

Pertemuan XIV

Lab. Simulasi

Membuat jaringan peer to peer menggunakan 2 PC

1. Masukkan 2 PC (PC0 dan PC1)
2. Hubungkan keduanya menggunakan kabel crossover
3. Klik PC0 → Desktop → IP Configuration → Static
4. Masukkan data-data konfigurasi IP untuk PC0
5. Lakukan langkah 3 dan 4 untuk PC1
6. Uji konektivitas keduanya menggunakan perintah ping
 - Klik PC1 → Desktop → Command Prompt
 - Ketik Ping 172.16.0.10 (IP address PC0)
 - Jika ada Reply dari 172.16.0.10, artinya PC1 telah terkoneksi dengan PC0

Membuat jaringan workgroup menggunakan Hub

1. Masukkan 3 PC (PC0, PC1, dan PC2) dan sebuah Hub
2. Hubungkan ketiga PC ke port pada Hub menggunakan kabel straight
3. Klik PC0 → Desktop → IP Configuration → Static
4. Masukkan data-data konfigurasi IP untuk PC0
5. Lakukan langkah 3 dan 4 untuk PC1 dan PC2
6. Uji konektivitas antarPC menggunakan perintah ping
 - Klik PC1 → Desktop → Command Prompt
 - Ketik Ping 172.16.0.12 (IP address PC2)
 - Jika ada Reply dari 172.16.0.12, artinya PC1 telah terkoneksi dengan PC2

Membuat Jaringan Client-Server

1. Tambahkan satu buah Server (server1) pada konfigurasi workgroup sebelumnya (koneksikan ke switch menggunakan kabel straight)
2. Klik server1 → Global Settings, kemudian masukkan IP Address gateway, yaitu 172.16.0.1
3. Klik SERVICES → DHCP
4. Klik On untuk mengaktifkan layanan DHCP, kemudian isi data-data konfigurasi alamat IP yang akan diberikan oleh server1 kepada clientnya
 - Default Gateway, isi dengan IP gateway untuk klien
 - DNS Server, isi dengan IP DNS Server untuk klien
 - Start IP Address, isi dengan alamat IP awal yang akan diberikan kepada klien
 - Maximum number of Users, isi dengan jumlah maksimum klien yang akan dilayani

5. Uji konektivitas PC Client dengan server1 menggunakan perintah ping
 - Klik PC1 → Desktop → Command Prompt
 - Ketik Ping 172.16.0.03 (IP address server1)
 - Jika ada Reply dari 172.16.0.03, artinya PC1 telah terkoneksi dengan server1
6. Uji ketersediaan layanan DHCP bagi klien dengan mengubah konfigurasi IP pada klien dari Static menjadi DHCP.
7. Jika DHCP request successful, artinya klien tersebut telah mendapatkan pelayanan dari DHCP server

Simulasi 1

- [Menentukan Arsitektur Jaringan](#)

Simulasi 2

- [Meng-identifikasi komputer jaringan](#)

Simulasi 3

- [Identifikasi alamat IP yang benar](#)

Simulasi 4

- [Determining local and Remote Destination](#)

Simulasi 5

- [Mengidentifikasi kapabilitas protokol](#)

Simulasi 6

- [Mengidentifikasi Proses dan protokol di TCP/IP](#)

The End