

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uji coba, dan analisa yang telah dilakukan, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Pada jaringan VoIP, untuk dapat saling berkomunikasi dengan *user* lain tidak menggunakan pulsa, karena VoIP bekerja melalui TCP/IP.
2. Penggunaan VoIP dapat menekan efisiensi pengeluaran dan dapat memberdayakan keberadaan PC pada setiap ruangan agar dapat difungsikan sebagai *softphone*.
3. Pemilihan *codec* yang kurang tepat pada jaringan VoIP dapat menurunkan kualitas suara menjadi kurang baik (tidak konsisten).
4. *Delay* yang tidak konsisten menjadikan kualitas sambungan suara menjadi tidak *realtime*, sehingga dalam proses percakapan antara *user* masih terdapat jeda.
5. Penggunaan NAT, *firewall*, dan antivirus yang terlalu *secure* dapat mempengaruhi komunikasi VoIP atau bahkan dapat menghambat.
6. Kepadatan jaringan (berbagi *bandwidth* dengan internet) dapat menyebabkan *delay* yang cukup besar dan dapat menyebabkan gangguan dari konektivitas dari VoIP itu sendiri.

5.2 Saran

Untuk pengembangan dan perbaikan dimasa yang akan datang, maka penulis memberikan beberapa saran untuk penulisan ini, yaitu :

1. Untuk penggunaan VoIP yang terhubung dengan internet, sebaiknya menggunakan *bandwidth* yang cukup memadai, sehingga *upstream* dan *downstream* berbanding 1:1.
2. Sebaiknya mempunyai IP Publik agar dapat terhubung dengan server VoIP lain seperti voiprakyat.
3. Menggunakan pesawat telepon yang tersambung ke PABX, agar dapat dikoneksikan ke briker melalui ATA atau ITG.
4. Untuk dapat menangani banyaknya komunikasi *user* sebaiknya server VoIP yang dibangun minimal sekelas pentium 4.
5. Menggunakan *switch* LAN 100Mbps dengan *dedicate segment* untuk setiap desktop.
6. Untuk cakupan yang luas sebaiknya menggunakan jaringan *gigabit ethernet* untuk koneksi *switch* ke *switch*, *router*, atau server.
7. Memaksimalkan fungsi dari VoIP itu tersendiri, misalkan ditambahkan fungsinya agar dapat *chatting* atau *call conference*.
8. Menyiapkan infrastruktur jaringan dengan sebaik mungkin, hal ini untuk meminimalisir *human error*.