

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat penulis simpulkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Dengan melakukan perhitungan kapasitas *bandwidth* dibagi dengan jumlah pengguna yang ada, maka setiap pengguna mendapatkan batas terendah *bandwidth* sebesar 512kbps dan batas terbesar 768kbps.
2. Hasil perbandingan pengujian *throughput*, *delay*, *packet loss*, dan *jitter* terhadap jaringan sebelum dan sesudah diimplementasikan *QoS (Quality of Service)* dan manajemen *bandwidth*. Maka, didapatkan hasil bahwa performa jaringan menjadi lebih teratur dan optimal sesudah diimplementasikannya *QoS*.
3. Dalam menerapkan manajemen *bandwidth* dengan metode *Simple Queue* maka pengguna akan mendapatkan hasil *bandwidth* yang aktual, merata, dan stabil.

5.2 Saran

Berikut adalah saran guna meningkatkan dan mengoptimisasi pengelolaan *bandwidth*.

1. Kujira *Gamenet* sebaiknya menerapkan sistem ini untuk manajemen *bandwidth* dengan baik. Hal ini dilakukan supaya *bandwidth* yang ada dapat lebih optimal, sehingga dapat digunakan sesuai kebutuhannya.
2. Kujira *Gamenet* sebaiknya mengganti *device* atau alat yang ada pada topologi jaringan dengan menggunakan *device* yang memiliki kualitas dan kinerja yang lebih baik.
3. Menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari kata sempurna, diharapkan bagi para pembaca dapat mencari sumber-sumber lain yang terpercaya dan dapat dipertanggung jawabkan.

