

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Adapun hasil dari penelitian ini adalah kinerja dari IPv4 menunjukkan bahwa pada throughput, GLBP default memiliki nilai 73,92482429 Mbps dan HSRP default memiliki nilai 73,90304807 Mbps. Pada kondisi failure, throughput GLBP adalah 72,83489208 Mbps, sementara HSRP adalah 72,9559016 Mbps. Untuk delay, GLBP default memiliki nilai 1,001017437 ms dan HSRP default 1,001312899 ms. Pada kondisi failure, delay GLBP adalah 1,01294956 ms dan HSRP adalah 1,009746924 ms. Downtime GLBP adalah 14,78 detik, sedangkan HSRP adalah 14,69 detik. Packet loss pada kondisi default untuk kedua protokol adalah 0%, namun pada kondisi failure, GLBP dan HSRP masing-masing mengalami packet loss sebesar 0,3%.

Sedangkan pada IPv6, throughput GLBP default memiliki nilai 93,95130523 Mbps dan HSRP default memiliki nilai 93,88538228 Mbps. Pada kondisi failure, throughput GLBP adalah 93,66607146 Mbps dan HSRP adalah 93,11917777 Mbps. Untuk delay, GLBP default memiliki nilai 1,000519298 ms dan HSRP default 1,001221336 ms. Pada kondisi failure, delay GLBP adalah 1,005571141 ms dan HSRP adalah 1,007440669 ms. Downtime GLBP adalah 3,7 detik, sedangkan HSRP adalah 8,31 detik. Packet loss pada kondisi default untuk kedua protokol adalah 0%, namun pada kondisi failure, GLBP mengalami packet loss sebesar 0,1% dan HSRP sebesar 0,2%.

Secara keseluruhan, GLBP memiliki performa yang lebih baik dibandingkan HSRP pada sebagian besar parameter dan IP. Adapun dari hasil pengujian tersebut bisa terlihat bahwa kinerja IPv6 lebih baik daripada IPv4.

5.2 Saran

Saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan topologi dengan protokol routing yang berbeda, seperti OSPF atau RIP.
- b. penelitian selanjutnya dapat menggunakan protokol redundansi lainnya seperti VRRP.

- c. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan software simulasi jaringan lainnya, seperti EVE-NG ataupun NetSim.
- d. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan perangkat fisik untuk mengetahui perbedaan hasil dari jaringan fisik dan simulasi

