



DAFTAR ISI

Halaman

TESIS.....	i
TESIS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	4
1.3 BATASAN MASALAH.....	4
1.4 TUJUAN.....	5
1.5 MANFAAT	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
BAB III LANDASAN TEORI.....	16
3.1 JARINGAN KOMPUTER	16
3.2 LOKAL AREA NETWORK (LAN).....	18
3.3 SOFTWARE DEFINED NETWORK (SDN).....	19
3.4 TEORI PERMAINAN	23
3.5 KERANGKA MATEMATIS	27
3.6 MININET.....	47
3.7 METODE ALOKASI <i>BANDWIDTH</i> LAINYA.....	48
3.7.1 <i>HIERARCHICAL TOKEN BUCKET</i> (HTB).....	49
3.7.2 <i>TOKEN BUCKET FILTER</i> (TBF)	50
3.7.3 CLASS BASED FAIRNESS (CBF).....	51
3.7.4 <i>GREEDY/PUSH IN</i>	53
3.8 MATRIKS EVALUASI	54
3.8.1 SLA (SERVICES LEVEL AGREEMENTS).....	54



3.8.2	EFFICIENCY	55
3.8.3	FAIRNESS	56
3.8.4	WALFARE.....	57
3.8.5	GAP	57
3.8.6	STABILITY	58
3.8.1	OVERHEAD	59
BAB IV METODELOGI PENELITIAN.....		60
4.1	DESKRIPSI UMUM PENELITIAN	60
4.2	PENGUMPULAN DATA	61
4.3	PROSEDUR KERJA	63
4.3.1	GAMBARAN UMUM PENELITIAN	63
4.3.2	KOMPONEN DAN KEBUTUHAN PENELITIAN	63
4.3.3	PARAMETER SIMULASI.....	65
4.3.4	STRATEGI TUNING PARAMETER.....	68
4.3.5	MENJALANKAN SIMULASI	69
4.3.1	PENGUJIAN DAN EVALUASI	75
BAB V IMPLEMENTASI.....		77
5.1	INSTALASI MININET	77
5.2	INSTALASI RYU CONTROLLER.....	79
5.3	ARSITEKTUR TOPOLOGI.....	80
5.4	BARGAINING METHOD	81
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN		89
6.1	HASIL SIMULASI.....	89
6.2	EVALUASI HASIL SIMULASI.....	92
6.2.1	PENGUJIAN AWAL.....	92
6.2.2	UJI PERFORMA ALOKASI DAN KEADILAN	102
6.3	ANALISIS OVERHEAD	116
6.4	ANALISIS TRADE-OFF	117
BAB VII KESIMPULAN		120
DAFTAR PUSTAKA.....		121
LAMPIRAN		126