

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Aplikasi Telkomsel Orbit	II-8
Gambar 2.2 Tampilan Menu Aplikasi Telkomsel Orbit	II-9
Gambar 2.3 Tampilan Awal Aplikasi Wireshark.....	II-21
Gambar 3.1 Laptop.....	III-1
Gambar 3.2 Modem Orbit Pro.....	III-2
Gambar 3.3 Xiaomi Redmi Note 10 s.....	III-3
Gambar 3.4 Contoh Tampilan Data Throughput.....	III-6
Gambar 3.5 Contoh Tampilan Data Packet Loss.....	III-6
Gambar 3.6 Konversi Data Pengukuran Wireshark ke Excel.....	III-7
Gambar 3.7 Diagram Alir Penelitian Secara Umum.....	III-9
Gambar 3.8 Diagram Alir Penelitian Secara Khusus.....	III-10
Gambar 4.1 Hasil Pengukuran Throughput	IV-1
Gambar 4.2 Hasil Pengukuran Packet Loss	IV-2
Gambar 4.3 Hasil Pengukuran Delay	IV-4
Gambar 4.4 Hasil Pengukuran Jitter.....	IV-5
Gambar 4.5 Hasil Pengukuran Throughput	IV-6
Gambar 4.6 Hasil Pengukuran Packet Loss	IV-7
Gambar 4.7 Hasil Pengukuran Delay	IV-8
Gambar 4.8 Hasil Pengukuran Jitter.....	IV-9
Gambar 4.9 Hasil Pengukuran Throughput	IV-10
Gambar 4.10 Hasil Pengukuran Packet Loss	IV-11
Gambar 4.11 Hasil Pengukuran Delay	IV-12

Gambar 4.12 Hasil Pengukuran Jitter	IV-13
Gambar 4.13 Hasil Pengukuran Throughput	IV-14
Gambar 4.14 Hasil Pengukuran Packet Loss	IV-15
Gambar 4.15 Hasil Pengukuran Delay	IV-16
Gambar 4.16 Hasil Pengukuran Jitter	IV-17
Gambar 4.17 Hasil Pengukuran Throughput	IV-18
Gambar 4.18 Hasil Pengukuran Packet Loss	IV-19
Gambar 4.19 Hasil Pengukuran Delay	IV-20
Gambar 4.20 Hasil Pengukuran Jitter	IV-21
Gambar 4.21 Hasil Pengukuran Throughput	IV-22
Gambar 4.22 Hasil Pengukuran Packet Loss	IV-23
Gambar 4.23 Hasil Pengukuran Delay	IV-24
Gambar 4.24 Hasil Pengukuran Jitter	IV-25
Gambar 4.25 Hasil Pengukuran Throughput	IV-26
Gambar 4.26 Hasil Pengukuran Packet Loss	IV-27
Gambar 4.27 Hasil Pengukuran Delay	IV-28
Gambar 4.28 Hasil Pengukuran Jitter	IV-29
Gambar 4.29 Hasil Pengukuran Throughput	IV-30
Gambar 4.30 Hasil Pengukuran Packet Loss	IV-31
Gambar 4.31 Hasil Pengukuran Delay	IV-32
Gambar 4.32 Hasil Pengukuran Jitter	IV-33
Gambar 4.33 Hasil Pengukuran Throughput	IV-34
Gambar 4.34 Hasil Pengukuran Packet Loss	IV-35
Gambar 4.35 Hasil Pengukuran Delay	IV-36

Gambar 4.36 Hasil Pengukuran Jitter	IV-37
Gambar 4.37 Hasil Pengukuran Throughput	IV-38
Gambar 4.38 Hasil Pengukuran Packet Loss	IV-39
Gambar 4.39 Hasil Pengukuran Delay	IV-40
Gambar 4.40 Hasil Pengukuran Jitter	IV-41
Gambar 4.41 Hasil Pengukuran Throughput	IV-42
Gambar 4.42 Hasil Pengukuran Packet Loss	IV-43
Gambar 4.43 Hasil Pengukuran Delay	IV-44
Gambar 4.44 Hasil Pengukuran Jitter	IV-45
Gambar 4.45 Hasil Pengukuran Throughput	IV-46
Gambar 4.46 Hasil Pengukuran Packet Loss	IV-47
Gambar 4.47 Hasil Pengukuran Delay	IV-48
Gambar 4.48 Hasil Pengukuran Jitter	IV-49
Gambar 4.49 Hasil Pengukuran Throughput	IV-50
Gambar 4.50 Hasil Pengukuran Packet Loss	IV-51
Gambar 4.51 Hasil Pengukuran Delay	IV-52
Gambar 4.52 Hasil Pengukuran Jitter	IV-53
Gambar 4.53 Hasil Pengukuran Throughput	IV-54
Gambar 4.54 Hasil Pengukuran Packet Loss	IV-55
Gambar 4.55 Hasil Pengukuran Delay	IV-56
Gambar 4.56 Hasil Pengukuran Jitter	IV-57
Gambar 4.57 Hasil Pengukuran Throughput	IV-58
Gambar 4.58 Hasil Pengukuran Packet Loss	IV-59
Gambar 4.59 Hasil Pengukuran Delay	IV-60
Gambar 4.60 Hasil Pengukuran Jitter	IV-61

Gambar 4.61 Hasil Pengukuran Throughput	IV-62
Gambar 4.62 Hasil Pengukuran Packet Loss	IV-63
Gambar 4.63 Hasil Pengukuran Delay	IV-64
Gambar 4.64 Hasil Pengukuran Jitter	IV-65
Gambar 4.65 Hasil Pengukuran Throughput	IV-66
Gambar 4.66 Hasil Pengukuran Packet Loss	IV-67
Gambar 4.67 Hasil Pengukuran Delay	IV-68
Gambar 4.68 Hasil Pengukuran Jitter	IV-69
Gambar 4.69 Hasil Pengukuran Throughput	IV-70
Gambar 4.70 Hasil Pengukuran Packet Loss	IV-71
Gambar 4.71 Hasil Pengukuran Delay	IV-72
Gambar 4.72 Hasil Pengukuran Jitter	IV-72
Gambar 4.73 Grafik Hasil Pengukuran Throughput Mobile Legends.....	IV-74
Gambar 4.74 Grafik Hasil Pengukuran Packet Loss Mobile Legends.....	IV-75
Gambar 4.75 Grafik Hasil Pengukuran Delay Mobile Legends	IV-76
Gambar 4.76 Grafik Hasil Pengukuran Jitter Mobile Legends	IV-77
Gambar 4.77 Grafik Hasil Pengukuran Throughput Streaming Video.....	IV-79
Gambar 4.78 Grafik Hasil Pengukuran Packet Loss Streaming Video	IV-80
Gambar 4.79 Grafik Hasil Pengukuran Delay Streaming Video	IV-81
Gambar 4.80 Grafik Hasil Pengukuran Jitter Streaming Video	IV-82

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ringkasan Tinjauan Pustaka	II-1
Tabel 2.2 Throughput	II-15
Tabel 2.3 Packet Loss	II-16
Tabel 2.4 Delay	II-17
Tabel 2.5 Jitter.....	II-18
Tabel 3.1 Tabel Hasil Pengukuran	III-6
Tabel 4.1 Hasil Pengukuran Rata-Rata Mobile Legends	IV-85
Tabel 4.2 Hasil Pengukuran Rata-Rata Streaming Video Youtube	IV-91

DAFTAR ISTILAH

QoS (<i>Quality of Service</i>)	:	Merupakan kemampuan suatu jaringan untuk menyediakan layanan yang baik dan merupakan suatu usaha untuk mendefinisikan karakteristik dan sifat dari suatu layanan.
Telkomsel Orbit	:	Merupakan produk layanan internet modem yang dirilis oleh Telkomsel dengan menggunakan jaringan seluler.
Streaming Video	:	Merupakan proses menyaksikan video tanpa harus melakukan pengunduhan terlebih dahulu.
Youtube	:	Merupakan media massa berbasis <i>web video sharing</i> yang memfasilitasi penggunanya untuk menonton dan berbagi video yang dimiliki.
Mobile Legends	:	Merupakan game pertempuran dalam suatu arena yang dilakukan oleh beberapa pemain secara online yang dikembangkan dan dirilis oleh Moonton developer.
Wireshark	:	Merupakan aplikasi penganalisis paket yang digunakan untuk pemecahan masalah jaringan, analisis, perangkat lunak dan pengembangan protokol komunikasi, dan pendidikan.
TIPHON	:	(<i>Telecommunications and IP Harmonization Over Networks</i>) merupakan standar penilaian parameter QoS yang dikeluarkan oleh badan

Jaringan Seluler : standar ETSI (*European Telecommunications Standards Institute*). Merupakan teknologi yang memungkinkan pengiriman dan penerimaan data dalam bentuk paket data, seperti E-mail, data gambar, data teks dan penelusuran internet.