

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan pengujian simulasi routing statis dan dinamis Teknik RIP dengan trafik tidak sibuk dan trafik sibuk, maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Nilai *delay* dengan trafik tidak sibuk lebih baik digunakan pada routing dinamis, karena setiap kenaikan data memiliki penurunan *delay* lebih rendah daripada routing statis., sebaliknya pada trafik sibuk lebih baik digunakan pada routing statis. *Delay* pada kedua routing memiliki kategori *perfect* menurut standar TIPHON dengan nilai <150ms.
2. Pada kedua routing dengan trafik tidak sibuk dan trafik sibuk memiliki nilai *packetloss* yang identik dan terjadi pada perangkat
3. Hasil yang diperoleh untuk nilai *throughput* kedua routing termasuk kategori *fair* menurut TIPHON, *throughput* routing dinamis lebih baik daripada routing statis, karena pada tiap besaran data nilai *throughput* lebih besar.
4. Routing statis dan dinamis memiliki *jitter* dengan kategori *good*, nilai *jitter* routing statis dan dinamis dengan trafik sibuk memiliki rerata yang hampir identik. Nilai *jitter* dengan trafik sibuk lebih baik menggunakan routing statis daripada routing dinamis, karena rerata *jitter* routing statis lebih kecil dan kenaikan *jitter* pada data 3000Byte cukup besar.
5. Pada pengujian routing statis dan dinamis Teknik RIP dalam jaringan antar LAN diperoleh bahwa kinerja routing statis lebih baik pada parameter *delay* dengan trafik sibuk dan *jitter*, sedangkan routing dinamis lebih baik digunakan pada parameter *throughput*.

5.2 Saran

Pada pengujian yang telah dilakukan administrator diperoleh saran untuk penelitian lebih lanjut yaitu:

1. Pada penelitian selanjutnya dapat mengembangkan parameter analisis dan pengambilan data dengan jenis data yang berbeda.
2. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan aplikasi pihak ketiga untuk menghitung parameter dengan akurat.

3. Melakukan pengujian pada simulasi pengiriman dengan data yang lebih besar dan jaringan yang berbeda.
4. Pengujian simulasi dengan menggunakan aplikasi simulator yang berbeda.

