

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian skripsi ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan pemisahan trafik data *game* dan *browsing* dengan mengalokasikan *bandwidth* yang berbeda menjadi solusi untuk masalah yang ada pada kontrak dengan tujuan agar performa jaringan menjadi lebih stabil. Metode *Queue Tree* dapat mengoptimalkan penggunaan *bandwidth* dengan cara memprioritaskan secara terpisah trafik data *game* dan *browsing*, sehingga tidak terjadi monopoli *bandwidth* pada jaringan.
2. Dengan diterapkannya manajemen *bandwidth* menggunakan fitur *raw*, *layer 7 protocols*, dan *mangle* melalui Mikrotik RB942-2nD, maka *Quality of Service* (QoS) dapat tercapai sehingga *bandwidth* yang telah dimanajemen akan membuat jaringan lebih optimal dan hasil perbandingan dari pengujian sebelum dan sesudah implementasi menunjukkan bahwa nilai *throughput*, *delay*, dan *packet loss* lebih baik setelah implementasi daripada sebelum implementasi.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat penulis sampaikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dalam implementasi *Quality of Service* (QoS), perlu diingat bahwa penggunaan *bandwidth* yang berbeda harus disesuaikan dengan kebutuhan setiap jenis aktivitas. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis terhadap kebutuhan *bandwidth* untuk trafik data *game* dan *browsing*, dan kemudian perlu disesuaikan dengan konfigurasi *Queue Tree* yang digunakan. Dengan cara tersebut dapat mengoptimalkan penggunaan *bandwidth*.

2. Dengan penggunaan parameter *Quality of Service* (QoS), perlu diingat bahwa parameter yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan masing-masing jenis aktivitas dan harus diuji secara teratur untuk memastikan kualitas yang optimal.

