

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan

- 1) Berdasarkan tujuan penelitian dapat disimpulkan bahwa simulator gns3 adalah cara yang efisien untuk melakukan simulasi jaringan karena menghemat biaya
- 2) Nilai atau variable di dapatkan menggunakan parameter *quality of service* dengan menghitung throughput, delay dan jitter sebagai perbandingan metode memakai data yang di dapatkan dari wireshark setelah melakukan ping pada *google.com* pada setiap pc.
- 3) Dari data yang sudah didapat kemudian di hitung menggunakan parameter qos Nth menghasilkan rata-rata throughput 1262kbps- dan 2916kbps sedangkan Ecmp 591 b dan 688 kbps. Pada delay Ecmp 42,7 ms dan 43,9 ms, Nth 43,7 dan 43,6. Jitter Ecmp 42,1 dan 43, nth 42,1 dan 42,6. Pada packet loss kedua metode sama 0%. Kesimpulan yang dapat diambil adalah . Pada delay jitter dan packet loss kedua metode memiliki hasil yang hampir sama.

5.2 Saran

Penelitian ini memiliki kelemahan yang mungkin bisa atau dapat dikembangkan dalam penelitian selanjutnya sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini tidak memiliki objek yang sehingga diharapkan pada penelitian selanjutnya memakai objek dan topologi yang lebih baik dan benar. Juga memakai internet yang stabil
- 2) Menambah parameter agar mendapatkan hasil yang lebih akurat
- 3) Memakai simulator gns3 untuk pengujian jaringan yang lain