

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan pada Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Lambung Mangkurat Yogyakarta tentang analisis dan *manajemen bandwidth* untuk stabilitas dalam bermain *game online* menggunakan metode *Queue Tree* dan PCQ, maka didapat hasil yaitu sebagai berikut.

1. *Manajemen bandwidth* dapat dilakukan pada jaringan asrama sehingga setiap *user* yang aktif akan mendapatkan *bandwidth* sesuai dengan *user* yang digunakan saat *login* pada jaringan.
2. Dalam bermain *game online*, jaringan asrama mampu melakukan stabilitas jaringan sehingga tidak ada gangguan saat *user* bermain *game online*.
3. Dengan menggunakan metode PCQ, maka *bandwidth* yang didapat dari ISP Indihome dapat dimanajemen sesuai dengan *user login* sehingga masing – masing *user* mendapatkan *bandwidth* yang sama.
4. Metode *Queue Tree* yang diterapkan pada jaringan asrama sangat cocok dipakai untuk mengatasi permasalahan jaringan saat bermain *game online* tanpa adanya gangguan dari *user* lain.

## 5.2 Saran

Adapun saran untuk penelitian yang selanjutnya agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal dan pengembangan terhadap sistem dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan dari objek penelitian adalah sebagai berikut.

1. *Bandwidth* pada jaringan asrama sebaiknya dinaikkan lagi sebab jika saat digunakan oleh user dalam bermain *game online* maka *user* lain hanya mendapatkan sedikit *bandwidth* yang membuat *user* tersebut tidak maksimal dalam menggunakan jaringan pada Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Lumbang Mangkurat Yogyakarta.
2. Diharapkan nantinya untuk *provider* atau penyedia internet dari asrama diganti dengan yang lain atau melakukan komplain dikarenakan sering terjadi lost koneksi secara tiba – tiba akibat cuaca atau gangguan dari *provider* jaringan.