

ABSTRAK

Dewasa ini kita dapat jumpai berbagai ISP (Internet Service Provider) dengan beragam paket layanan yang bervariasi berdasarkan harga , *bandwidth* , dan kuota yang mereka tawarkan kepada pelanggan. Dalam menjalankan usaha warung internet (warnet), ketersediaan *bandwidth* dan kestabilan koneksi merupakan suatu hal yang penting. Koneksi internet yang digunakan bersama-sama merupakan hal yang biasa. Namun beberapa *user* memerlukan prioritas berupa kestabilan *latency* untuk keperluan *gaming*. Banyaknya pengguna yang mengakses situs dan mengunduh file secara bersamaan dapat menyebabkan ping naik sehingga menimbulkan ketidaknyamanan untuk pelanggan yang bermain game online.

Ada beberapa teknik yang digunakan untuk mengatasi permasalahan ini, yang pertama yaitu menerapkan bandwidth management. Bandwidth management adalah pengaturan alokasi bandwidth internet untuk tiap pelanggan, dengan tujuan penggunaan bandwidth secara kumulatif bisa dikontrol dan kita bisa memberikan prioritas kepada pelanggan yang membutuhkan ping stabil. Alternatif lain adalah menggunakan *proxy*. *Proxy* ini nantinya akan berperan sebagai *localcache* untuk konten web, sehingga dalam implementasinya pelanggan akan lebih banyak mengambil konten web dari *proxy* tersebut, bukan dari *server* luar. Dengan demikian, pemakaian bandwidth untuk internet akan berkurang karena sebagian konten sudah ter-*cache* dalam *proxy* tersebut.

Tugas Akhir ini akan membahas perbandingan dalam kecepatan mengakses situs jika menggunakan *proxy* dengan menggunakan skenario konten dengan protokol HTTP dan HTTPS.

Kata Kunci : *cache, server, proxy, bandwidth, warnet*