

ANALISIS QUALITY OF SERVICE (QOS) PADA AKSES GAME ONLINE MENGGUNAKAN STANDAR TIPHON

Bambang Nakulo¹, Chanief Budi Setiawan², Rama Sahtyawan³

INTISARI

Latar Belakang: Penggunaan layanan internet yang digunakan untuk aktivitas sehari-hari terutama untuk bermain game online yang sudah disediakan oleh website tersebut. Kualitas layanan internet tersebut dapat menentukan ada kendala, error atau akses yang lama saat bermain *game online* tersebut. Dengan menggunakan standarisasi TIPHON dapat menentukan kualitas layanan internet dari 6 kartu seluler yang berada di indonesia.

Tujuan: Untuk menentukan kualitas layanan internet dari 6 kartu seluler yang diuji saat bermain *game online* di website, kualitas layanan internet tersebut akan ditentukan berdasarkan standarisasi dari TIPHON berguna untuk menentukan kualitas layanan internet yang bagus saat bermain game online di situs web tersebut.

Metode Penelitian: Penulis menggunakan metode dengan aplikasi wireshark untuk menangkap paket data yang digunakan saat bermain *game online* di tiga tempat yang berbeda dengan syarat satu pemain bermain selama 15 menit. Paket data yang sudah diambil dari tiga tempat yang berbeda akan diolah menggunakan rumus yang sesuai dengan standarisasi TIPHON agar data yang diambil tidak hanya satu tempat saja, dalam mengelola data tersebut akan dapat ditentukannya kualitas layanan internet dari 6 kartu seluler tersebut.

Hasil: Dari tiga tempat yang diuji untuk bermain *game online* masing-masing kartu seluler memiliki hasil yang hampir sama tetapi ada tiga kartu yang bagus untuk bermain *game online* tersebut sesuai tempat yang dilakukan untuk pengujian 6 kartu seluler tersebut yaitu tempat pertama dengan kartu seluler telkomsel, tempat kedua dengan kartu seluler XL dan tempat ketiga dengan kartu seluler Tri.

Kesimpulan: 6 kartu seluler yang diuji dari tiga tempat yang berbeda menghasilkan data yang sesuai dengan standarisasi TIPHON, dan mendapatkan hasil 3 kartu seluler yang bagus dalam bermain game online di situs web tersebut.

Kata-kunci: QoS, Tiphon, Kartu Seluler, Game Online

¹ Mahasiswa Program Studi (S-1) Teknologi Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.

² Dosen Program Studi (S-1) Teknologi Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

³ Dosen Program Studi (S-1) Teknologi Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

Analysis of the quality of service (QOS) for online game access using the TIPHON standard

Bambang Nakulo¹, Chanief Budi Setiawan², Rama Sahtyawan³

ABSTRACT

Background: The use of internet services that are used for daily activities, especially for playing online games that have been provided by the website. The quality of the internet service can determine if there are obstacles, errors or long access when playing these online games. By using the TIPHON standard, you can determine the quality of internet services from 6 cellular cards in Indonesia.

Objective: To determine the quality of internet service from the 6 cellular cards tested when playing online games on the website, the quality of the internet service will be determined based on the standardization of TIPHON, which is useful for determining the quality of good internet service when playing online games on the website.

Method: The author uses a method with the Wireshark application to capture data packets used when playing online games in three different places on the condition that one player plays for 15 minutes. Data packages that have been taken from three different places will be processed using a formula that is in accordance with the TIPHON standard so that the data is taken not only from one place, in managing the data it will be possible to determine the quality of internet service from the 6 cellular cards.

Result: Of the three places tested to play online games, each mobile card has almost the same results but there are three good cards for playing online games according to the place that was carried out for testing the 6 mobile cards, namely the first place with a Telkomsel cellular card, the second place with XL cellular card and third place with Tri cellular card.

Conclusion: 6 mobile cards tested from three different places produced data according to the TIPHON standard and got 3 good mobile cards resulted in playing online games on the website.

Keywords: QoS, Tiphon, Mobile Card, Game Online

¹ Student Of Information Technology Program Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.

² Lecturer Of Information Technology Program Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.

³ Lecturer Of Information Technology Program Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.