

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
IDENTITAS BUKU	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ii
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR ISTILAH	iv
DAFTAR SINGKATAN.....	2
BAB I PENDAHULUAN	3
1.1 Latar Belakang.....	3
1.2 Tujuan	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 Metodologi	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II DASAR TEORI.....	8
2.1 Routing Protocol.....	8
2.2 OSPF (Open Shortest Path First).....	8
2.3 MPLS (<i>Multi Protocol Label Switch</i>)	9
2.3.1 Struktur MPLS	9
2.3.2 Cara Kerja MPLS.....	10
2.4 HSRP (<i>Hot Standby Router Protocol</i>)	10
2.4.1 Cara Kerja HSRP	11
2.5 QoS (Quality of Service).....	11
2.5.1 Parameter QoS.....	11
BAB III PERANCANGAN JARINGAN.....	14
3.1 Metode Penelitian	14

3.2	Perancangan Topologi Jaringan.....	15
3.3	Konfigurasi Jaringan.....	16
3.3.1	<i>Konfigurasi Alamat IP</i>	16
3.3.2	<i>Konfigurasi OSPF dan MPLS</i>	17
3.3.3	<i>Konfigurasi HSRP</i>	18
3.4	Perancangan Layanan Triple Play	18
3.4.1	<i>Konfigurasi FTP</i>	19
3.4.2	<i>Konfigurasi Asterisk</i>	19
3.4.3	<i>Konfigurasi Video Streaming</i>	21
BAB IV	HASIL & ANALISIS SIMULASI PERENCANAAN	22
4.1	Pengukuran Performansi Data	22
4.1.1	<i>Throughput</i>	22
4.1.2	<i>Delay</i>	23
4.1.3	<i>Jitter</i>	23
4.2	Pengukuran Performansi VOIP	24
4.2.1	<i>Packet Loss</i>	24
4.2.2	<i>Throughput</i>	24
4.2.3	<i>Delay</i>	25
4.2.4	<i>Jitter</i>	26
4.3	Pengukuran Performansi <i>Video Streaming</i>	26
4.3.1	<i>Packet Loss</i>	26
4.3.2	<i>Throughput</i>	27
4.3.3	<i>Delay</i>	28
4.3.4	<i>Jitter</i>	28
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	30
5.1	Kesimpulan.....	30
5.2	Saran	30
DAFTAR PUSTAKA	31	
LAMPIRAN	1	