

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR ISTILAH DAN SINGKATAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah	2
I.3 Tujuan Penelitian	2
I.4 Batasan Penelitian	2
I.5 Manfaat Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
II.1 Penelitian Terdahulu	4
II.2 <i>Quality of Service (QoS)</i>	6
2.2.1 <i>Throughput</i>	6
2.2.2 <i>Delay</i>	6
2.2.3 <i>Packet Loss</i>	7
II.3 Jaringan Komputer	7
II.4 WLAN	8
II.5 <i>Hotspot</i>	8

II.6 YouTube.....	8
II.7 Wireshark	9
II.8 Telkom University Landmark Tower	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	10
III.1 Model Konseptual.....	10
III.2 Sistematika Penyelesaian Masalah	11
III.3 Pengumpulan Data	12
III.4 Alasan Pemilihan Metode	12
BAB IV SKENARIO	14
IV.1 Skenario	14
IV.2 Hardware Device	15
IV.3 Topologi Jaringan TULT	17
4.3.1 Topologi Skenario Pengukuran	19
BAB V HASIL PENGUJIAN DAN ANALISIS	20
V.1 Pengujian <i>Streaming</i> menggunakan Wireless LAN.....	20
5.1.1 Pengujian Pertama.....	20
V.2 Pengujian <i>Streaming</i> menggunakan <i>Hotspot 4G</i> Telkomsel.....	22
5.2.1 Pengujian Pertama.....	22
V.3 Analisis	24
5.3.1 Analisis Pengujian Skenario Pertama.....	24
5.3.2 Analisis Pengujian Skenario Kedua	25
5.3.3 Analisis Pengujian Keseluruhan	26
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	28
VI.1 Kesimpulan.....	28
VI.2 Saran	28
DAFTAR PUSTAKA	30

LAMPIRAN.....	31
LAMPIRAN A : HASIL PENGUJIAN.....	31
LAMPIRAN B : PENGUJIAN	35