

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berikut adalah poin-poin yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini:

1. *Routing protocol* menjadi solusi dari padatnya *traffic* jaringan
2. *Routing protocol* yang digunakan adalah RIPv2 dan EIGRP yang disimulasikan di GNS3 menggunakan *free range routing*, dirancang dengan topologi mesh dan ip nya adalah IPv4.
3. Parameter yang diujikan adalah *Quality of Services* yang meliputi *packet loss*, *delay*, *throughput*, dan *jitter* yang mana terdapat standarisasinya masing-masing.
4. Beban percobaan bervariasi dimulai dari 10 MB, 20 MB, 30 MB, 40 MB dan 50 MB, yang setiap bebannya dilakukan percobaan sebanyak 10 kali dengan menggunakan *protocol* TCP dan UDP
5. EIGRP unggul 2,187% daripada RIPv2 di parameter *packet loss* TCP. EIGRP unggul 18,186 ms daripada RIPv2 di parameter *delay* TCP. EIGRP unggul 133876,167 Kbps daripada RIPv2 di parameter *throughput* TCP. EIGRP seimbang dengan RIPv2 di parameter *packet loss* UDP. EIGRP unggul 0,899 ms daripada RIPv2 di parameter *delay* UDP. EIGRP unggul 0,009 Kbps daripada RIPv2 di parameter *throughput* UDP. EIGRP unggul 0,075 ms daripada RIPv2 di parameter *jitter* UDP. Hasil akhirnya adalah EIGRP mengungguli RIPv2 untuk digunakan dalam perutean jaringan.

5.2. Saran

Berikut adalah beberapa saran untuk penelitian selanjutnya berdasarkan batasan penelitian ini:

1. Menggunakan *protocol* selain *protocol* TCP dan UDP
2. Menggunakan topologi selain topologi mesh
3. Menggunakan IPv6
4. Diimplementasikan secara langsung dengan *traffic* yang sebenarnya.