

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	I
LEMBAR ORISINALITAS	II
ABSTRAK	III
<i>ABSTRACT</i>	IV
KATA PENGANTAR	V
UCAPAN TERIMA KASIH.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR	IX
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR LAMPIRAN	XI
DAFTAR ISTILAH	XII
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	3
1.3 BATASAN MASALAH.....	4
1.4 TUJUAN	4
1.5 MANFAAT	5
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	5
BAB 2 DASAR TEORI	7
2.1 KAJIAN PUSTAKA	7
2.2 VIDEO.....	10
2.2.1 KLASIFIKASI BESERTA PERHITUNGAN BIT RATE VIDEO	11
2.2.2 KOMPRESI VIDEO DALAM JARINGAN KOMPUTER.....	12
2.2.2.1 LOSSY COMPRESSION	13
2.2.2.1 LOSSLESS COMPRESSION	13
2.3 USER DATAGRAM PROTOCOL	14
2.4 TRANSMISSION CONTROL PROTOCOL	15
2.5 VIDEO CONFERENCE.....	15
2.6 QUALITY OF SERVICE	16
2.6.1 PACKET LOSS	17
2.6.2 THROUGHPUT	18
2.6.3 JITTER	18
2.6.4 DELAY	19
2.7 QUEUE MANAGEMENT	20
2.7.1 KLASIFIKASI JENIS-JENIS QUEUE MANAGEMENT	20

2.8	PEER CONNECTION QUEUE (PCQ).....	21
2.8.1	GAMBARAN CARA KERJA PEER CONNECTION QUEUE (PCQ).....	22
2.9	STOCHASTIC FAIR QUEUEING (SFQ).....	23
2.10	TIPHON	24
2.11	RANCANGAN TOPOLOGI JARINGAN	25
2.12	KONFIGURASI PERANGKAT	26
BAB 3 METODE PENELITIAN.....		29
3.1	ALAT YANG DIGUNAKAN	29
3.1.1	PERANGKAT KERAS	29
3.1.2	PERANGKAT LUNAK	30
3.1.3	MICROSOFT TEAMS	30
3.1.4	ZOOM MEETING	31
3.1.5	GOOGLE MEET	32
3.1.6	WIRESHARK	33
3.1.7	WINBOX.....	34
3.2	ALUR PENELITIAN	34
3.3	PERANCANGAN SISTEM.....	36
3.4	SKENARIO PENGUJIAN DAN PENGAMBILAN DATA.....	37
BAB 4 PENGUJIAN DAN ANALISIS.....		39
4.1	TOPOLOGI JARINGAN	39
4.2	METODE PCQ.....	41
4.3	METODE SFQ	42
4.4	PENGUJIAN JARINGAN	44
4.4.1	PENGUJIAN TANPA METODE	44
4.4.2	PENGUJIAN JARINGAN MENGGUNAKAN METODE PCQ	46
4.4.3	PENGUJIAN JARINGAN MENGGUNAKAN METODE SFQ.....	46
4.5	PENGUKURAN PERFORMANSI QOS.....	47
4.6	PENGUJIAN DELAY	48
4.7	PENGUJIAN JITTER	49
4.8	PENGUJIAN PACKET LOSS	50
4.9	PENGUJIAN THROUGHPUT	51
4.10	PERBANDINGAN STANDARD TIPHON	52
4.11	PERBANDINGAN NILAI AKHIR QOS.....	53
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		56
5.1	KESIMPULAN	56
5.2	SARAN	57
DAFTAR PUSTAKA		58
LAMPIRAN.....		61