasi untuk menu utama	10
7	Proses desain UI aplikasi untuk menu materi	10
8	Proses desain UI aplikasi untuk konten	11
9	Proses pembuatan objek menggunakan Sprite Editor pada GameMakerStudio	11
10	Proses pembuatan <i>object</i> untuk <i>splash screen</i>	12
11	Proses pembuatan <i>object</i> untuk menu utama	13
12	Proses pembuatan <i>object</i> untuk menu materi	13
13	Proses menyusun <i>object</i> pada <i>room</i> simulasi materi <i>load balancing</i>	14
14	Proses menyusun <i>object</i> pada <i>room</i> simulasi materi <i>round robin</i>	15
15	Proses menyusun <i>object</i> pada <i>room</i> simulasi materi <i>least connection</i>	15
16	Menjalankan demo pertama pada simulasi materi <i>Load Balancing</i>	16
17	Menjalankan demo ketiga pada simulasi dengan materi <i>Load Balancing</i> .	17
18	Menjalankan simulasi dengan materi <i>load balancing</i> .	18
19	Kondisi berhasil ketika simulasi dengan materi <i>load balancing</i> .	18
20	Kondisi gagal ketika simulasi dengan materi <i>load balancing</i> .	19
21	Menjalankan demo pada simulasi dengan materi algoritma <i>round robin</i> .	20
22	Menjalankan simulasi dengan materi algoritma <i>round robin</i>	21
23	Kondisi berhasil ketika simulasi dengan materi algoritma <i>round robin</i> .	21
24	Kondisi gagal ketika simulasi dengan materi algoritma <i>round robin</i> .	22
25	Menjalankan demo pada simulasi dengan materi algoritma <i>least connection</i> .	23
26	Menjalankan simulasi dengan materi algoritma <i>least connection</i> .	24
27	Kondisi berhasil ketika simulasi dengan materi algoritma <i>least connection</i> .	25
28	Kondisi gagal ketika simulasi dengan materi algoritma <i>least connection</i> .	25