

Perancangan Jaringan Diskless Menggunakan Program CCBoot (Studi Kasus Pada Game Center PHDNET Semarang)

DITYA ANGGAR KUSUMA

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 111200703528@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan jaman, maka kebutuhan akan teknologi komputer menjadi semakin tinggi. Hal itu juga diikuti dengan maraknya usaha warnet dan game center, salah satunya Game Center PHDNET. Kebutuhan masyarakat yang tinggi, mengharuskan komputer client di game center tersebut untuk aktif selama 24 jam penuh. Hal itu menyebabkan penurunan daya tahan perangkat komputer tersebut semakin berkurang terutama perangkat harddisk dan gangguan pada kinerja komputer itu sendiri. Ada beberapa solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, namun dengan mempertimbangkan penggunaan komputer di game center tersebut, sistem diskless merupakan solusi yang paling tepat. Untuk mengembangkan sistem diskless tersebut, penulis memulai dengan merancang jaringan diskless, yaitu suatu sistem aplikasi berbasis windows yang digunakan untuk menjalankan, mengkonfigurasi, dan melakukan proses diskless dari sisi server. Setelah tahap perancangan selesai, penulis melakukan analisa dan identifikasi masalah "masalah yang timbul pada sistem lama. Hal ini perlu dilakukan agar dalam penerapan sistem diskless ini, kesalahan"kesalahan dalam sistem lama bisa dihindari. Sehingga pada akhirnya bisa memberikan hasil yang optimal dari segala sisi. Melihat hasil yang diperoleh dari perancangan jaringan diskless dengan menggunakan program CCBoot yang diterapkan di Game Center PHDNET, maka penulis memiliki kesimpulan bahwa sistem diskless dapat mengurangi penggunaan harddisk lokal dan performa komputer pada Game Center PHDNET Semarang menjadi lebih optimal, komputer client dapat dioperasikan sebagaimana terdapat harddisk lokal, dan komputer client tidak perlu melakukan update game secara manual cukup melakukan update game pada server maka semua komputer client otomatis dapat memainkan game online yang telah terupdate

Kata Kunci : Diskless, jaringan, ccboot, harddisk

Diskless Network Design Using CCBoot Program (Case Study on Game Center PHDNET Semarang)

DITYA ANGGAR KUSUMA

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 111200703528@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Along with the changing times, the needs for computer technology become increasingly high. It also followed by the rise of the Internet Cafe business and game center, one Game Center PHDNET. The needs of the high society, requires computer client of the game center for 24 hours activity. And it will significantly cause the computer device's durability reduces especially for its harddisk component and interference on the performance of the computer itself. There are several solutions for these problems, however, with regard to the use of computers in the game center, diskless system is the most appropriate solution. To develop the diskless system, author begins to design the network diskless system, which is a windows-based application that is used to runs, configures, and process diskless in its server. After the design phase is completed, author works with analysis and problems identification that shown in the old system. This needs to be done so that the application of this system of diskless, errors in the old system can be avoided. And in the end, it can give you optimal results from all sides. By seeing the results from diskless network design using CCBoot program applied to the Game Center PHDNET, author has concluded that the diskless system can reduce local harddrive usage and the performance of computer at the Game Center PHDNET Semarang became more optimal, a computer client can be operated as a local hard drive, computer client does not need to update games manually, it can be updated by server and computer client can play updated online games automatically.

Keyword : diskless, network, ccboot, harddisk