TUGAS 2 – PRAKTIKUM UDP 2 PEMROGRAMAN JARINGAN - E



05111840000162 - Fransiskus Xaverius Kevin Koesnadi

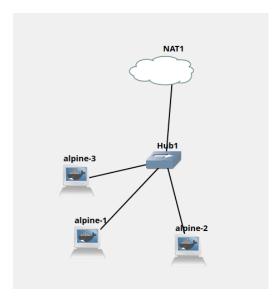
Dosen Kelas: Royyana Muslim Ijtihadie, S. Kom., M. Kom., Ph. D.

Departemen Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya

2021

Berikut ini merupakan konfigurasi dengan 3 host. gunakan file project berikut ini

https://drive.google.com/file/d/1_kGda6tKbWe6hOmzQIBrQOfw0wVEOlw8/view?usp=sharing

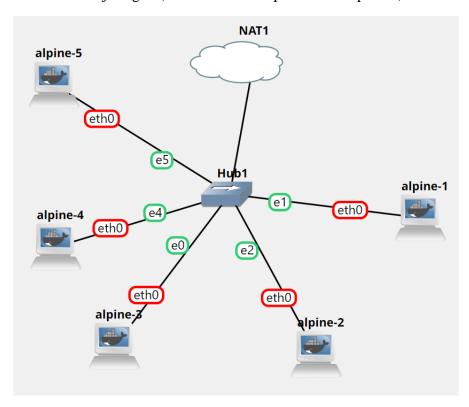


Praktikum

- 1. Loadlah file tersebut di simulator. Dalam praktikum ini lakukan broadcast dari sebuah *client* udp di alpine-1 agar dapat membroadcast pengiriman ke alpine-2 dan alpine-3 sekaligus, tambahkan host alpine-4 dan alpine-5 yang dapat dikirimi broadcast juga
- 2. Gunakan file progjar2/udp*client*_broadcast.py dan progjar2/udpserver_broadcast.py. Sesuaikan parameter dan variabel program agar sesuai dengan lingkungan jaringan,
- 3. Jalankan dengan urutan, server dan kemudian *client*
- 4. Jalankan dengan urutan *client*, baru kemudian server
- 5. Apakah perbedaan yang terjadi?
- 6. Buatlah dokumen PDF yang berisikan screenshot dari modifikasi program yang dilakukan, dan hasil menjalankan dengan urutan berbeda tadi

Langkah Pengerjaan:

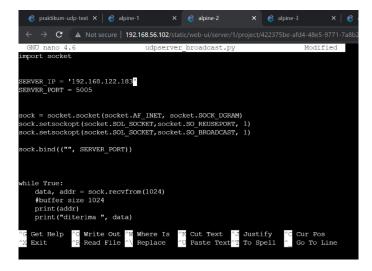
1. Gambar arsitektur jaringan (menambahkan alpine-4 dan alpine-5).



- 2. Konfigurasikan alpine-4 dan alpine-5 dan lakukan uji coba koneksi internet dengan melakukan ping google.com.
 - alpine-4

• alpine-5

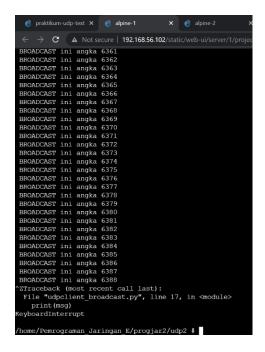
3. Cari *ip address* pada alpine-1 dengan ifconfig dan lakukan pengubahan SERVER_IP di udpserver_broadcast.py berdasarkan pada *ip address* yang telah ditemukan sebelumnya.



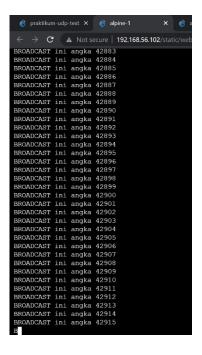
- 4. Run server untuk alpine-2 dilanjutkan dengan run alpine-1 sebagai client.
 - Server



• Client



- 5. *Run* alpine-1 sebagai *client* dan dilanjutkan dengan *run* semua server untuk alpine-2 hingga alpine-5.
 - Client



- Server
 - o alpine-2

o alpine-3

o alpine-4

o alpine-5

Kesimpulan yang didapatkan:

- Apabila *client* dijalankan terlebih dahulu lalu dilanjutkan dengan server, maka akan diperoleh bahwa pesan yang disampaikan ke server akan selalu mendapat pesan yang terbaru sesuai dengan pesan ketika server menerima pesan dari *client* dan pesan sebelumnya tidak terkirim kembali.
- Apabila server dijalankan terlebih dahulu lalu dilanjutkan dengan *client*, maka pesan yang disampaikan oleh *client* akan terus ditunggu oleh server hingga *client* dapat mengirimkan pesan.

Tautan GitHub: FXKevinK/Pemrograman Jaringan E at Tugas 2 (github.com)