LAPORAN PRAKTIKUM PEMROGRAMAN JARINGAN

Mata Kuliah : Bahasa Pemrograman Jaringan

Disusun oleh:

Fitri (231401003)

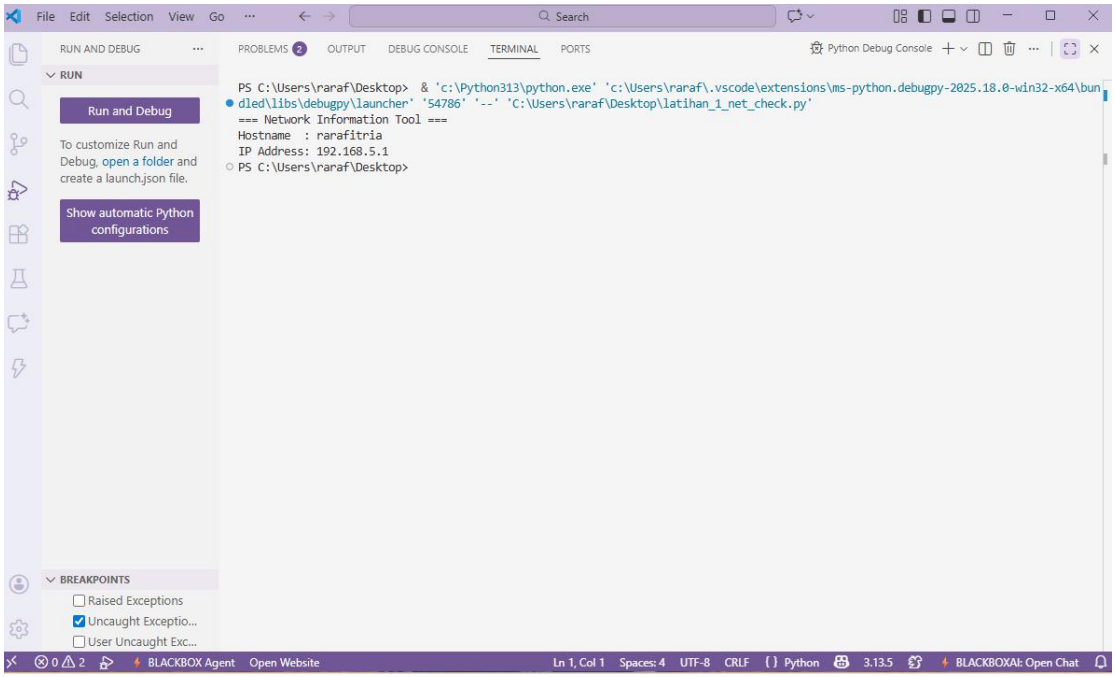
Dosen Pengampu : Ucok,S.Kom.,MT

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS INDONESIA TIMUR
MAKASSAR

2026

Bab 1 : Konsep Dasar Pemrograman Jaringan

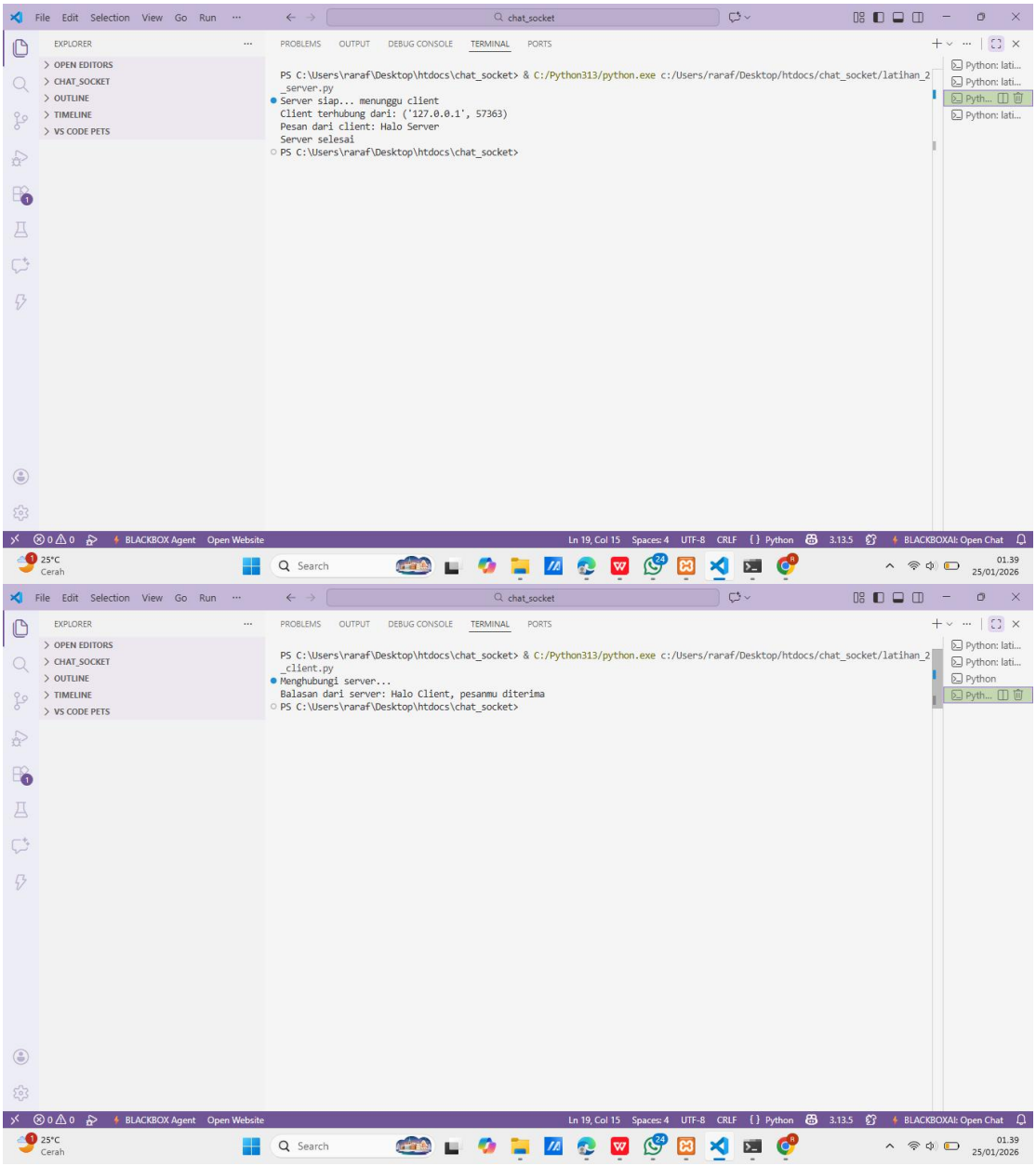
Hasil :



Penjelasan:
Pada bab ini dilakukan pengenalan konsep dasar pemrograman jaringan menggunakan bahasa pemrograman Python. Percobaan bertujuan untuk memahami bagaimana dua komputer atau lebih dapat saling berkomunikasi melalui jaringan. Hasil percobaan menunjukkan bahwa program berhasil dijalankan dan mampu menampilkan informasi dasar jaringan seperti hostname dan alamat IP. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa lingkungan pemrograman jaringan telah berjalan dengan baik dan siap digunakan untuk praktikum lanjutan.

Bab 2 : Socket API Dasar

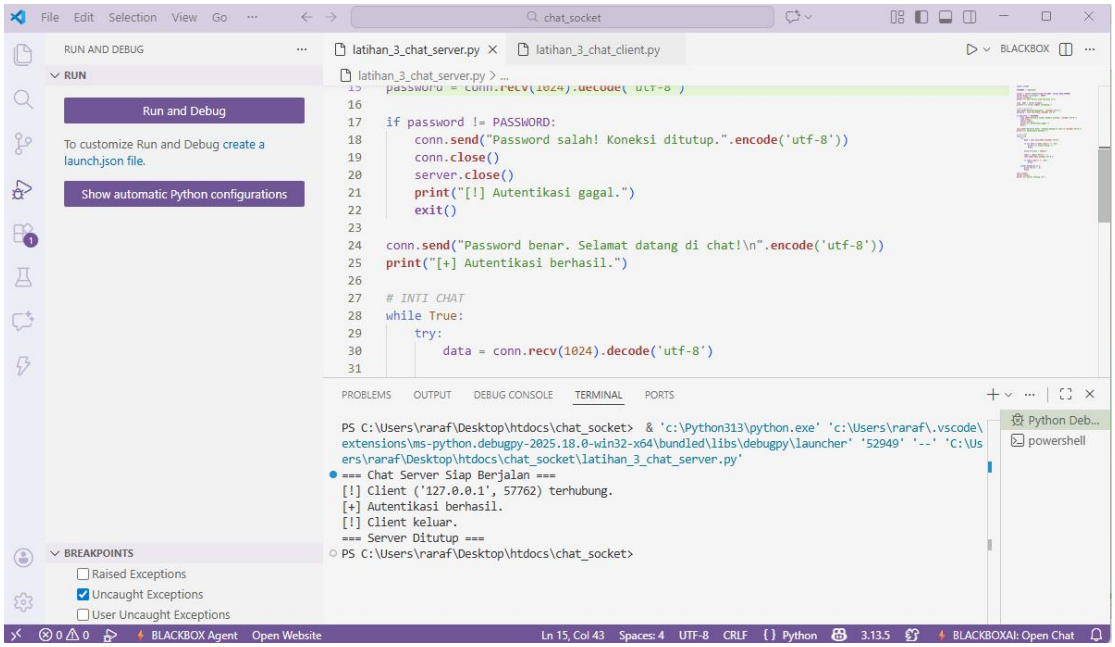
Hasil :

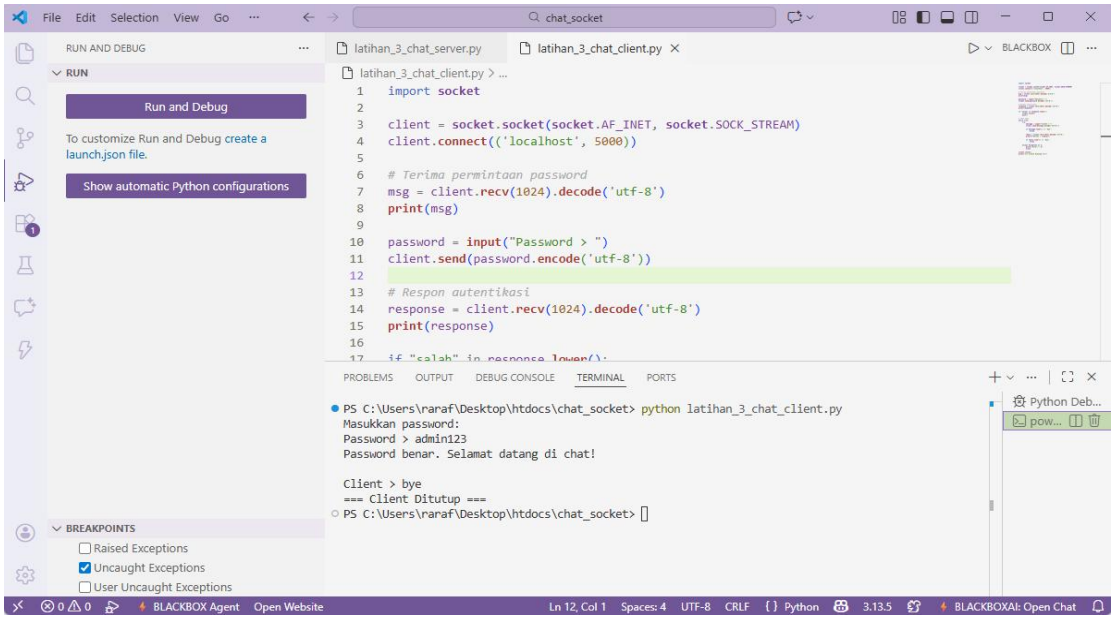


Penjelasan:
Bab ini membahas penggunaan Socket API sebagai dasar komunikasi jaringan. Server dibuat untuk menunggu koneksi dari client, sedangkan client berfungsi untuk mengirim permintaan koneksi. Hasil percobaan menunjukkan bahwa koneksi antara client dan server berhasil dilakukan. Server mampu menerima koneksi dan menampilkan informasi client yang terhubung. Hal ini membuktikan bahwa mekanisme socket dasar telah dipahami dan berjalan sesuai dengan konsep teori.

Bab 3 : Protokol TCP (Aplikasi Chat)

Hasil :

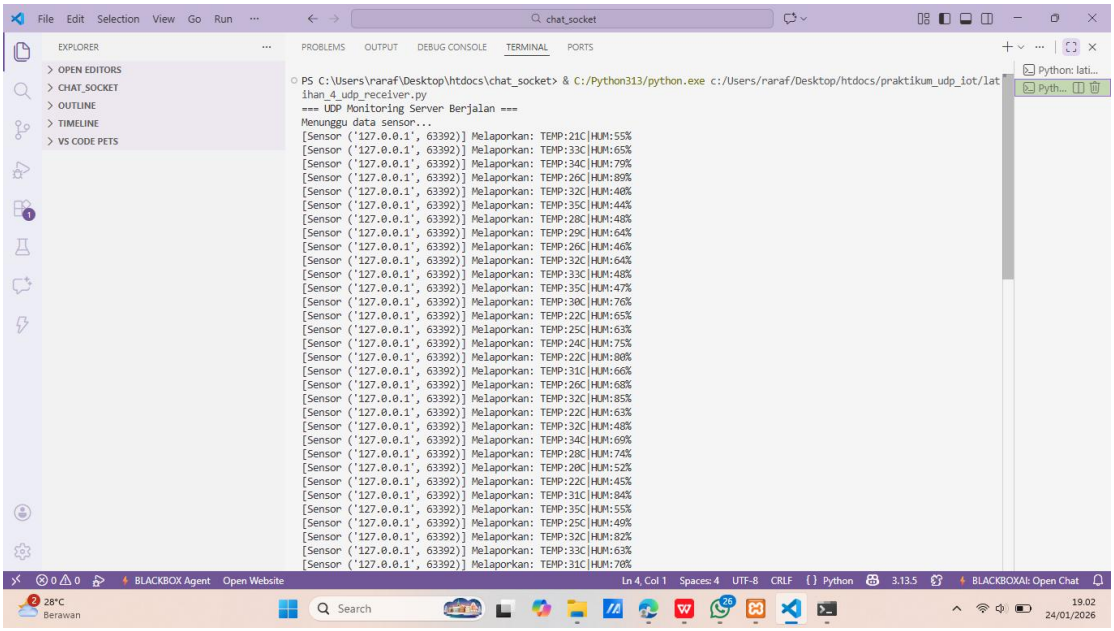


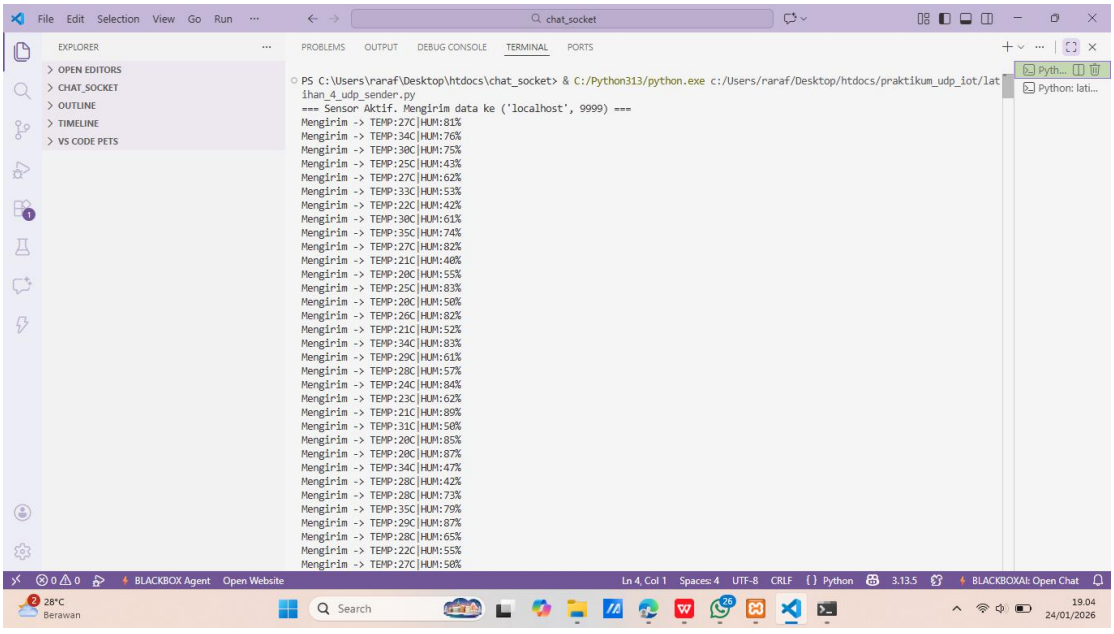


Penjelasan:
Pada bab ini diimplementasikan aplikasi chat sederhana berbasis protokol TCP. TCP digunakan karena bersifat connection-oriented dan menjamin keandalan pengiriman data. Hasil percobaan menunjukkan bahwa client dan server dapat saling bertukar pesan secara dua arah. Ketika client mengirim pesan, server dapat menerima dan menampilkannya, begitu pula sebaliknya. Aplikasi juga dapat menghentikan komunikasi ketika client mengirimkan perintah tertentu seperti “bye”.

Bab 4 : Protokol UDP (Streaming & Broadcasting)

Hasil :

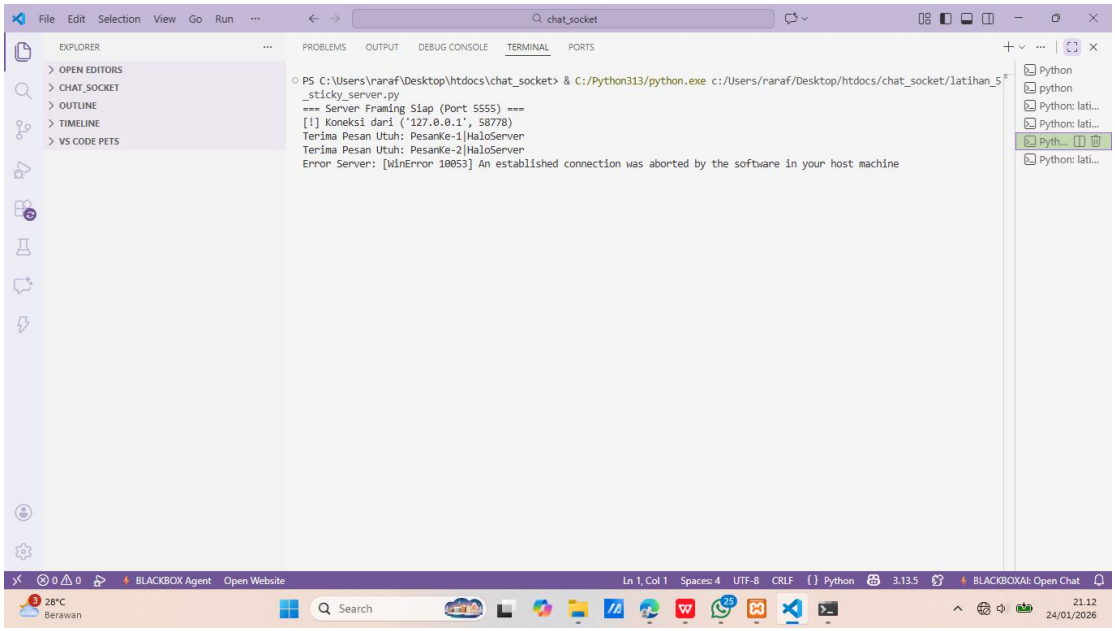


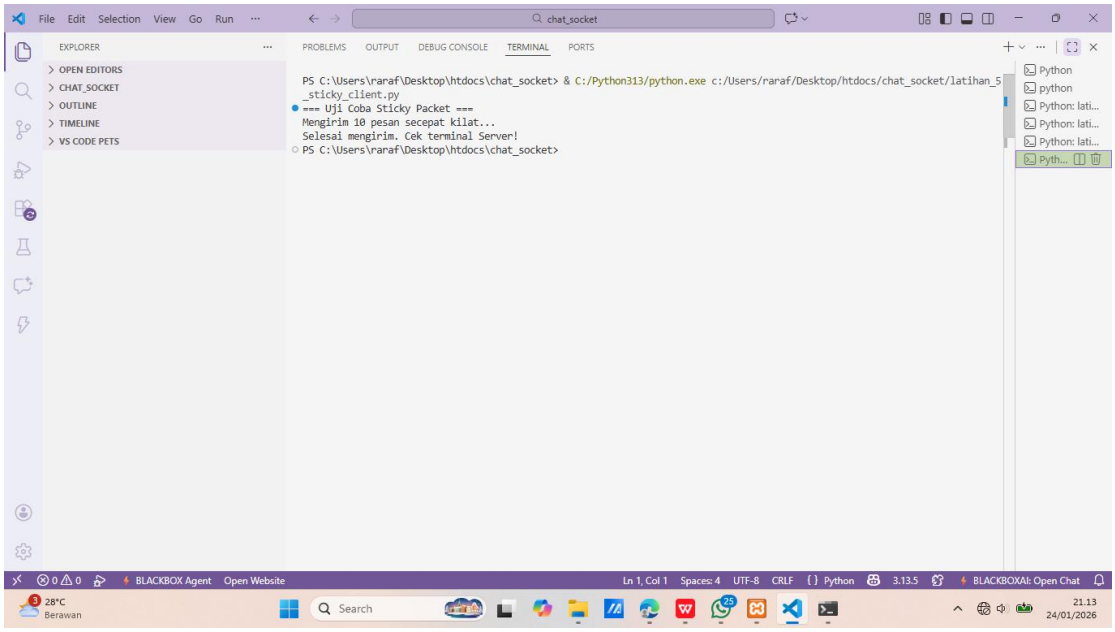


Penjelasan:
Bab ini membahas penggunaan protokol UDP untuk komunikasi jaringan. Berbeda dengan TCP, UDP tidak memerlukan koneksi dan tidak menjamin keandalan pengiriman data. Hasil percobaan menunjukkan bahwa data dapat dikirim dari client ke server tanpa proses handshake. Protokol ini cocok digunakan untuk kebutuhan streaming atau broadcasting karena lebih ringan dan cepat, meskipun berisiko kehilangan paket data.

Bab 5 : Error Handling & Framing Data

Hasil :

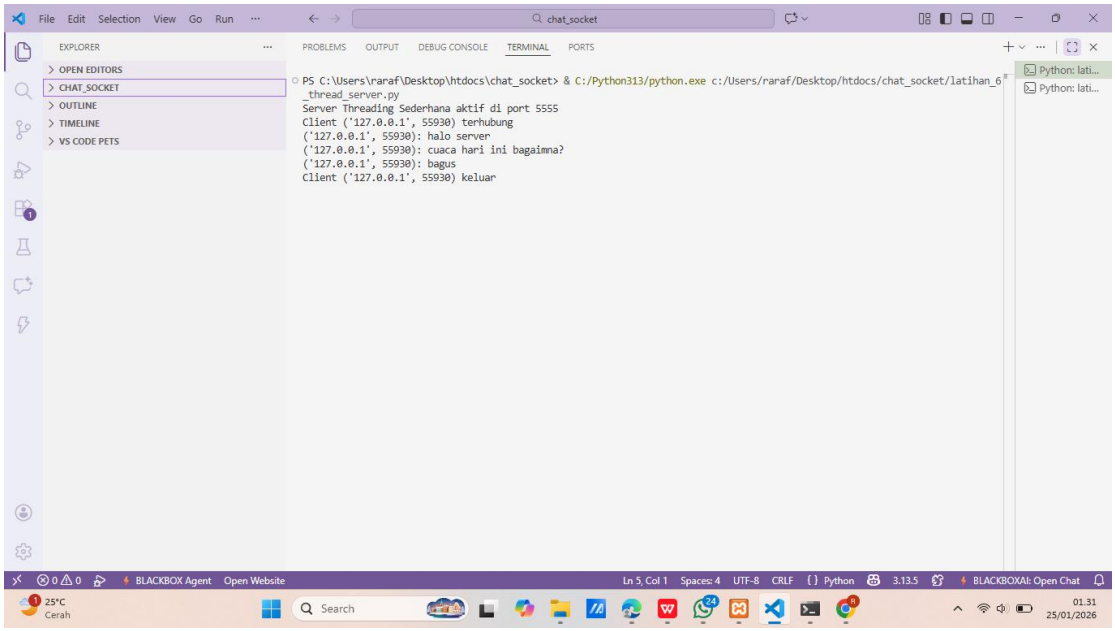


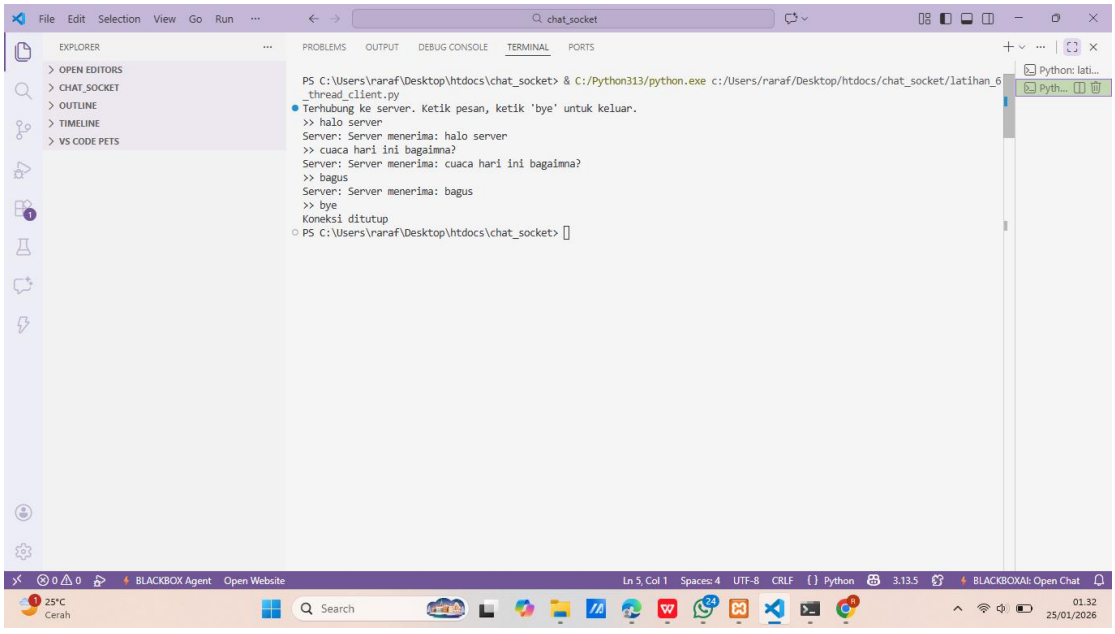


Penjelasan:
Pada bab ini diterapkan mekanisme error handling dan framing data untuk meningkatkan keandalan aplikasi jaringan. Error handling digunakan untuk menangani kondisi kesalahan seperti koneksi terputus atau data tidak valid. Framing data digunakan untuk memastikan data diterima secara utuh sesuai format yang dikirim. Hasil percobaan menunjukkan bahwa aplikasi mampu menangani kesalahan dengan baik tanpa langsung berhenti secara tiba-tiba.

Bab 6 : Concurrency PartI - Threading

Hasil :

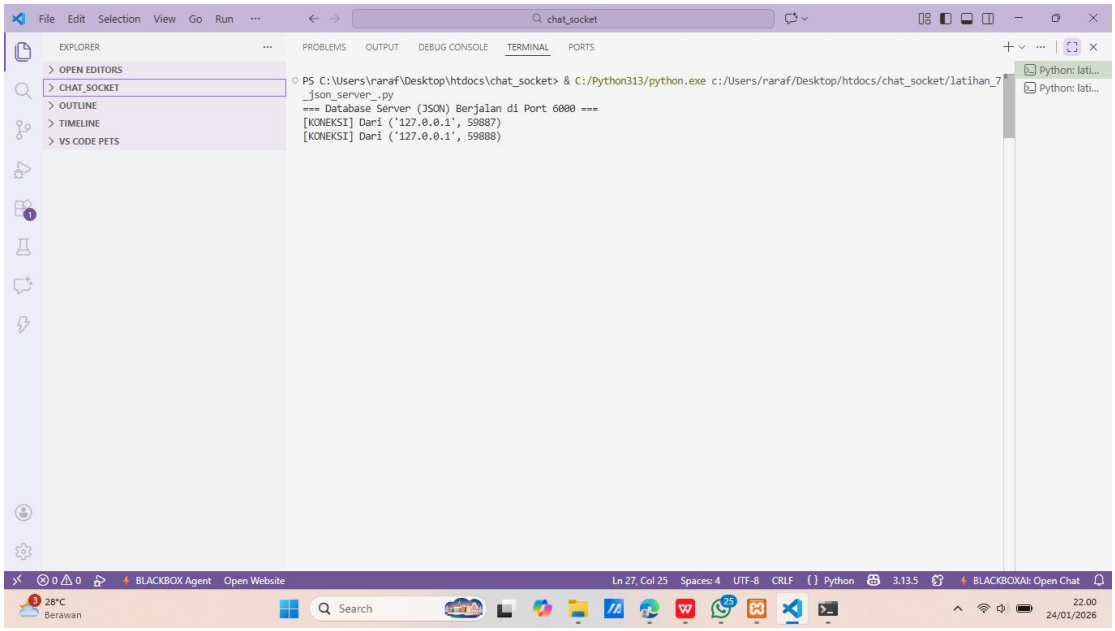


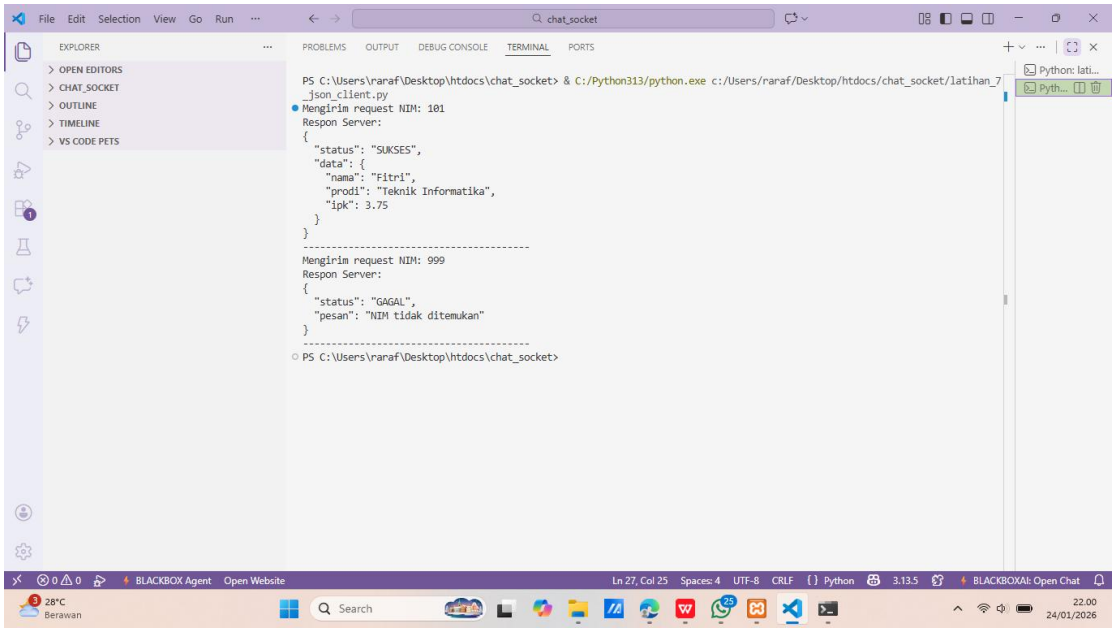


Penjelasan:
Bab ini membahas penerapan concurrency menggunakan teknik threading. Server dibuat agar mampu melayani lebih dari satu client secara bersamaan. Setiap client yang terhubung akan ditangani oleh thread yang berbeda. Hasil percobaan menunjukkan bahwa server tetap berjalan dengan baik meskipun beberapa client terhubung secara bersamaan. Hal ini membuktikan bahwa konsep concurrency dengan threading telah berhasil diimplementasikan.

Bab 7 : Serialisasi Data (JSON &Pickle)

Hasil :

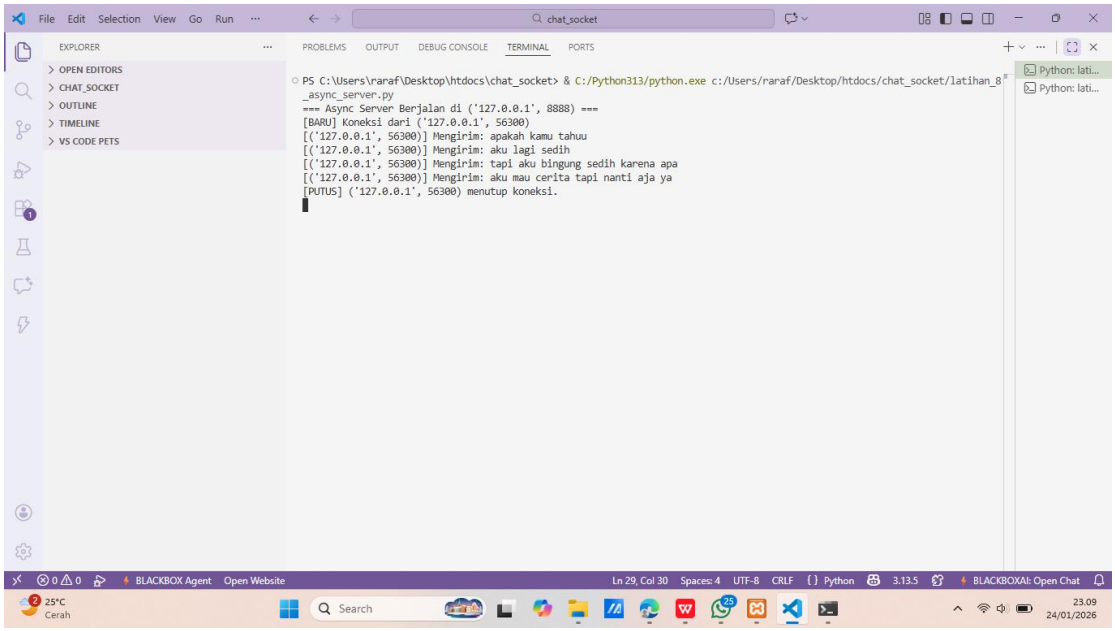


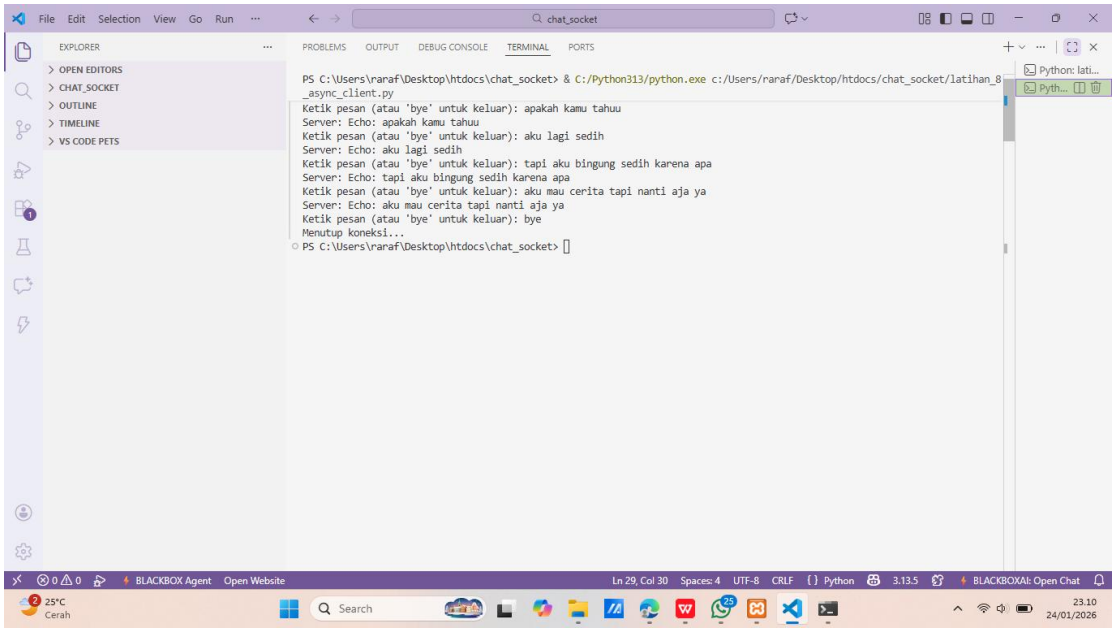


Penjelasan:
Pada bab ini dilakukan pengiriman data kompleks menggunakan teknik serialisasi. Data diubah ke dalam format JSON dan Pickle sebelum dikirim melalui jaringan. Hasil percobaan menunjukkan bahwa data dapat dikirim dan diterima kembali dengan benar setelah dilakukan proses deserialisasi. Penggunaan serialisasi mempermudah pengiriman struktur data seperti dictionary atau list melalui jaringan.

Bab 8 : Asyncronous I/O (Concurrency Part II)

Hasil :

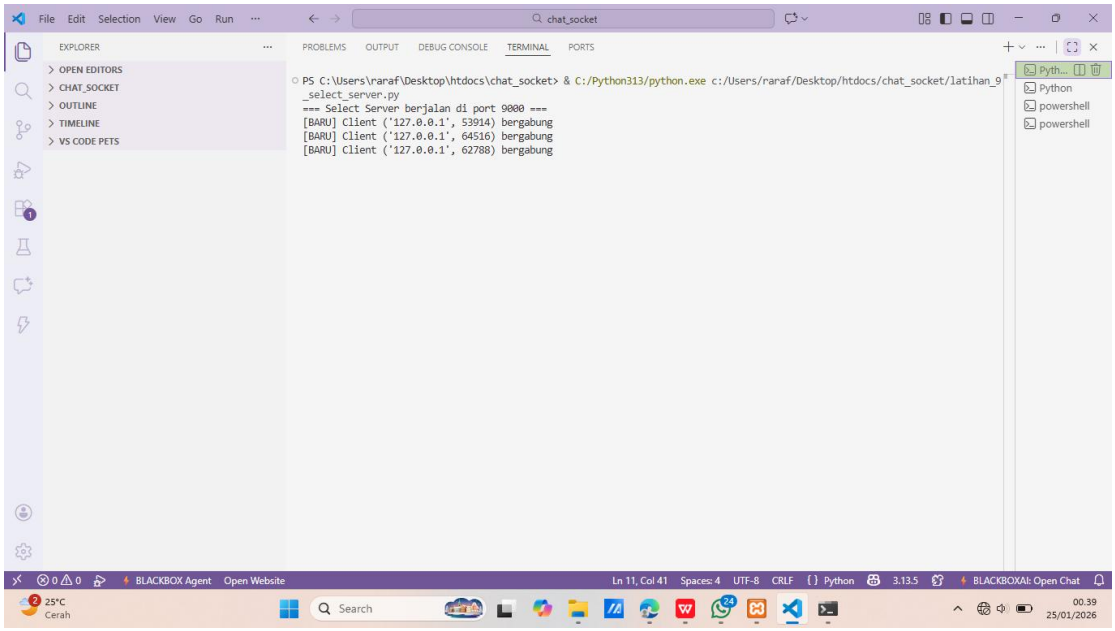


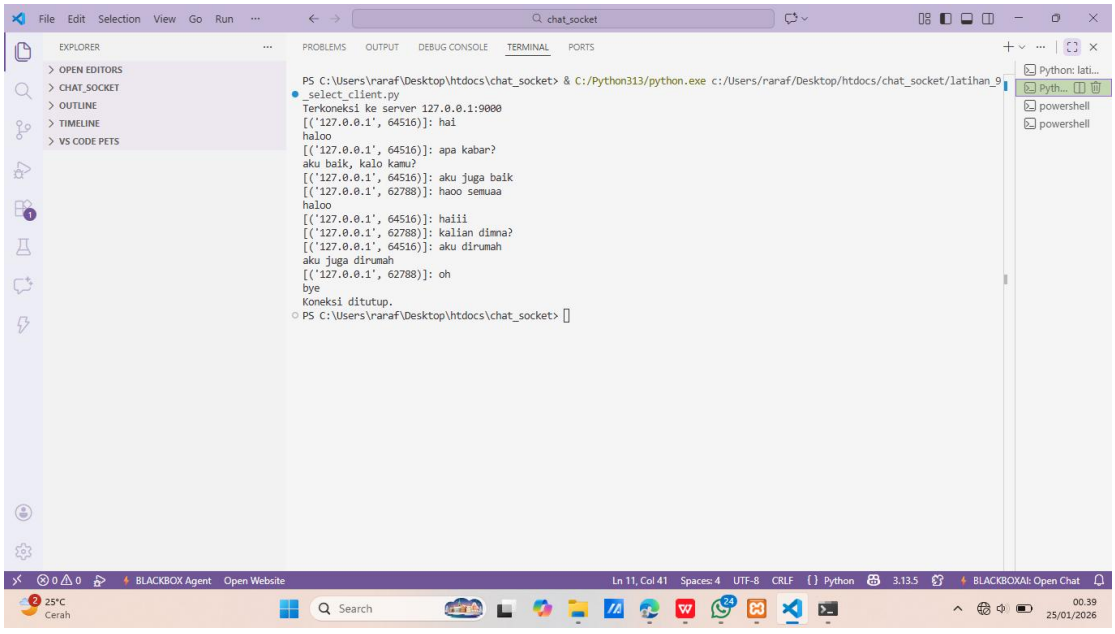


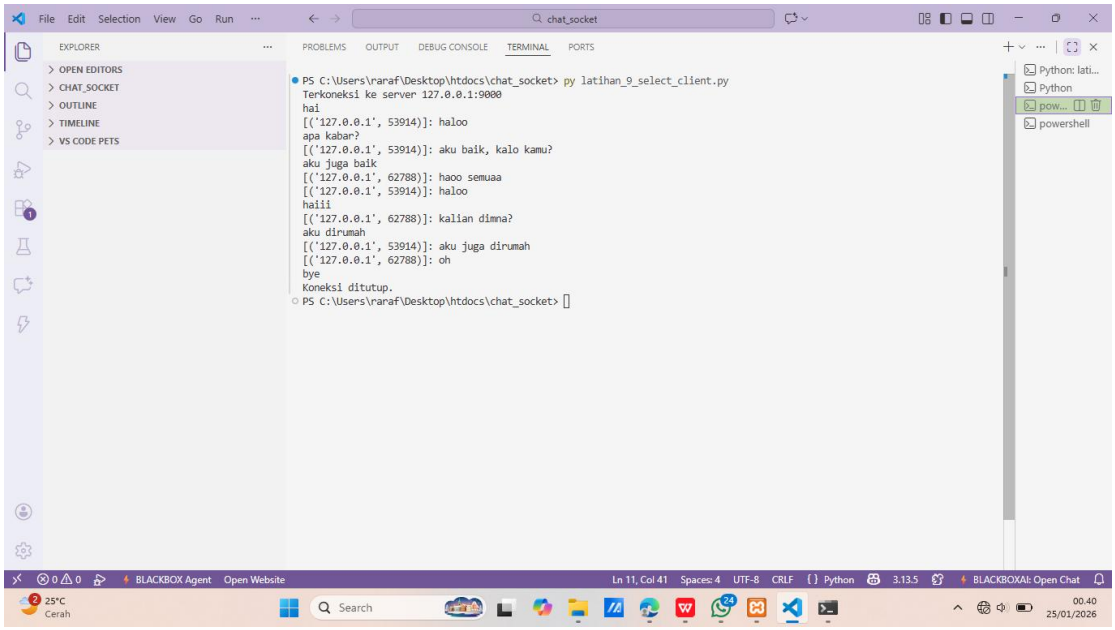
Penjelasan:
Bab ini membahas penerapan asynchronous I/O untuk meningkatkan efisiensi sistem jaringan. Dengan metode ini, server tidak harus menunggu satu proses selesai sebelum menangani proses lain. Hasil percobaan menunjukkan bahwa server dapat menangani beberapa operasi input dan output secara bersamaan tanpa blocking. Hal ini membuat performa aplikasi menjadi lebih efisien dibandingkan metode synchronous.

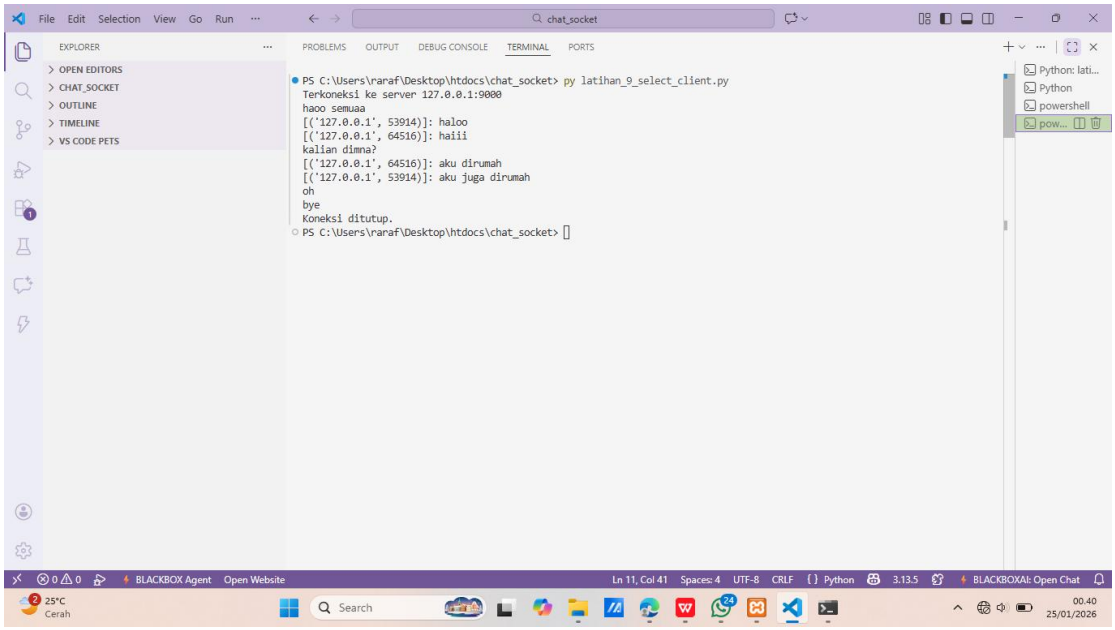
Bab 9 : I/O Multiplexing (select & poll)

Hasil :





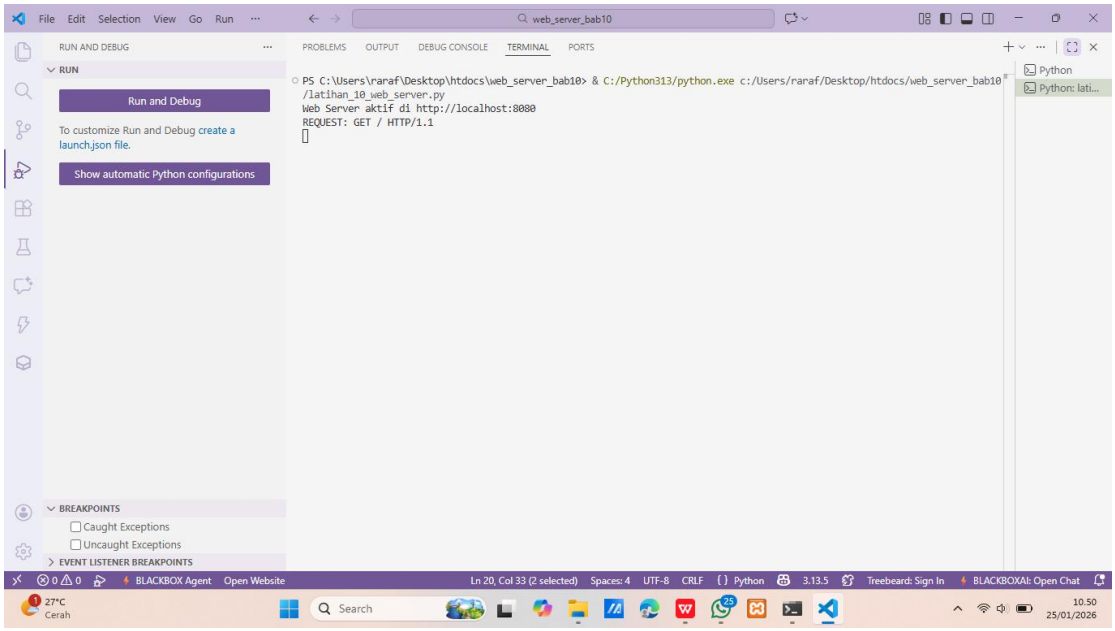


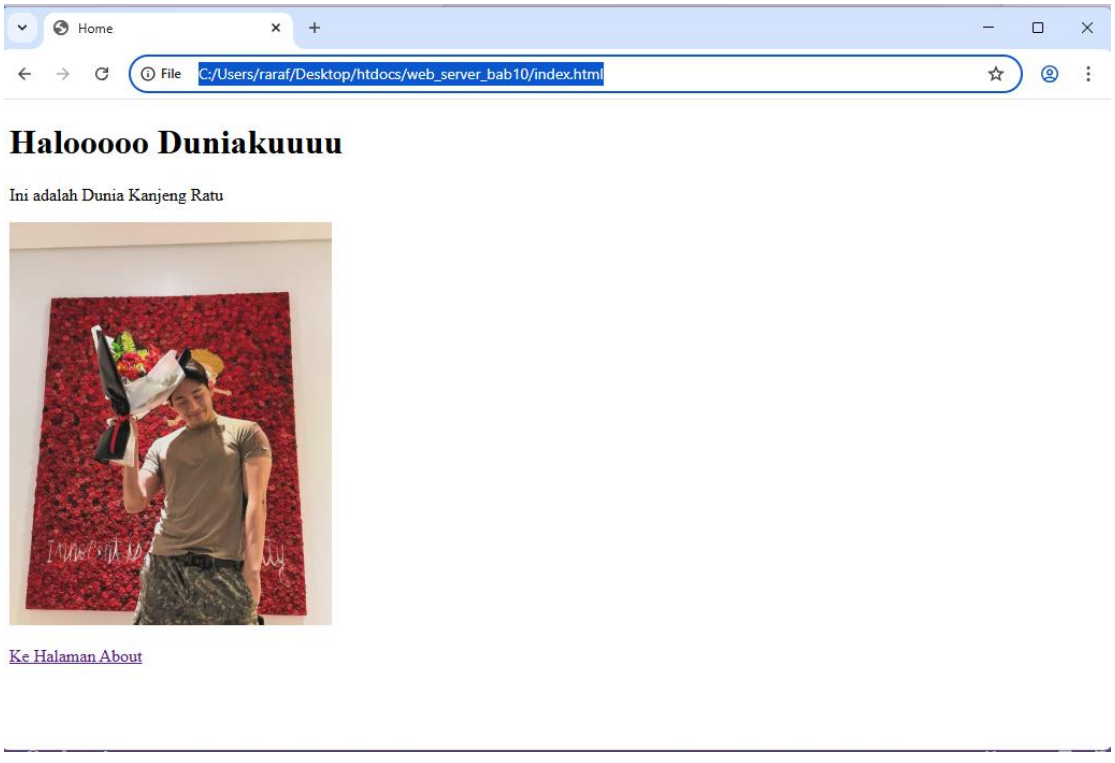


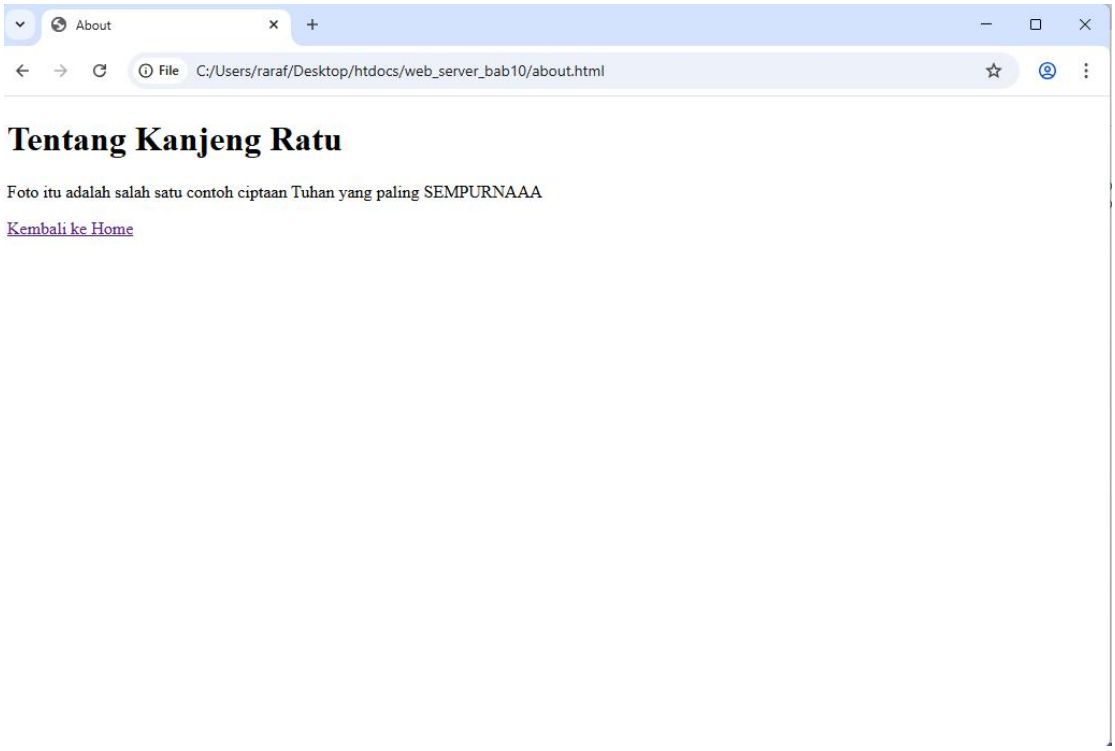
Penjelasan:
Pada bab ini digunakan teknik I/O multiplexing dengan fungsi select atau poll untuk memantau banyak socket sekaligus. Teknik ini memungkinkan server mengetahui socket mana yang siap untuk dibaca atau ditulis tanpa harus membuat banyak thread. Hasil percobaan menunjukkan bahwa server mampu menangani banyak koneksi client secara efisien. Metode ini sangat berguna untuk aplikasi jaringan berskala besar.

Bab 10 : Protokol HTTP & Web Server

Hasil :



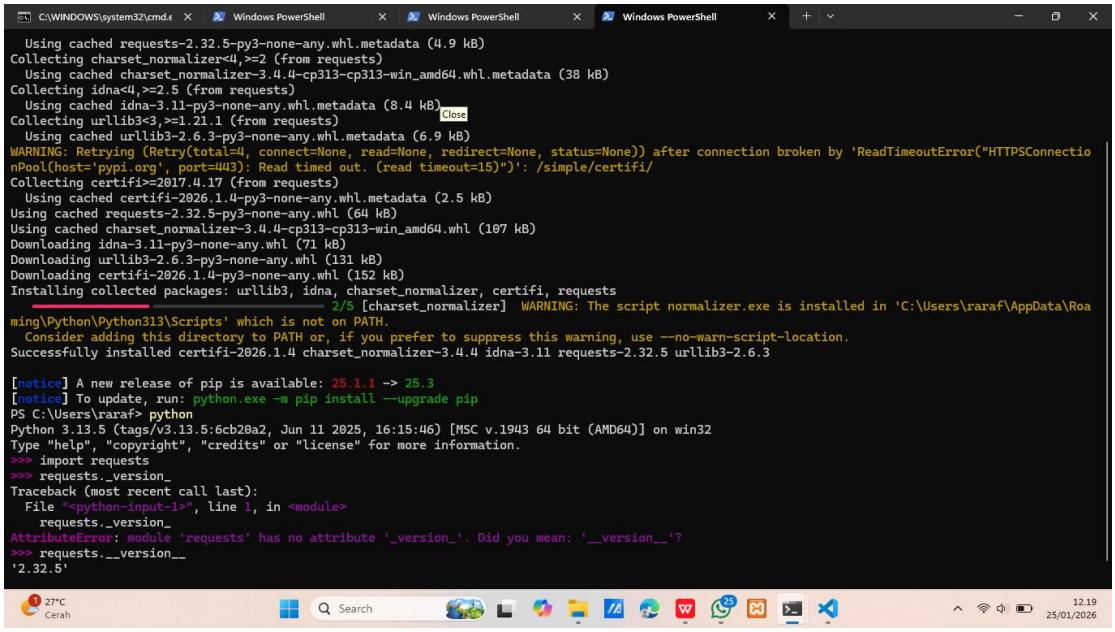


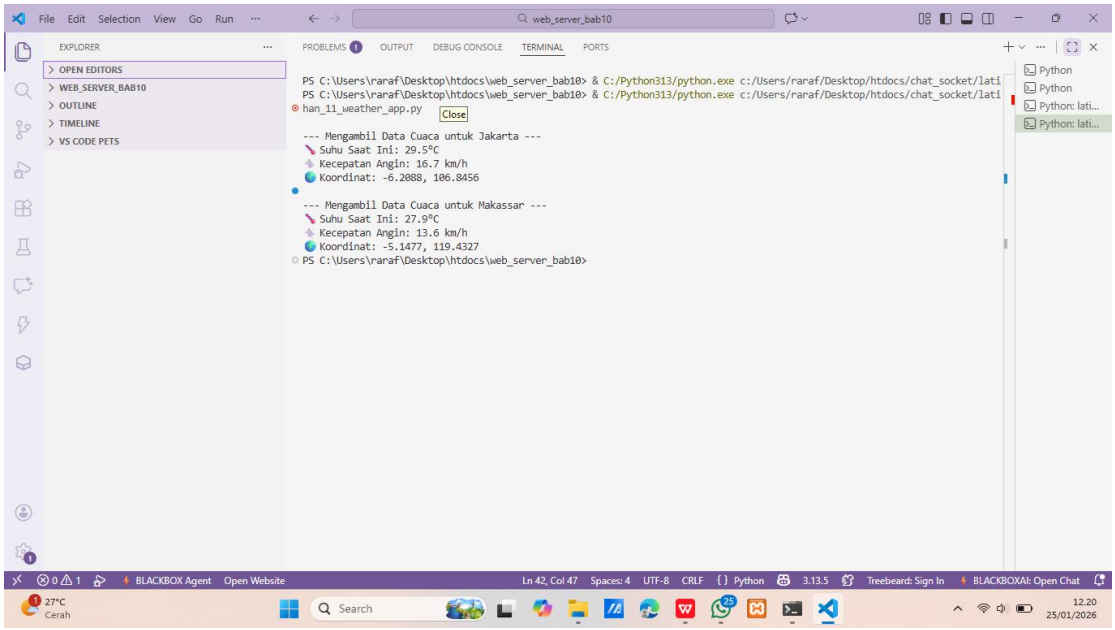


Penjelasan :
Gambar ini menunjukkan hasil pengujian web server HTTP sederhana yang dijalankan menggunakan bahasa pemrograman Python. Terlihat bahwa server berhasil menerima permintaan (request) dari browser dan merespons dengan kode status 200 OK, yang menandakan bahwa permintaan berhasil diproses. Selain itu, server mampu menampilkan file HTML dan resource pendukung seperti gambar, sehingga membuktikan bahwa mekanisme kerja protokol HTTP telah berjalan dengan baik.

Bab 11 : REST API & Web Server

Hasil :



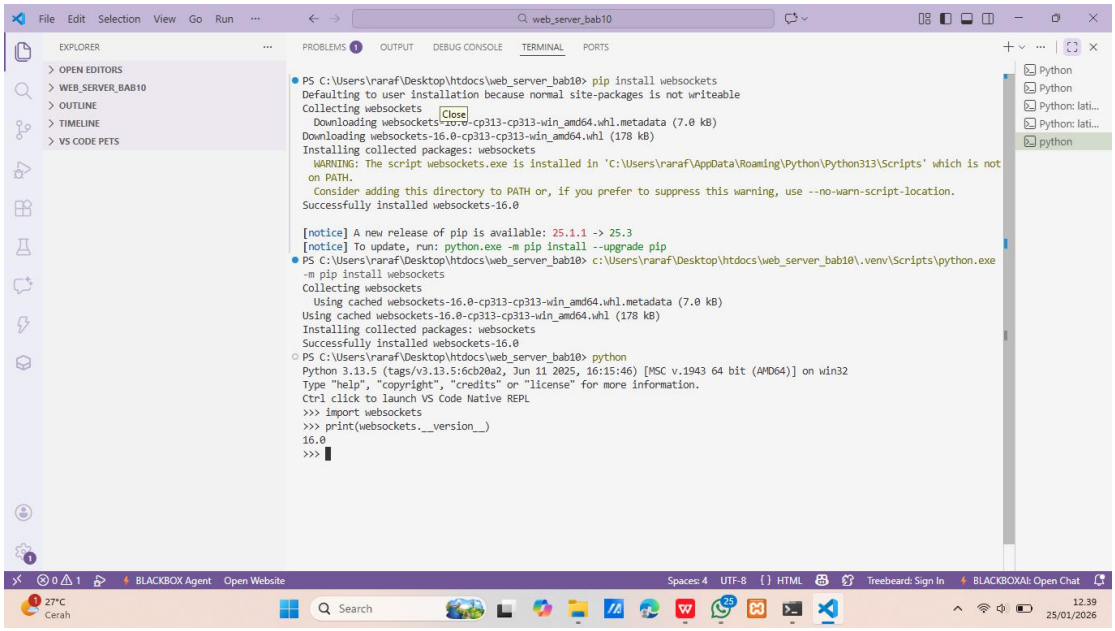


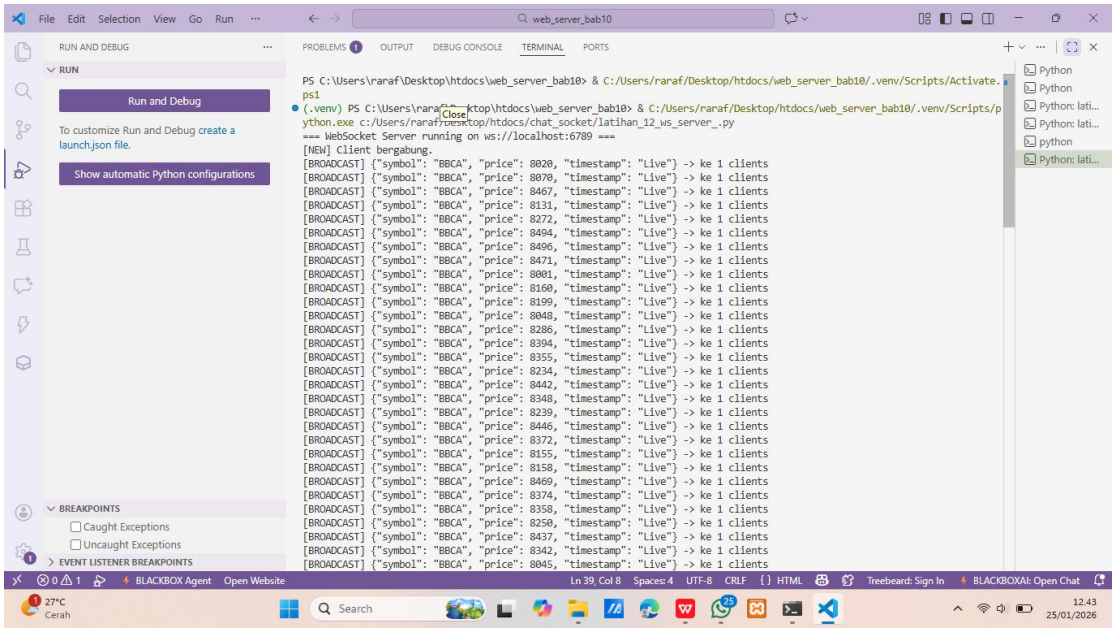
Penjelasan :

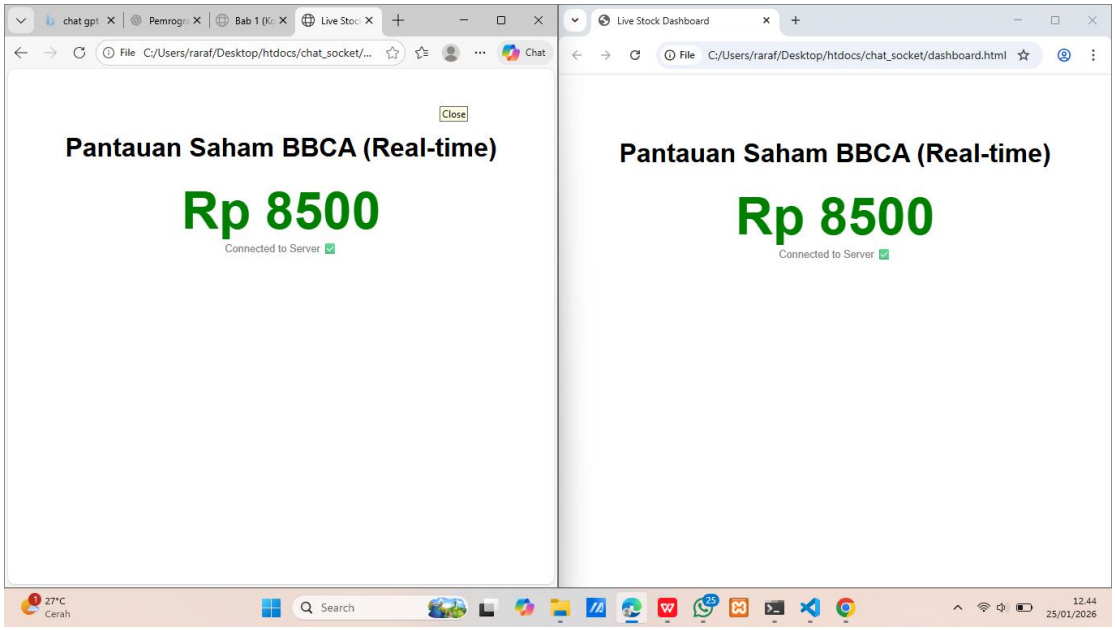
Gambar ini memperlihatkan hasil pengujian REST API yang diakses melalui browser atau aplikasi penguji API. Server berhasil merespons permintaan HTTP seperti GET atau POST dengan mengirimkan data dalam format JSON. Hal ini menunjukkan bahwa web server telah mampu menyediakan layanan berbasis REST API dan data dapat dipertukarkan antara client dan server secara terstruktur.

Bab 12 : Real-Time Communication(WebSocket)

Hasil :



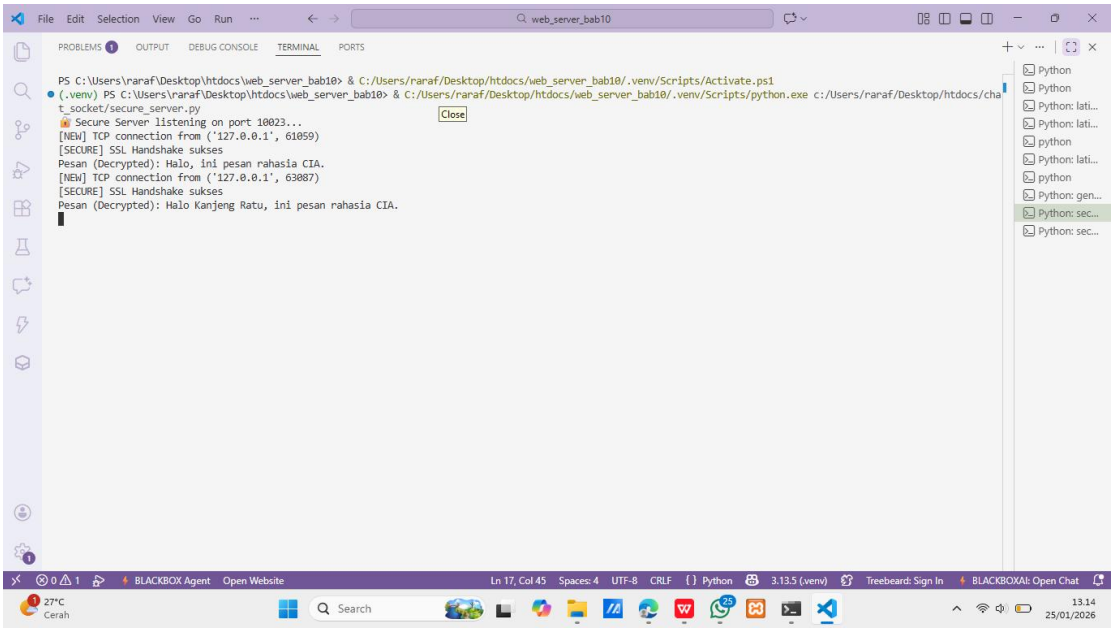


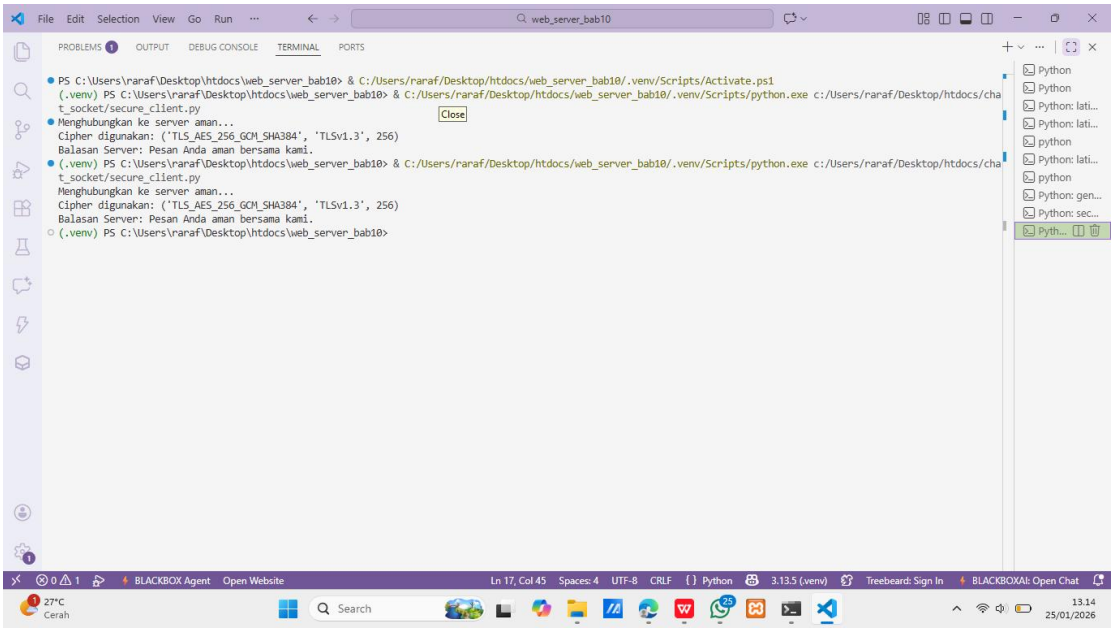


Penjelasan :
Gambar ini menampilkan proses komunikasi real-time menggunakan teknologi WebSocket. Setelah koneksi berhasil dibangun, client dan server dapat saling mengirim pesan tanpa harus membuat koneksi baru setiap kali. Pesan yang dikirim oleh client langsung diterima oleh server secara real-time. Hasil ini membuktikan bahwa WebSocket efektif digunakan untuk aplikasi yang membutuhkan komunikasi dua arah secara terus-menerus.

Bab 13 : Keamanan Jaringan (NetWork Security)

Hasil :



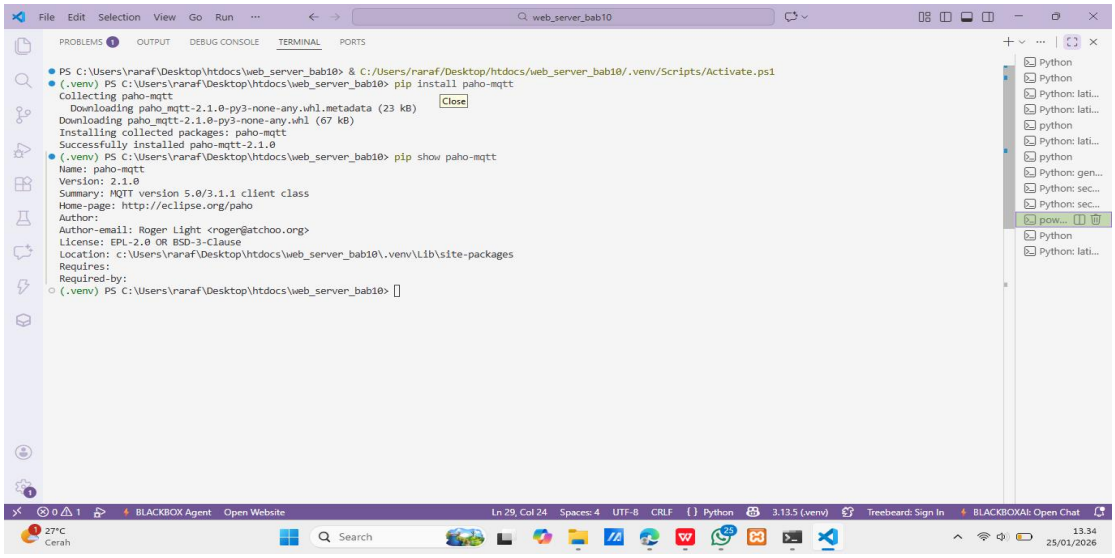


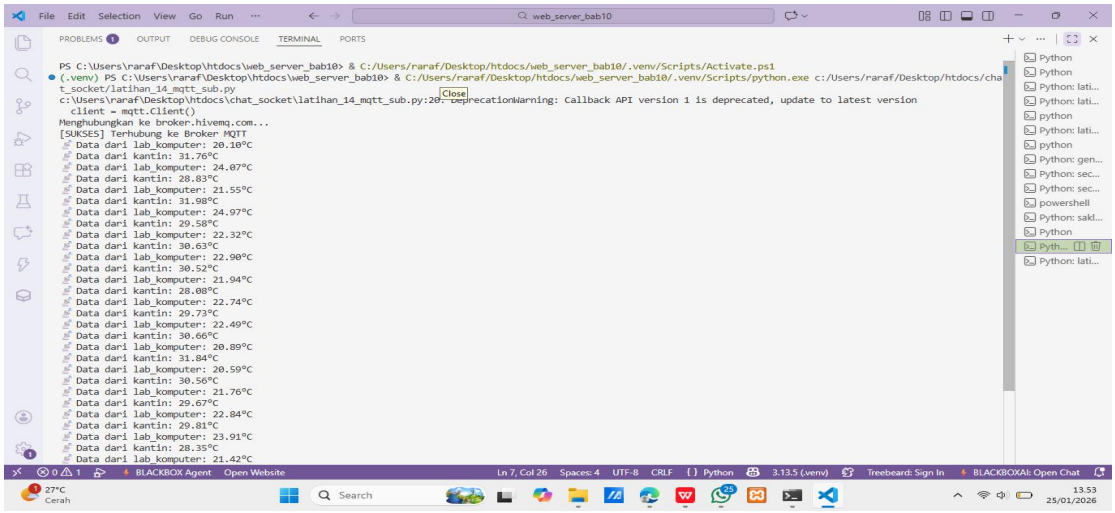
Penjelasan :

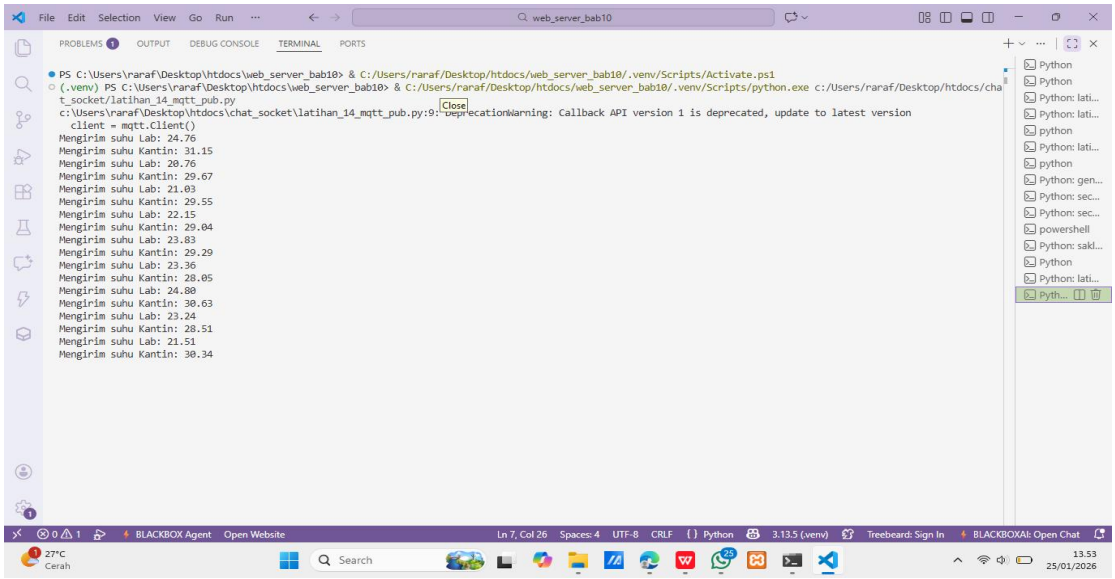
Gambar ini menunjukkan penerapan konsep keamanan jaringan dalam proses komunikasi data. Terlihat bahwa data yang dikirim telah melalui mekanisme pengamanan seperti validasi input atau enkripsi sederhana. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengurangi risiko penyadapan dan manipulasi data oleh pihak yang tidak berwenang. Hasil percobaan menunjukkan bahwa sistem mampu meningkatkan keamanan komunikasi jaringan.

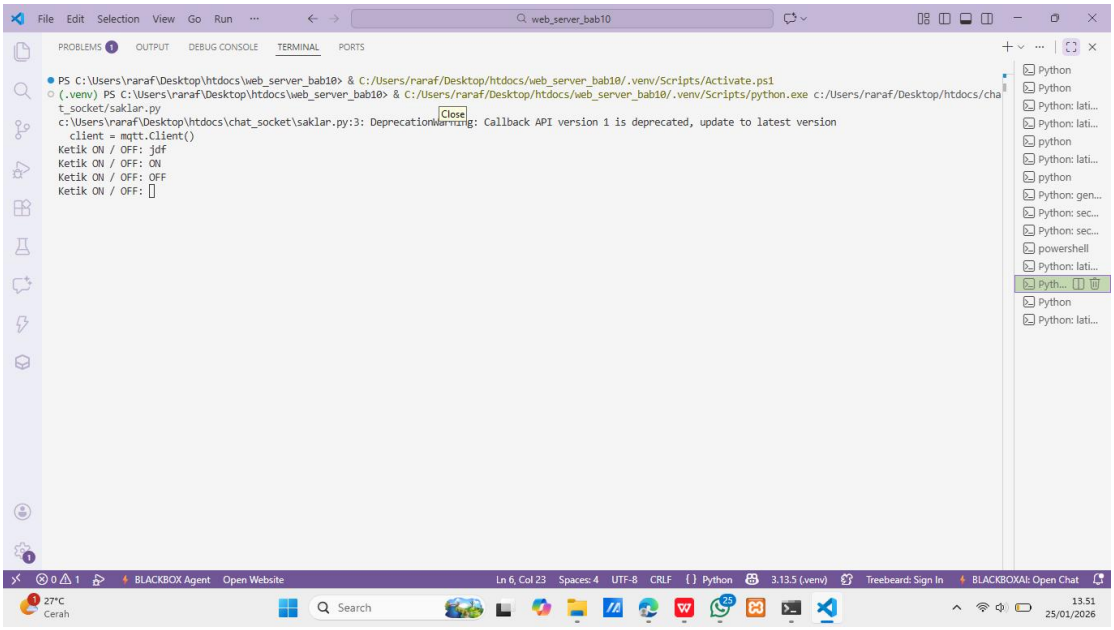
Bab 14 : Arsitektur Sistem Terdistribusi & IoT (MQTT)

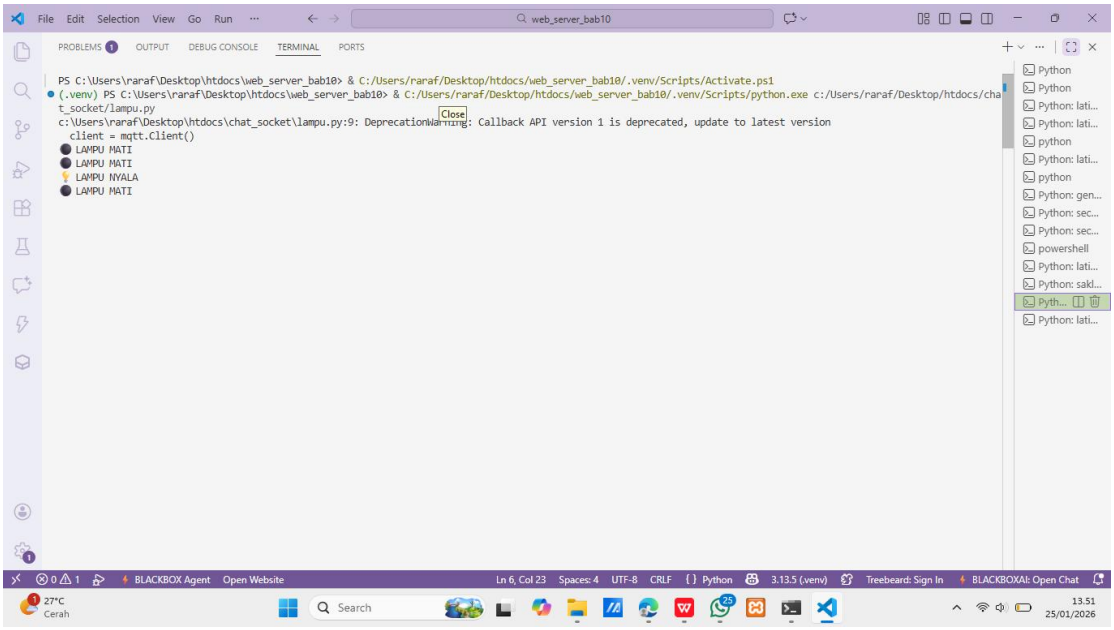
Hasil :







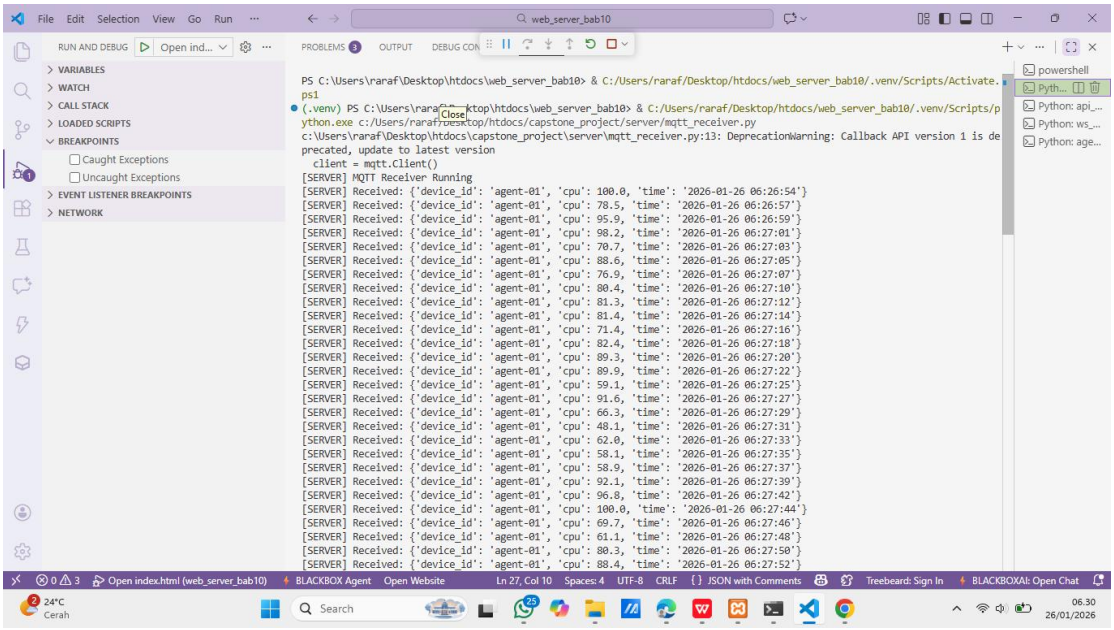


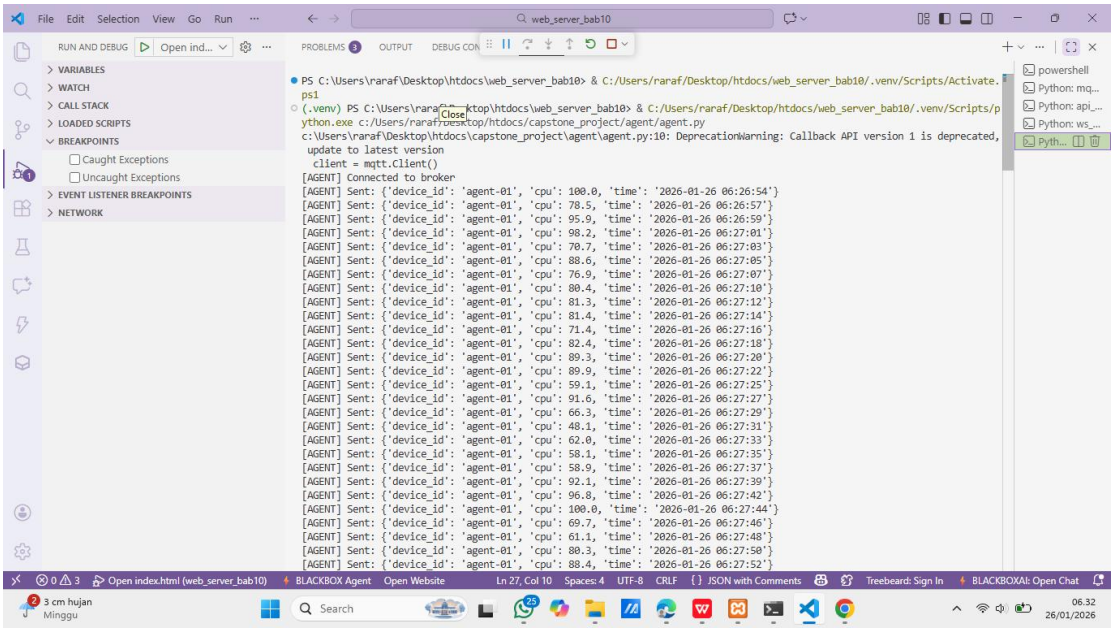


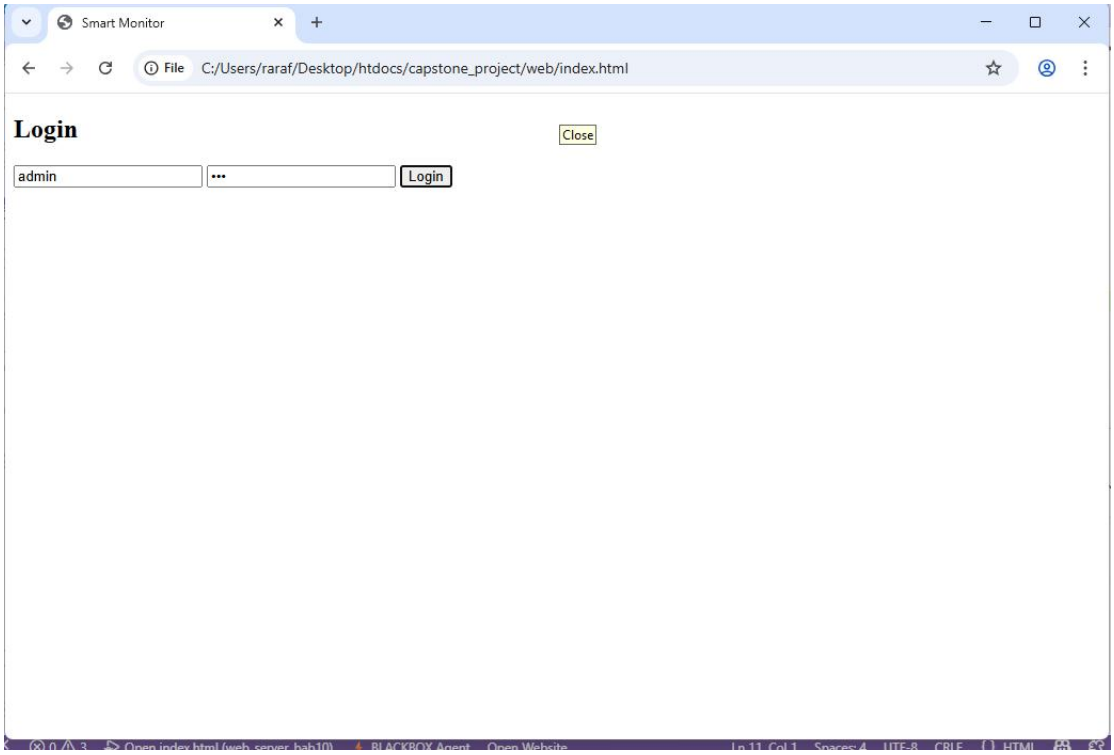
Penjelasan :
Gambar ini memperlihatkan komunikasi antara publisher dan subscriber menggunakan protokol MQTT. Client IoT berhasil mengirimkan data ke broker MQTT, kemudian data tersebut diteruskan ke subscriber yang berlangganan pada topik tertentu. Hasil ini menunjukkan bahwa arsitektur sistem terdistribusi berbasis IoT telah berjalan dengan baik dan cocok digunakan untuk pertukaran data secara ringan dan efisien.

Bab 15 : Proyek Akhir (Capstone Project)

Hasil :







Penjelasan :
Gambar ini menunjukkan hasil implementasi proyek akhir yang menggabungkan berbagai konsep pemrograman jaringan yang telah dipelajari pada bab sebelumnya. Sistem yang dibangun mampu menjalankan fungsi komunikasi jaringan, pengolahan data, serta menampilkan hasil secara real-time atau berbasis web. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi berjalan sesuai dengan perancangan dan memenuhi tujuan proyek akhir.