

## ABSTRAKSI

Rindho Apriyanto, 11107465.

### **MEMBUAT TOPOLOGI JARINGAN *INTERNET* DAN *GAME CENTER* MENGGUNAKAN 2 ISP.**

PI. Fakultas Ilmu Komputer. 2012.

Kata Kunci : Topologi Jaringan *Internet* dan *Game Center*, Topologi Menggunakan 2 ISP.

( x + 34 ).

Masalah yang banyak dihadapi oleh warnet adalah pada saat *browsing* terasa lambat dalam memproses *HTTP Request* khususnya jalur *international*, sedangkan permasalahan yang di alami *Game center* adalah pada saat bermain *game grafik* patah-patah dikarenakan *latency* yang besar bahkan bisa berakibat terputusnya koneksi dari *server*. Saat ini banyak warnet dan *game center* yang menggunakan 2 ISP sekaligus, dan banyak pula macam – macam metode yang diterapkan seperti *load balancing*, pemisahan antara *game center* dan *internet* secara manual (berdasarkan tempat) sampai dengan metode yang digunakan penulis yaitu pemisahan proses rounting antara jalur lokal dan jalur *international*. Untuk jalur lokal menggunakan ISP Kings dan untuk jalur *international* menggunakan ISP *Speedy*. Metode ini mempunyai banyak kelebihan di banding kekurangannya. Banyak juga warnet dan *game center* yang menggunakan topologi yang ditulis oleh penulis.

Daftar Pustaka ( 2003-2012 ).