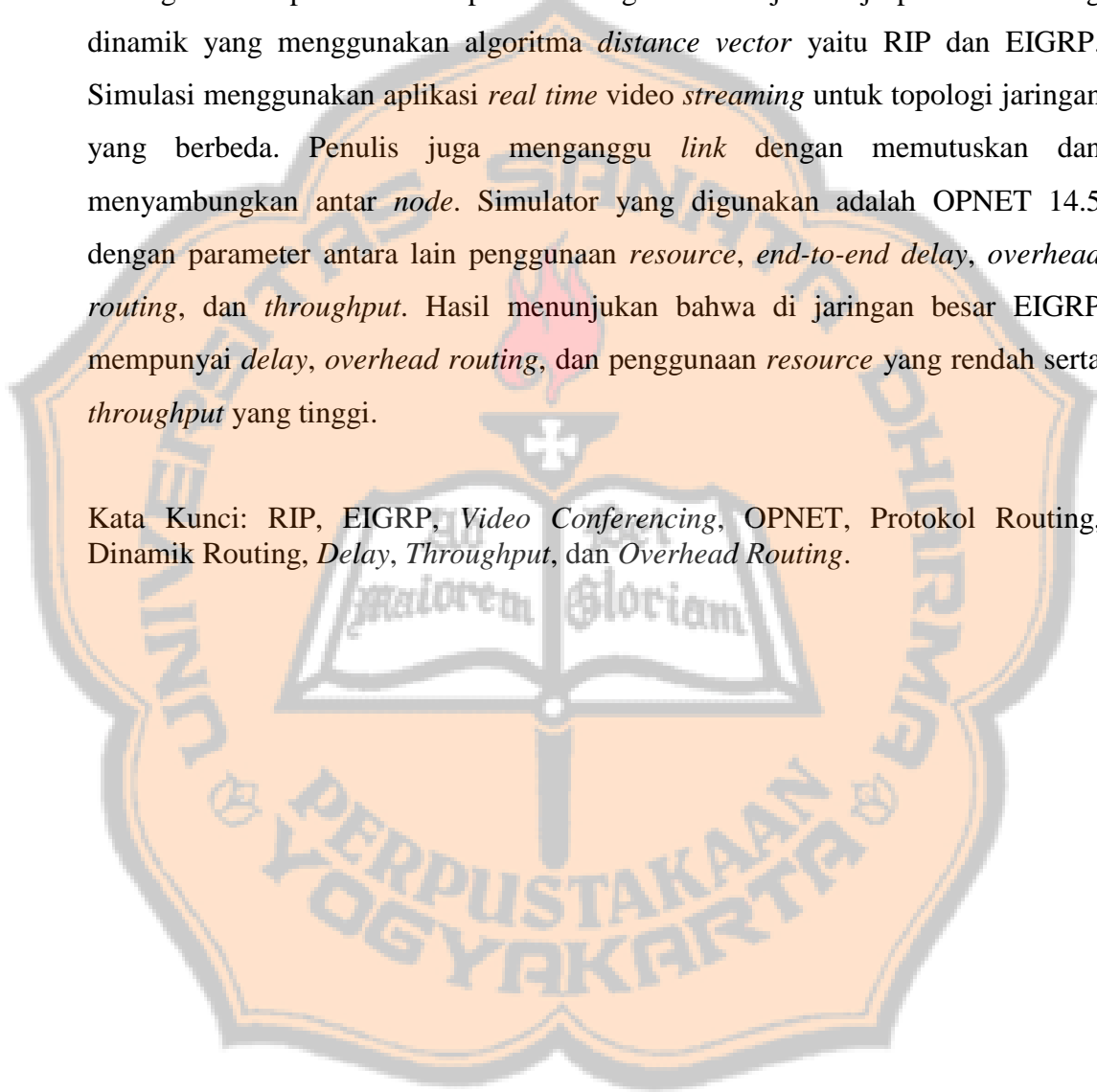


ABSTRAK

Routing dari paket data adalah hal yang penting dari proses di jaringan Internet untuk dapat mengirim dari *source node* ke *destination node*. Cara berkomunikasi antara *node* di dalam jaringan Internet inilah yang disebut protokol routing. Dalam penelitian ini penulis menganalisis unjuk kerja protokol routing dinamik yang menggunakan algoritma *distance vector* yaitu RIP dan EIGRP. Simulasi menggunakan aplikasi *real time video streaming* untuk topologi jaringan yang berbeda. Penulis juga mengganggu *link* dengan memutuskan dan menyambungkan antar *node*. Simulator yang digunakan adalah OPNET 14.5 dengan parameter antara lain penggunaan *resource*, *end-to-end delay*, *overhead routing*, dan *throughput*. Hasil menunjukkan bahwa di jaringan besar EIGRP mempunyai *delay*, *overhead routing*, dan penggunaan *resource* yang rendah serta *throughput* yang tinggi.

Kata Kunci: RIP, EIGRP, *Video Conferencing*, OPNET, Protokol Routing, Dinamik Routing, *Delay*, *Throughput*, dan *Overhead Routing*.



ABSTRACT

Routing of data packets is critical of the process in the Internet to be sent data from the source node to the destination node. How to communicate between nodes on a network is called the Internet routing protocol. In this study the authors analyze the performance of the dynamic routing protocol that uses distance vector algorithm that RIP and EIGRP. Simulations using real time video streaming applications for different network topologies. The author also disturbing link by disconnecting and connecting between nodes. Simulator is used OPNET 14.5 parameters include resource use, end-to-end delay, routing overhead, and throughput. Results showed that in large networks EIGRP has a delay, routing overhead and resource usage low and high throughput.

Keyword: RIP, EIGRP, Video Conferencing, OPNET, Protokol Routing, Routing Dynamic, Delay, Throughput, and Overhead Routing.

