

LAPORAN PRAKTIKUM BAHASA INDONESIA

PEMERIKSAAN PARAGRAF



Misael Elul T_ 13323017

Grace Angel H. Nainggolan_13323049

Arga Bona Immanuel Nainggolan_13323001

Agus Pranata Marpaung _13323033

DIII TEKNOLOGI KOMPUTER

INSTITUT TEKNOLOGI DEL

FAKULTAS VOKASI

Judul Praktikum

Minggu/Sesi	:	VI/1
Kode Mata Kuliah	:	KU32202
Nama Mata Kuliah	:	BAHASA INDONESIA
Setoran	:	Jawaban dalam bentuk <i>softcopy</i>
Batas Waktu Setoran	:	27 September 2024 jam 16:00
Tujuan	:	1. Mahasiswa dapat mengulas penggunaan Tata kalimat yang disempurnakan pada Makalah.

Petunjuk

Praktikum Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah

KU32202

Kuis : Mengulas penggunaan Tata kalimat yang disempurnakan pada Makalah.

Topik kuliah : Tata kalimat
Minggu ke : V
Tanggal Setor : Akhir sesi kuliah.
Nama/NIM : 1. Agus Pranata/13323033
2. Grace Angel H. Nainggolan/13323049

Prodi : D3 Teknologi Komputer

Uraian Praktikum :

1. Periksa penulisan ejaan, tata kata, dan tata kalimat pada dokumen yang ada di CIS (Kuis).
2. Cetak tebal bagian karya ilmiah yang anda koreksi dan perbaikannya sesuai contoh.

No	Penulisan Kata yang Salah (Boleh di- <i>screenshot</i>)	Penulisan Kata yang Benar	No. Halaman/No. Paragraf
1	Jaringan komputer adalah sistem yang menghubungkan banyak komputer independent untuk berbagi informasi data dan sumber daya.	Jaringan komputer adalah sistem yang menghubungkan banyak komputer independen untuk berbagi informasi data dan sumber daya.	1/1
2	Salah satu cara untuk membentuk suatu jaringan yang memiliki efisien yang tinggi dan dapat diatur secara fleksibel adalah menggunakan bahasa pemrograman.	Salah satu cara untuk membentuk suatu jaringan yang memiliki efisiensi yang tinggi dan dapat diatur secara fleksibel adalah	1/2
3	Bahasa pemrograman adalah seperangkat perintah, instruksi, dan simbol yang dapat dimanipulasi manusia untuk berkomunikasi dengan komputer (Madhu Govind (Tufts University, USA), Ziva Reimer Hassenfeld (Brandeis University, USA), and Laura de Ruiter (Tufts University, n.d.).	Bahasa pemrograman adalah seperangkat perintah, instruksi, dan simbol yang dapat dimanipulasi manusia untuk berkomunikasi dengan komputer (Madhu Govind (Tufts University, USA), Ziva Reimer Hassenfeld (Brandeis University, USA), dan Laura de Ruiter (Tufts University, n.d.).	1/3
4	Untuk mengimplementasikan bahasa pemrograman P4 pada data plane diperlukan sebuah tools. Tools yang dapat	Untuk mengimplementasikan an bahasa pemrograman P4 pada	2/6

No	Penulisan Kata yang Salah (Boleh di- <i>screenshot</i>)	Penulisan Kata yang Benar	No. Halaman/No. Paragraf
	digunakan untuk mengimplementasikan bahasa pemrograman tersebut adalah menggunakan mininet .	data plane diperlukan sebuah tools. Tools yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan bahasa pemrograman tersebut adalah menggunakan Mininet .	
5	Selain digunakan untuk kebutuhan perancangan dan pembuatan arsitetkur jaringan.	Selain digunakan untuk kebutuhan perancangan dan pembuatan arsitektur jaringan.	3/7
6	Pengenalan bahasa pemrograman P4 ini dapat dilakukan melalui pembuatan modul pembelajaran dan modul tersebut nantinya akan dapat dipelajari sehingga membuat pelajar lebih mengenal apa itu bahasa pemograman P4.	Pengenalan bahasa pemrograman P4 ini dapat dilakukan melalui pembuatan modul pembelajaran dan modul tersebut nantinya akan dapat dipelajari sehingga membuat pelajar lebih mengenal apa itu bahasa pemrograman P4.	3/7
7	Berdasarkan latar belakang yang telah ditetapkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat modul pembelajaran jaringan komputer menggunakan bahasa pemrograman P4 yang ditujukan terhadap mahasiswa atau siswa.	Berdasarkan latar belakang yang telah ditetapkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat modul pembelajaran jaringan komputer menggunakan bahasa pemrograman P4 yang ditujukan kepada mahasiswa atau siswa.	3/1
8	Minimnya source pembelajaran tentang bahasa P4.	Minimnya source pembelajaran tentang bahasa P4.	4/1
9	Hasil yang diharapkan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini adalah dapat menghasilkan sebuah modul pembelajaran jaringan komputer, agar mahasiswa atau siswa merancang, mengimplementasikan jaringan yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemrograman p4.	Hasil yang diharapkan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini adalah dapat menghasilkan sebuah modul pembelajaran jaringan komputer, agar mahasiswa atau siswa dapat merancang, mengimplementasikan jaringan yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemrograman P4.	4/1
10	Hasil yang diharapkan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini adalah dapat menghasilkan	Hasil yang diharapkan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini	4/1

No	Penulisan Kata yang Salah (Boleh di- <i>screenshot</i>)	Penulisan Kata yang Benar	No. Halaman/No. Paragraf
	sebuah modul pembelajaran jaringan komputer, agar mahasiswa atau siswa dapat merancang, mengimplementasikan jaringan yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemrograman P4.	adalah dapat menghasilkan sebuah modul pembelajaran jaringan komputer, agar mahasiswa atau siswa dapat merancang dan mengimplementasikan jaringan yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemrograman P4.	
11	Pada bab ini berisi penjelasan dari proyek yang akan dibangun , meliputi latar belakang, tujuan, lingkup atau cakupan, pendekatan, dan sistematika penyajian dokumen ini dibuat.	Pada bab ini berisi penjelasan dari proyek yang akan dibangun , meliputi latar belakang, tujuan, lingkup atau cakupan, pendekatan, dan sistematika penyajian dokumen ini dibuat.	4/1
12	Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh setelah menyelesaikan proyek Tugas Akhir ini dan diperlukan saran agar proyek yang dibangun untuk kedepannya dapat dikembangkan.	Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh setelah menyelesaikan proyek Tugas Akhir ini dan diperlukan saran agar proyek yang dibangun untuk ke depannya dapat dikembangkan.	5/1
13	Pada sub bab ini akan menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan bahasa P4.	Pada subbab ini akan menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan bahasa P4.	6/1
14	Secara sederhana, <u>jaringan memiliki dua proses dalam melakukan pengelolaan pengiriman data pada jaringan. Proses tersebut disebut dengan istilah control plane dan data plane. Control Plane adalah bagian dari jaringan yang membawa dan mengontrol lalu lintas sinyal data dan bertanggung jawab untuk perutean jaringan. Paket control berasal dari atau diteruskan untuk router. (Yasar, n.d.). Data Plane adalah jalur kecepatan tinggi melalui router atau switch. Paket yang melewati perangkat menggunakan data plane, berbeda dengan paket yang diarahkan ke perangkat. Untuk alasan ini, data plane juga disebut bidang penerusan (Onf, n.d.). Maka dari itu, untuk membangun arsitektur jaringan yang baik dibutuhkan bahasa pemrograman yang dapat digunakan untuk membuat kebijakan alur pengiriman atau penerusan data. Konfigurasi tersebut dapat dilakukan pada data plane.</u>	Secara sederhana, jaringan terdiri dari dua proses dalam pengelolaan pengiriman data, yaitu control plane dan data plane. Control Plane adalah komponen jaringan yang bertugas membawa dan mengontrol lalu lintas sinyal data serta mengelola perutean paket jaringan, baik dari atau menuju router (Yasar, n.d). Sementara itu, Data Plane bertanggung jawab atas transmisi data pada jalur kecepatan tinggi, melalui router atau switch. Paket yang melewati perangkat menggunakan data plane berbeda dari paket yang diarahkan. Untuk alasan ini, data plane sering juga disebut bidang penerusan (Onf, n.d). Bahasa pemrograman yang tepat diperlukan untuk mendukung konfigurasi arsitektur jaringan, terutama dalam mengatur kebijakan pengiriman atau penerusan data di data plane.	15/1

No	Penulisan Kata yang Salah (Boleh di-screenshot)	Penulisan Kata yang Benar	No. Halaman/No. Paragraf
15	<p><u>Data Plane yang dapat diprogram memungkinkan pengguna untuk menentukan algoritme data plane mereka sendiri untuk perangkat jaringan termasuk ke API (Application Programming Interface).</u> Data plane yang sesuai dapat dimanfaatkan oleh controller jaringan yang berada di arsitektur jaringan tersebut (Hauser et al., 2023). Salah satu bahasa yang dapat digunakan untuk melakukan pemrograman terhadap data plane adalah bahasa pemrograman P4. P4 atau <u>Programming Protocol-independent Packet Processors</u> adalah bahasa pemrograman yang bersifat <i>open source</i> dan bahasa pemrograman khusus domain untuk perangkat jaringan. <u>Bahasa pemrograman P4 dapat menentukan bagaimana perangkat data plane seperti switch, router, dan NIC, dapat memproses paket (Onf, n.d.).</u></p>	<p>Data Plane yang dapat diprogram memberi keleluasaan kepada pengguna untuk merancang algoritma mereka sendiri, termasuk penggunaan API (Application Programming Interface) pada perangkat jaringan. Data plane yang diprogram dapat dimanfaatkan oleh controller jaringan dalam arsitektur tersebut (Hauser et al., 2023). Salah satu bahasa pemrograman yang bisa digunakan untuk memprogram data plane adalah P4. P4, atau</p> <p>Programming Protocol-independent Packet Processors, merupakan bahasa pemrograman open-source yang dirancang khusus untuk perangkat jaringan. P4 memungkinkan perangkat data plane seperti switch, router, dan NIC untuk memproses paket data (Onf, n.d.).</p>	16/1
16	<p><u>Hal ini memungkinkan pengguna untuk menguji dan memvalidasi implementasi Bahasa P4 mereka sebelum mengaplikasikannya di lingkungan jaringan nyata ("P4 Network Programming Language. Part 1: Overview, P4-supported Hardware, and SONiC-P4 Configuration," n.d.).</u></p>	<p>Pengguna dapat menguji dan memvalidasi implementasi bahasa pemrograman P4 melalui Mininet sebelum mengaplikasikannya pada jaringan nyata ("P4 Network Programming Language. Part 1: Overview, P4-supported Hardware, and SONiC-P4 Configuration," n.d.).</p>	16/2
17	<p><u>Penggunaan mininet tidak hanya dapat digunakan untuk mengimplementasikan bahasa pemrograman P4 saja, tetapi mininet juga dapat membuat desain arsitektur jaringan. Maka dari itu jika pemrograman P4 diterapkan pada topologi arsitektur jaringan yang menggunakan mininet, maka pengguna akan semakin mudah dalam mengatur bidang penerusan data pada jaringan. Selain digunakan untuk kebutuhan perancangan dan pembuatan arsitektur jaringan. Bahasa pemrograman P4 dapat dijadikan sebagai modul pembelajaran bagi pelajar khususnya dalam bidang jaringan komputer. Dengan menggunakan bahasa pemrograman P4, terdapat beberapa hal yang dilakukan seperti melakukan pengiriman paket antar host, penerapan firewall dan implementasi penggunaan fitur P4 lainnya. Pengenalan bahasa pemrograman P4 ini dapat dilakukan melalui pembuatan modul pembelajaran dan modul tersebut nantinya akan dapat dipelajari sehingga membuat pelajar lebih mengenal apa itu bahasa pemrograman P4. Penggunaan Mininet sebagai emulator jaringan dan Bahasa P4 sebagai alat untuk mengontrol perilaku switch merupakan kombinasi yang kuat dalam konteks implementasi Bahasa P4 untuk pembelajaran pengenalan jaringan komputer. Melalui penggunaan kedua alat ini, pengguna dapat memperoleh pemahaman yang mudah tentang konsep-konsep jaringan komputer dan mengembangkan keterampilan dalam mengimplementasikan dan mengelola jaringan yang efisien dan dapat diatur secara fleksibel.</u></p>	<p>Mininet tidak hanya membantu dalam pengimplementasian bahasa pemrograman P4, tetapi juga mendukung desain arsitektur jaringan. Dengan menerapkan pemrograman P4 pada topologi jaringan yang menggunakan Mininet, pengguna dapat dengan mudah mengatur jalur data pada data plane. Selain untuk keperluan desain arsitektur, P4 juga berfungsi sebagai modul pembelajaran untuk bidang jaringan komputer. Dengan memanfaatkan bahasa pemrograman P4, pengguna dapat mengatur berbagai hal seperti perilaku pengiriman paket antar host, penerapan firewall, dan fitur-fitur lainnya. Implementasi bahasa P4 dapat dipelajari secara lebih</p>	

No	Penulisan Kata yang Salah (Boleh di- <i>screenshot</i>)	Penulisan Kata yang Benar	No. Halaman/No. Paragraf
		mendalam melalui modul pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih memahami fungsi dan penggunaan bahasa pemrograman P4.	
18	Perkembangan teknologi di era digital semakin besar dari waktu ke waktu dan hampir semua aspek kehidupan kita bergantung pada jaringan komputer. Jaringan komputer adalah sistem yang menghubungkan banyak komputer <i>independent</i> untuk berbagi informasi data dan sumber daya. Perpaduan komputer dan perangkat lain yang berbeda memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dengan lebih mudah (Sameekshakhandelwal1712, n.d.). Jaringan komputer memiliki beberapa prinsip dasar yang digunakan untuk membangun sebuah arsitektur jaringan.	Perkembangan teknologi di era digital semakin pesat dari waktu ke waktu, dan hampir semua aspek kehidupan kita bergantung pada jaringan komputer. Jaringan komputer adalah sistem yang menghubungkan banyak komputer <i>independen</i> untuk berbagi informasi, data, dan sumber daya. Perpaduan antara komputer dan perangkat lain memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dengan lebih mudah (Sameekshakhandelwal1712, n.d.). Jaringan komputer memiliki beberapa prinsip dasar yang digunakan dalam membangun arsitektur jaringan.	1/1
19	Pemahaman mendasar tentang bagaimana jaringan dapat beroperasi secara global akan menjadi pondasi penting dalam kehidupan kita sehari-hari yang terhubung dengan banyak orang di seluruh dunia. Perkembangan jaringan telah mengalami kemajuan pesat dalam beberapa tahun terakhir ini. Peningkatan yang pesat tersebut mengharuskan kebutuhan akan jaringan efisien yang tinggi dan dapat diatur secara fleksibel. Salah satu cara untuk membentuk suatu jaringan yang memiliki efisien yang tinggi dan dapat diatur secara fleksibel adalah menggunakan bahasa pemrograman.	Pemahaman yang mendalam tentang bagaimana jaringan dapat beroperasi secara global merupakan fondasi penting dalam kehidupan sehari-hari, yang terhubung dengan banyak orang di seluruh dunia. Perkembangan jaringan telah mengalami kemajuan pesat dalam beberapa tahun terakhir. Peningkatan ini menciptakan kebutuhan akan jaringan yang efisien, fleksibel, dan dapat diatur dengan baik. Salah satu cara untuk membentuk jaringan yang efisien dan fleksibel adalah melalui penggunaan bahasa pemrograman.	1/2

No	Penulisan Kata yang Salah (Boleh di- <i>screenshot</i>)	Penulisan Kata yang Benar	No. Halaman/No. Paragraf
20	Bahasa pemrograman adalah seperangkat perintah, instruksi, dan simbol yang dapat dimanipulasi manusia untuk berkomunikasi dengan komputer (Madhu Govind (Tufts University, USA), Ziva Reimer Hassenfeld (Brandeis University, USA), and Laura de Ruiter (Tufts University, n.d.). Bahasa pemrograman semakin banyak muncul beberapa tahun belakangan ini. Beberapa bahasa pemrograman yang paling banyak digunakan beberapa tahun belakangan ini adalah C, Java, C++, Objective-C, PHP, JavaScript, Python, Ruby, C# (Ben Arfa Rabai, Cohen, & Mili, 2015). Tapi bukan bahasa pemrograman tersebut yang digunakan untuk mengembangkan jaringan.	Bahasa pemrograman adalah seperangkat perintah, instruksi, dan simbol yang dapat dimanipulasi manusia untuk berkomunikasi dengan komputer (Madhu Govind, Ziva Reimer Hassenfeld, dan Laura de Ruiter, n.d.). Dalam beberapa tahun terakhir, banyak bahasa pemrograman baru yang muncul. Beberapa bahasa pemrograman yang paling banyak digunakan adalah C, Java, C++, Objective-C, PHP, JavaScript, Python, Ruby, dan C# (Ben Arfa Rabai, Cohen, & Mili, 2015). Namun, bukan bahasa-bahasa pemrograman tersebut yang digunakan secara khusus untuk mengembangkan jaringan.	1/3
21	Secara sederhana, jaringan memiliki dua proses dalam melakukan pengelolaan pengiriman data pada jaringan. Proses tersebut disebut dengan istilah <i>control plane</i> dan <i>data plane</i> . <i>Control Plane</i> adalah bagian dari jaringan yang membawa dan mengontrol lalu lintas sinyal data dan bertanggung jawab untuk perutean jaringan. Paket <i>control</i> berasal dari atau diteruskan untuk <i>router</i> . (Yasar, n.d.). <i>Data Plane</i> adalah jalur kecepatan tinggi melalui <i>router</i> atau <i>switch</i> . Paket yang melewati perangkat menggunakan <i>data plane</i> , berbeda dengan paket yang diarahkan ke perangkat. Untuk alasan ini, <i>data plane</i> juga disebut bidang penerusan (Onf, n.d.). Maka dari itu, untuk membangun arsitektur jaringan yang baik dibutuhkan bahasa pemrograman yang dapat digunakan untuk membuat kebijakan alur pengiriman atau penerusan data. Konfigurasi tersebut dapat dilakukan pada <i>data plane</i> .	Secara sederhana, jaringan memiliki dua proses dalam melakukan pengelolaan pengiriman data pada jaringan. Proses tersebut disebut dengan istilah <i>control plane</i> dan <i>data plane</i> . <i>Control Plane</i> adalah bagian dari jaringan yang membawa dan mengontrol lalu lintas sinyal data dan bertanggung jawab untuk perutean jaringan. Paket kontrol berasal dari atau diteruskan ke <i>router</i> . <i>Data Plane</i> adalah jalur kecepatan tinggi melalui <i>router</i> atau <i>switch</i> . Paket yang melewati perangkat menggunakan <i>data plane</i> , berbeda dengan paket yang diarahkan ke perangkat. Untuk alasan ini, <i>data plane</i> juga disebut bidang penerusan. Maka dari itu, untuk membangun arsitektur jaringan yang baik, diperlukan bahasa pemrograman yang dapat digunakan untuk membuat kebijakan alur pengiriman atau penerusan data. Konfigurasi tersebut dapat dilakukan pada <i>data plane</i> .	2/1

No	Penulisan Kata yang Salah (Boleh di- <i>screenshot</i>)	Penulisan Kata yang Benar	No. Halaman/No. Paragraf
22	<i>Data Plane</i> yang dapat diprogram memungkinkan pengguna untuk menentukan algoritme <i>data plane</i> mereka sendiri untuk perangkat jaringan termasuk ke API (<i>Application Programming Interface</i>). <i>Data plane</i> yang sesuai dapat dimanfaatkan oleh <i>controller</i> jaringan yang berada di arsitektur jaringan tersebut (Hauser et al., 2023). Salah satu bahasa yang dapat digunakan untuk melakukan pemrograman terhadap <i>data plane</i> adalah bahasa pemrograman P4. P4 atau <i>Programming Protocol-independent Packet Processors</i> adalah bahasa pemrograman yang bersifat <i>open source</i> dan bahasa pemrograman khusus domain untuk perangkat jaringan. Bahasa pemrograman P4 dapat menentukan bagaimana perangkat <i>data plane</i> seperti <i>switch</i> , <i>router</i> , dan <i>NIC</i> , dapat memproses paket (Onf, n.d.).	<i>Data Plane</i> yang dapat diprogram memungkinkan pengguna untuk menentukan algoritme <i>data plane</i> mereka sendiri untuk perangkat jaringan, termasuk ke API (<i>Application Programming Interface</i>). <i>Data plane</i> yang sesuai dapat dimanfaatkan oleh <i>controller</i> jaringan yang berada dalam arsitektur jaringan tersebut. Salah satu bahasa yang dapat digunakan untuk melakukan pemrograman terhadap <i>data plane</i> adalah bahasa pemrograman P4. P4 atau <i>Programming Protocol-independent Packet Processors</i> adalah bahasa pemrograman yang bersifat <i>open source</i> dan merupakan bahasa pemrograman khusus untuk perangkat jaringan. Bahasa pemrograman P4 dapat menentukan bagaimana perangkat <i>data plane</i> seperti <i>switch</i> , <i>router</i> , dan <i>NIC</i> , dapat memproses paket.	2/2
23	Untuk mengimplementasikan bahasa pemrograman P4 pada <i>data plane</i> diperlukan sebuah <i>tools</i> . <i>Tools</i> yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan bahasa pemrograman tersebut adalah menggunakan mininet. Mininet adalah <i>emulator</i> jaringan yang membuat jaringan <i>host virtual</i> , saklar, pengontrol, dan tautan. Host mininet menjalankan perangkat lunak jaringan <i>Linux</i> standar, dan saklar mendukung <i>OpenFlow</i> untuk perutean khusus yang sangat fleksibel pada arsitektur jaringan yang menggunakan konsep SDN ("Mininet Overview," n.d.). Dengan menggunakan mininet, pengguna dapat mengatur perilaku <i>switch</i> menggunakan Bahasa P4 dan melihat dampaknya pada aliran paket jaringan di dalam topologi yang dibuat.	1. Untuk mengimplementasikan bahasa pemrograman P4 pada <i>data plane</i> , diperlukan sebuah alat. Alat yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan bahasa pemrograman tersebut adalah <i>Mininet</i> . <i>Mininet</i> adalah emulator jaringan yang membuat jaringan <i>host virtual</i> , saklar, pengontrol, dan tautan. Host <i>Mininet</i> menjalankan perangkat lunak jaringan <i>Linux</i> standar, dan saklar	2/3

No	Penulisan Kata yang Salah (Boleh di- <i>screenshot</i>)	Penulisan Kata yang Benar	No. Halaman/No. Paragraf
		mendukung <i>OpenFlow</i> untuk perutean khusus yang sangat fleksibel pada arsitektur jaringan yang menggunakan konsep SDN. Dengan menggunakan <i>Mininet</i> , pengguna dapat mengatur perilaku <i>switch</i> menggunakan Bahasa P4 dan melihat dampaknya pada aliran paket jaringan di dalam topologi yang dibuat.	
24	<p>Penggunaan mininet tidak hanya dapat digunakan untuk mengimplementasikan bahasa pemrograman P4 saja, tetapi mininet juga dapat membuat desain arsitektur jaringan. Maka dari itu jika pemrograman P4 diterapkan pada topologi arsitektur jaringan yang menggunakan mininet, maka pengguna akan semakin mudah dalam mengatur bidang penerusan data pada jaringan. Selain digunakan untuk kebutuhan perancangan dan pembuatan arsitektur jaringan. Bahasa pemrograman P4 dapat dijadikan sebagai modul pembelajaran bagi pelajar khususnya dalam bidang jaringan komputer. Dengan menggunakan bahasa pemrograman P4, terdapat beberapa hal yang dilakukan seperti melakukan pengiriman paket antar <i>host</i>, penerapan <i>firewall</i> dan implementasi penggunaan fitur P4 lainnya. Pengenalan bahasa pemrograman P4 ini dapat dilakukan melalui pembuatan modul pembelajaran dan modul tersebut nantinya akan dapat dipelajari sehingga membuat pelajar lebih mengenal apa itu bahasa pemrograman P4. Penggunaan Mininet sebagai emulator jaringan dan Bahasa P4 sebagai alat untuk mengontrol perilaku <i>switch</i> merupakan kombinasi yang kuat dalam konteks implementasi Bahasa P4 untuk pembelajaran pengenalan jaringan komputer. Melalui penggunaan kedua alat ini, pengguna dapat memperoleh pemahaman yang mudah tentang konsep-konsep jaringan komputer dan mengembangkan keterampilan dalam mengimplementasikan dan mengelola jaringan yang efisien dan dapat diatur secara fleksibel.</p>	<p>Penggunaan Mininet tidak hanya terbatas untuk mengimplementasikan bahasa pemrograman P4, tetapi juga dapat digunakan untuk merancang arsitektur jaringan. Oleh karena itu, jika bahasa pemrograman P4 diterapkan pada topologi arsitektur jaringan yang menggunakan Mininet, pengguna akan lebih mudah dalam mengatur bidang penerusan data pada jaringan. Selain digunakan untuk perancangan dan pembuatan arsitektur jaringan, bahasa pemrograman P4 juga dapat dijadikan sebagai modul pembelajaran bagi pelajar, terutama dalam bidang jaringan komputer. Dengan menggunakan bahasa pemrograman P4, beberapa hal yang dapat dilakukan antara lain adalah pengiriman</p>	3/1

No	Penulisan Kata yang Salah (Boleh di- <i>screenshot</i>)	Penulisan Kata yang Benar	No. Halaman/No. Paragraf
		<p>paket antar host, penerapan firewall, serta implementasi fitur-fitur P4 lainnya.</p> <p>Pengenalan bahasa pemrograman P4 dapat dilakukan melalui pembuatan modul pembelajaran, sehingga pelajar dapat lebih memahami konsep bahasa pemrograman P4.</p> <p>Penggunaan Mininet sebagai emulator jaringan dan bahasa P4 sebagai alat untuk mengontrol perilaku switch merupakan kombinasi yang sangat kuat dalam konteks implementasi P4 untuk pembelajaran jaringan komputer. Melalui penggunaan kedua alat ini, pengguna dapat lebih mudah memahami konsep-konsep jaringan komputer dan dapat mengembangkan keterampilan dalam mengimplementasikan serta mengelola jaringan yang efisien dan fleksibel.</p>	

3. Harap dikerjakan serius dan tidak asal selesai. Baris pada tabel boleh ditambah jika diperlukan.
4. Nama file sesuai aturan pada e-course.

Terima kasih