

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Dengan menggunakan metode *Diskless* dapat mengurangi penggunaan *Harddisk local* dan membuat performa komputer pada *game center* CYBERNET Sorong menjadi lebih menghemat waktu dan biaya.
2. Pada komputer *Client* tidak perlu melakukan *update game* secara manual, cukup melakukan *update game* pada *server*. Maka semua komputer *client* otomatis dapat memainkan *game online* yang telah ter-*update*.
3. Penggunaan metode *Diskless* sistem terbukti dapat berjalan dengan baik sehingga komputer *client* dapat dioperasikan sebagaimana terdapat *Harddisk local*.
4. Dengan menggunakan sistem *diskless* beban performa *harddisk* dan *memory* pada *server* tidak terlalu besar untuk menjalankan sistem operasi pada beberapa perangkat komputer *client*.
5. Dengan menggunakan aplikasi *CCBoot* dan menggunakan sistem operasi *windows* terbukti lebih mudah digunakan, dalam pembuatan *image client* dan mengkonfigurasi *server* maupun *client*.

5.2 Saran

Saran peneliti untuk penelitian dan pengembangan dalam pembuatan jaringan *Diskless* selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Saran peneliti adalah sebelum pembuatan sistem *Diskless* di anjurkan agar lebih mengetahui proses pembuatan dan juga materi yang akan di digunakan pada proses pembuatan sistem *diskless* agar terjadinya kegagalan dalam pembuatan dapat dihindari.
2. Selain menggunakan *CCBoot* untuk pembuatan sistem *diskless* terdapat aplikasi lain yang digunakan untuk perancangan jaringan *diskless*, yaitu *iSharedisk*, *RichTech*, *OMB* dan *EMS358*. Sehingga dapat digunakan sebagai perbandingan *diskless* dengan menggunakan program *CCBoot*.