



ABSTRAK

Semakin maraknya aplikasi *Internet* dan *games online* hanya menggunakan sebuah *ISP* saat ini dirasakan sudah tidak mencukupi lagi, sehingga untuk memenuhi kebutuhan akses *Internet* dan *games online* para pelanggannya ditambahkan lah sebuah *link ISP* baru, dengan menerapkan konsep *multihomed gateway* yaitu dengan menggunakan jaringan *ISP Speedy* dan jaringan *ISP lokal Winet*.

Dengan bertambahnya jumlah jaringan *ISP* yang digunakan maka dibutuhkan nya suatu metode untuk memaksimalkan penggunaan yang disebut dengan *load balancing* dan *failover*, yaitu suatu metoda pembagian beban secara seimbang antara pembagian *bandwidth* lokal maupun internasional sesuai dengan kebutuhan yang kita inginkan dan juga suatu metoda berpindah nya suatu *ISP* ke *ISP* lain secara otomatis apabila suatu *ISP* tersebut mengalami kegagalan koneksi.

Dengan diterapkannya metoda *load balancing* ini diharapkan lebih mempermudah *client* dalam menggunakan fasilitas *internet* karena mereka dapat menggunakan *PC/komputer* manapun untuk mereka dapat bermain game ataupun hanya sekedar *browsing-browsing* karena sebelumnya hal tersebut diterapkan secara terpisah.

Kata kunci : *internet, load balancing, failover, multihomed gateway, bandwidth.*



ABSTRACT

Increasingly widespread application of the *Internet* and *online* games only use a current *ISP* is not sufficient anymore perceived, so as to meet the needs of *Internet* access and *online* games its customers added a new *ISP* link, by applying the concept of the gateway is multihomed with *Speedy ISP* international network and *Winet ISP* for local network.

With increasing the number of *ISP* network that used, it needs a method to maximize of the use and the so called *load balancing* and *failover*, which is a methode of sharing the burden equally between the local and international *bandwidth* sharing to the needs that we want and a method of transfer of an *ISP* to another *ISP* when the network is failure.

With the implementation of *load balancing* method is expected to further facilitate the client in using the *internet* because they can use the PC / computer to wherever they can play games or just *browsing* because previously it applied separately.

Key words: *internet, load balancing, failover, multihomed gateways, bandwidth.*