

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, yaitu metode *Raw Port* mendapatkan hasil yang signifikan sekaligus manajemen bandwidth yang kebutuhan bandwidth yang optimal untuk gaming mobile. Selain itu besar bandwidth tidak menjamin meminimalisir *delay* dan *packet loss* kemudian upload game *Free Fire* dan *Mobile Legends* tidak pernah mencapai 1Mb dan untuk download maksimal sebesar 5Mb. Terdapat setting yang dimana setting tersebut dengan bandwidth yang besar namun *delay* cenderung lebih tinggi walaupun paket *loss*nya mengecil, kejadian tersebut dikarenakan bandwidth yang diberikan terlalu besar untuk kedua game tersebut, namun tidak menutup kemungkinan dikarenakan server game/penyedia layanan internet yang memberikan pengaruh tersebut

Berikut beberapa kesimpulan dari :

1. Persentase 1Mb dan 5Mb memberikan hasil yang signifikan pada *Free Fire* yaitu 46.04% dan 43.71%, di 512Kb mendapatkan 20.63% cukup signifikan dan 10Mb mendapatkan diangka 16.62%. *Mobile Legends* juga mendapat hasil signifikan di bandwidth 5Mb dan 10Mb dengan hasil 25.08% dan 18.65% , 512Kb diangka 8.30% dan 10Mb dengan hasil 5.38%.
2. Dari data diatas *Free Fire* menunjukkan 1Mb dan 5Mb mendapat rata-rata *delay* yang rendah yaitu 14.40 ms dan 14.63 ms, 512Kb dan 10Mb mendapat hasil rata-rata yang cukup baik 17.43 ms dan 18.03 ms, *Jitter* mendapat hasil yang sangat rendah, tertinggi 0.48 ms tetapi bisa dianggap kecil. *Mobile Legends* menunjukkan hasil yang baik di 5Mb dan 10Mb mendapat rata-rata *delay* yang rendah yaitu 13.43 ms dan 14.30 ms, 512Kb dan 1Mb mendapat hasil rata-rata yang cukup baik 15.67 ms dan 16.10 ms lebih baik daripada tidak menggunakan *Raw Port* yang diangka 16.96 ms. *Jitter* yang didapat sangat rendah, tertinggi 0.011 ms tetapi bisa dianggap

kecil.

3. Dari data diatas dapat lihat bahwa Free Fire dan Mobile Legends disetting 1Mb dan 5Mb memberikan hasil yang baik untuk gaming mobile.

5.2 Saran

Adapun saran untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan perbandingan lebih banyak ke *game online* yang lain seperti Valorant, Call Of Duty MW III, Heroes Of Newerth, League Of Legend dan *game-game* lainnya dan juga mencoba metode yang lain seperti *Queue Tree*. Lalu disarankan juga untuk menerapkan ke jaringan yang lebih luas.

