BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Tempat pertama (rumah) : kartu seluler telkomsel memiliki layanan internet yang sangat baik untuk bermain *game online*, dalam bermain *game online* tersebut tidak ada kendala dalam hal apapun seperti *error, delay* yang lama, atau akses game yang lama. *Game online* yang dimainkan sangat bagus saat sedang menggunakan layanan internet tersebut, dari hasil analisis juga menunjukkan hasil yang memuaskan sesuai dengan keinginan penulis. Untuk kartu yang lainnya masih memiliki kendala dalam bermain *game online* tersebut seperti kartu indosat yang memiliki hasil yang kurang memuaskan karena saat bermain *game online* itu layanan internet yang diberikan tidak dapat mengakses situs web yang menyediakan game online tersebut, Penulis juga sudah mencoba merefresh web tersebut agar dapat dimainkan tetapi *game* tersebut masih belum bisa diakses oleh layanan internet dari kartu seluler indosat tersebut.
2. Tempat Kedua (Kampus): Layanan internet dari kartu seluler XL merupakan yang terbaik dari 6 kartu lainnya untuk bermain *game online* tersebut. Dapat dilihat dari hasil analisis tabel yang sudah dibuat oleh penulis bahwa kartu XL saat bermain *game online* di situs web tersebut sangat bagus dan tidak ada kendala yang terjadi saat *game online* tersebut sedang berlangsung sedangkan kartu lainnya hampir tidak ada kendala tetapi saat bermain *game* yang dirasakan oleh penulis adalah adanya kendala *error* seperti *game* berjalan lambat, waktu akses yang hampir lama dan sinyal yang kurang bagus.

Perpustakaan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

3. Tempat Ketiga (Warmindo UMY) : Tri memiliki layanan internet yang murah untuk bermain *game online* di situs web yang diuji oleh penulis, di tempat ketiga ini kartu tri memiliki dampak yang sangat baik untuk bermain *game online* di situs web tersebut. Dengan menggunakan kartu tersebut saat bermain game terasa cepat karena tidak ada kendala yang ditimbulkan saat melakukan pengujian *game online* tersebut.
4. Untuk perbandingan dari kartu seluler yang diuji penulis melakukan uji coba dengan menggunakan *wifi* yang sudah disediakan oleh kampus yang memiliki hasil yang lumayan bagus karena throughput yang dihasilkan memiliki kategori yang sangat jelek tetapi saat bermain *game online* tersebut memiliki kendala waktu yang lama saat bermain dan itu terjadi hanya saat *game online* tersebut baru dimulai selebihnya semua berjalan lancar.

5.2 SARAN

Setelah melakukan uji coba dan penelitian yang dilakukan oleh penulis tentang kualitas layanan internet atau QUALITY OF SERVICE (QOS) PADA AKSES GAME ONLINE, terdapat saran sebagai berikut:

1. Menambahkan pemain saat bermain game online tersebut agar dapat menghasilkan data yang lebih baik lagi.
2. Melakukan pengujian secara bersama dengan menggunakan hotspot dengan beberapa pengguna.
3. Melakukan pengukuran sinyal internet dengan aplikasi yang tersedia agar mendapatkan kualitas sinyal yang sama dari 6 kartu seluler yang diujikan.

Perpustakaan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta