

# BAB V

## PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan pembahasan dan implementasi, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. User yang akan *ter-bloking* tentunya user yang tersambung ke jaringan atau *hotspot* yang telah dibuat.
- b. Keuntungan metode penggunaan *address list* bisa dibilang efektif, dan tidak terlalu membebani inti router. Sementara kelemahannya adalah metode ini dapat dengan cepat menjadi konfigurasi yang sangat kompleks, dan susah digunakan untuk protokol yang dinamis.
- c. Hanya *port game online* yang bisa diblok tidak termasuk sosial media.
- d. Blok *game online* dapat dilakukan pada satu IP maupun pada *client* yang berada pada *address list* tertentu
- e. Mahasiswa bisa lebih berkonsentrasi untuk belajar pada saat jam perkuliahan berlangsung.

## 5.2 Saran

Saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengerjaan proyek implementasi *address list* untuk membkir *game online* saat jam perkuliahan, diharapkan agar di masa yang akan datang dapat dikembangkan menjadi sebuah *system* jaringan yang lebih efektif, efisien dan lebih baik. Dapat ditambahkan dengan menggabungkan dengan situs-situs web yang lainnya, terutama yang ada di komputer, karena pada proyek ini hanya dapat diterapkan di *smartphone*. Saran yang lainnya diharapkan mahasiswa lebih berkonsentrasi saat jam perkuliahan berlangsung.

