

Jaringan Komputer 1

1

MODUL 2 **OSI DAN PHYSICAL LAYER**

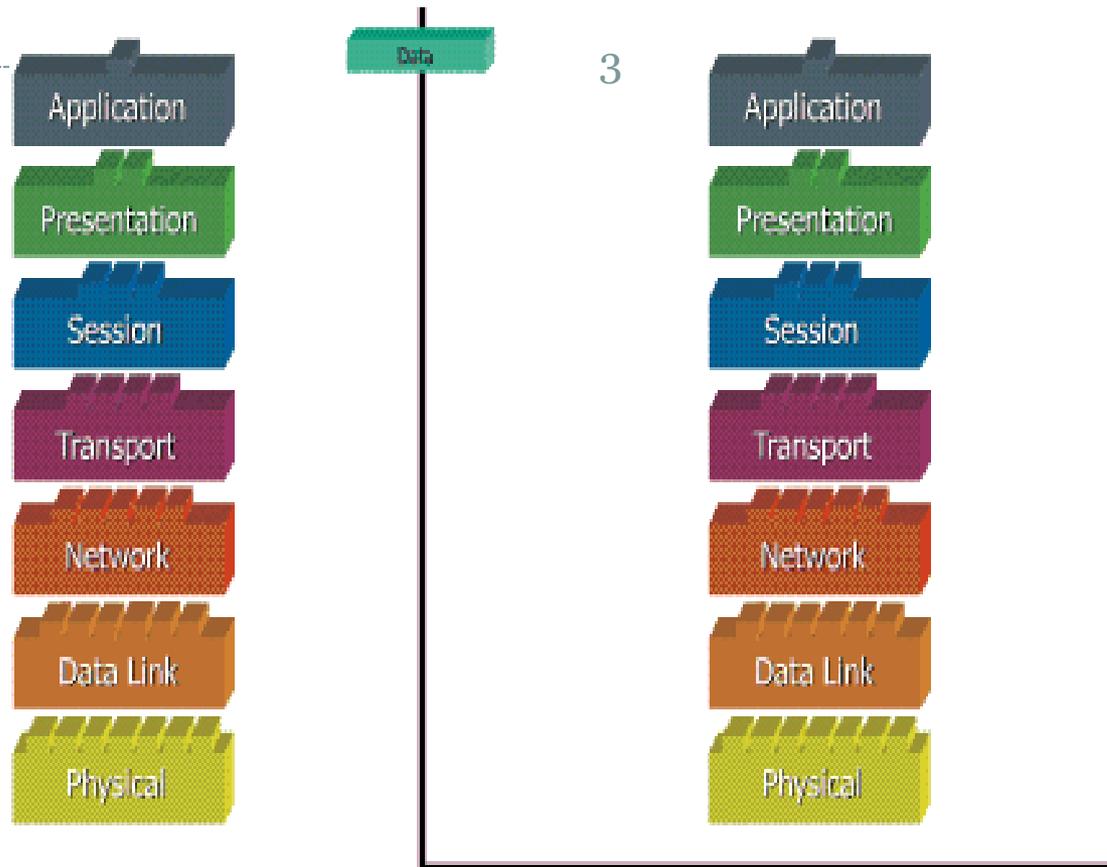
Muhammad Zen S. Hadi, ST. MSc. Ph.D.

Materi

2

- OSI Layer
- Topologi Jaringan
- Perangkat Jaringan
- Media Physik Jaringan

Apa yang dilakukan oleh 7 layer OSI ?

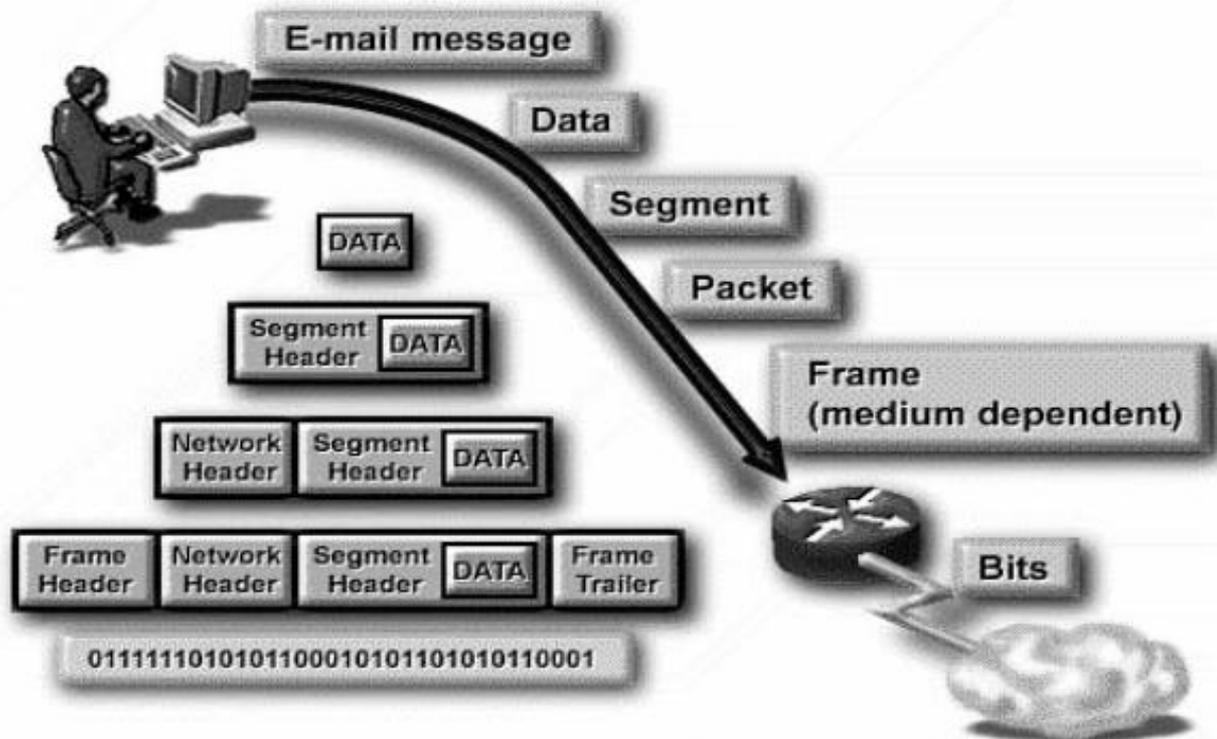


Pada saat data melewati satu layer dari sisi pengirim, maka akan ditambahkan satu “header” sedangkan pada sisi penerima “header” dicopot sesuai dengan layer-nya.

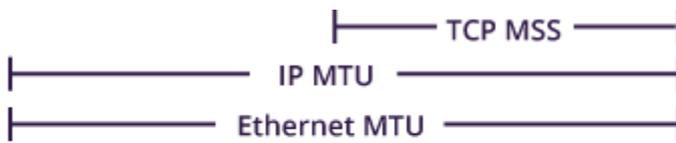
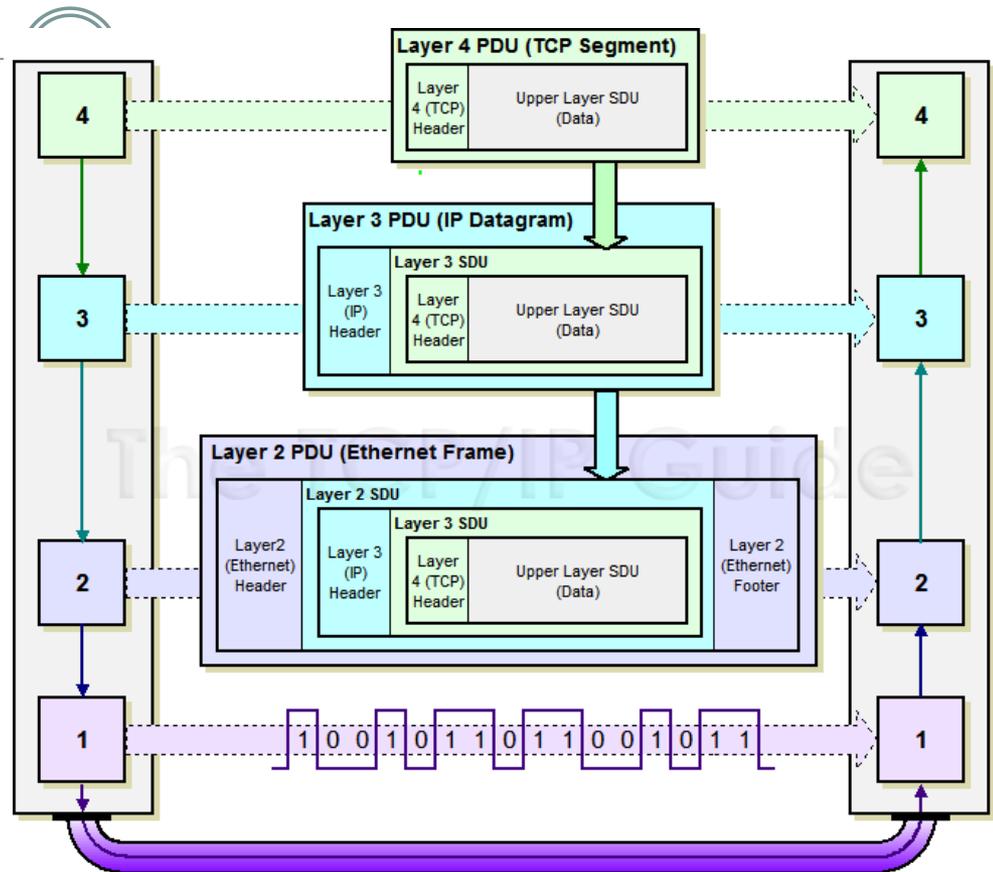
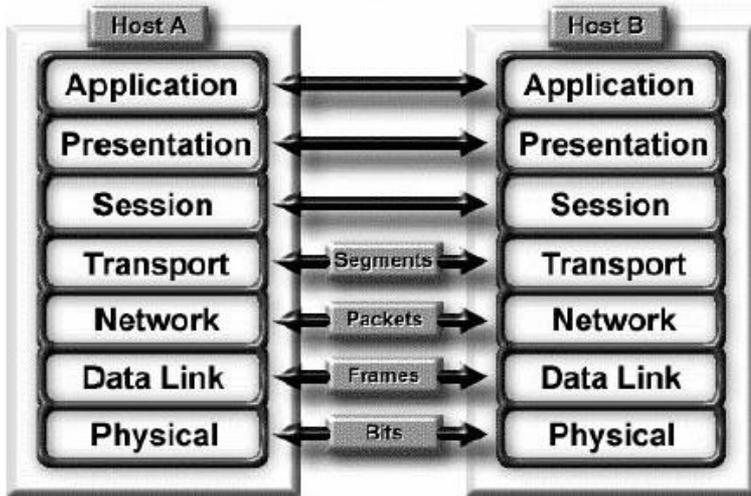
Data enkapsulasi

4

- Konsep penempatan data dibalik suatu header dan trailer untuk tiap layer disebut enkapsulasi



Layering Pada OSI



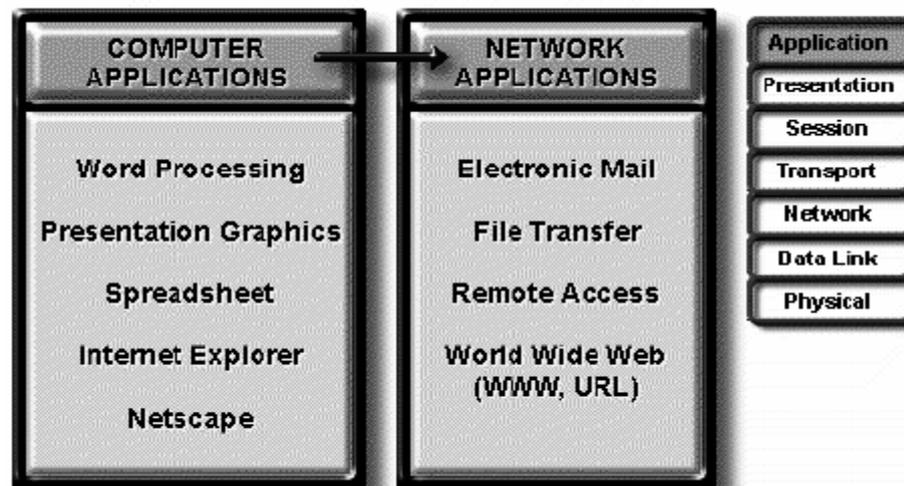
Ethernet Header	IP Header	TCP Header	Payload	FCS
14 bytes	20 bytes	20 bytes	1460 bytes	4 bytes

Konsep dan kegunaan layer

6

Layer Aplikasi

- Berurusan dengan program komputer yang digunakan oleh user (program yang hanya mengakses jaringan).

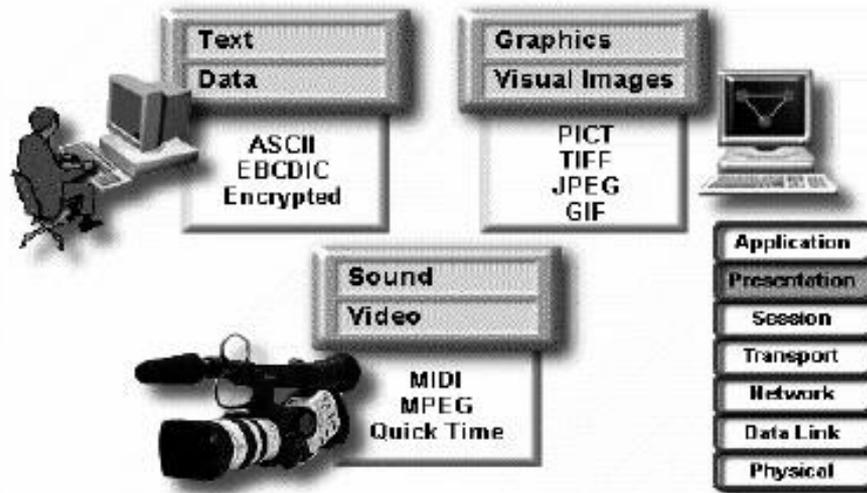


Konsep dan kegunaan layer

7

Layer Presentasi

- Bertugas mengurus format data yang dipahami oleh berbagai macam media

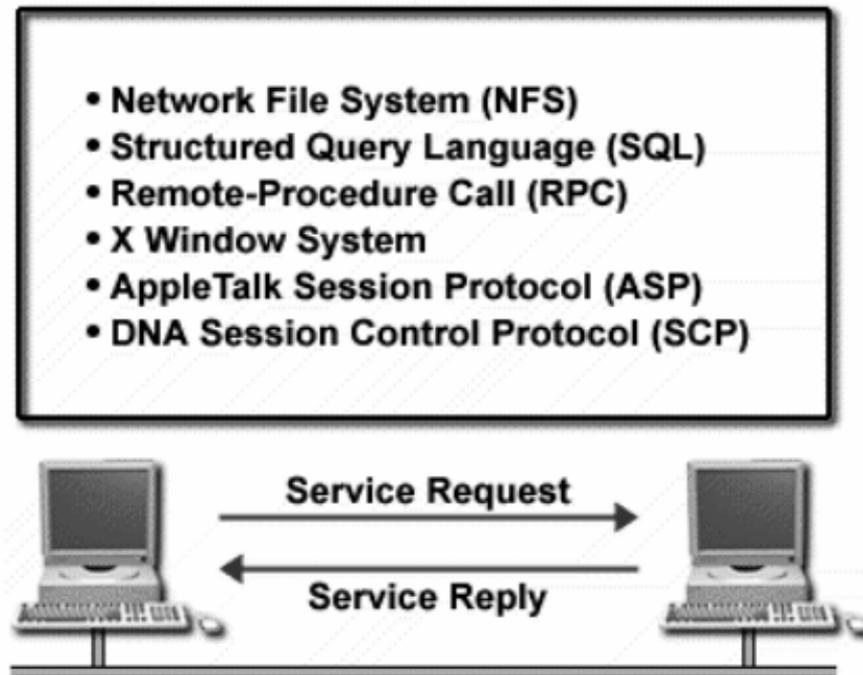


Konsep dan kegunaan layer

8

Layer Sesi (Session)

- Bagaimana memulai, mengontrol dan mengakhiri suatu komunikasi



Session Layer

9

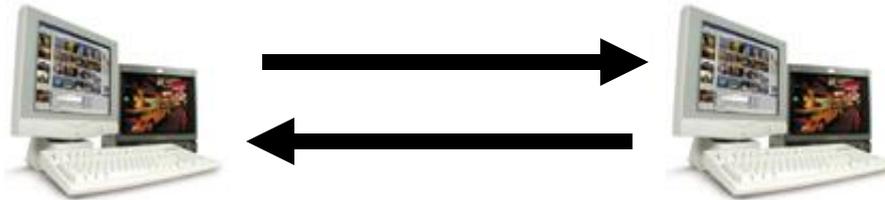
Komunikasi dapat berlangsung dalam tiga mode dialog :

1) Simplex,



Data dikirimkan hanya kesatu arah saja.

2) Half – Duplex



Data dapat dikirimkan kedua arah secara bergantian.

3) Full- Duplex

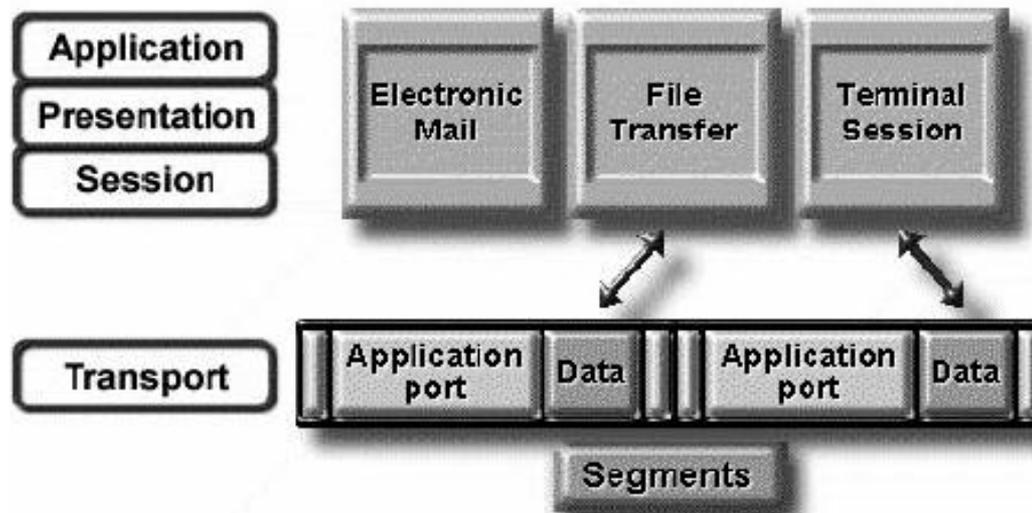


Data kirimkan dan diterima secara bersamaan.

Konsep dan kegunaan layer

10

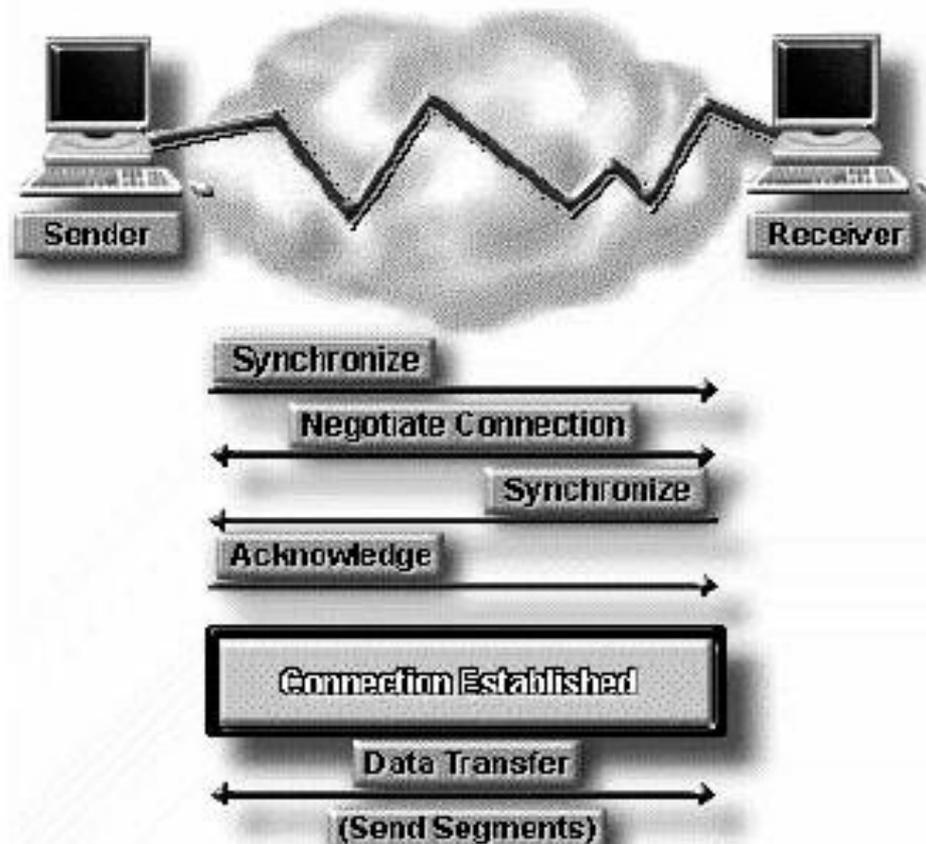
- Layer Transport (Segmentasi pada layer atasnya) dan memastikan realibilitas data



Konsep dan kegunaan layer

11

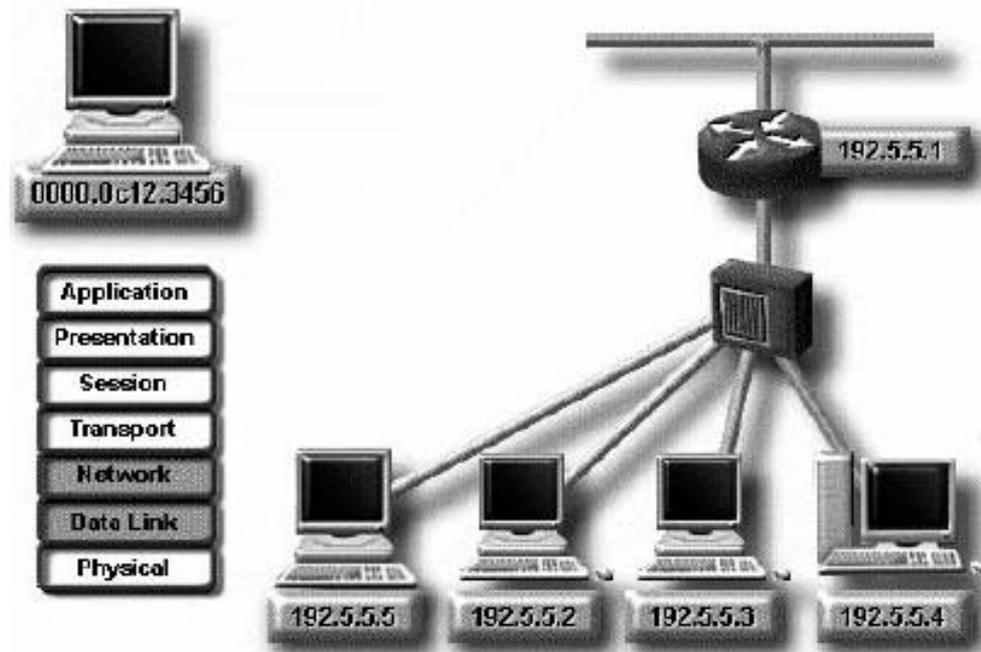
- Layer Transport (Melakukan koneksi *end-to-end*)



Konsep dan kegunaan layer

12

- Layer Network
 - Pengalamatan dan routing (IP)



Konsep dan kegunaan layer

13

- Layer Datalink
 - *Arbitration*, pemilihan media fisik
 - *Addressing*, pengalamatan fisik
 - *Error Detection*, menentukan apakah data telah berhasil terkirim.
 - *Identify Data Encapsulation*, menentukan pola header pada suatu data.

Konsep dan kegunaan layer

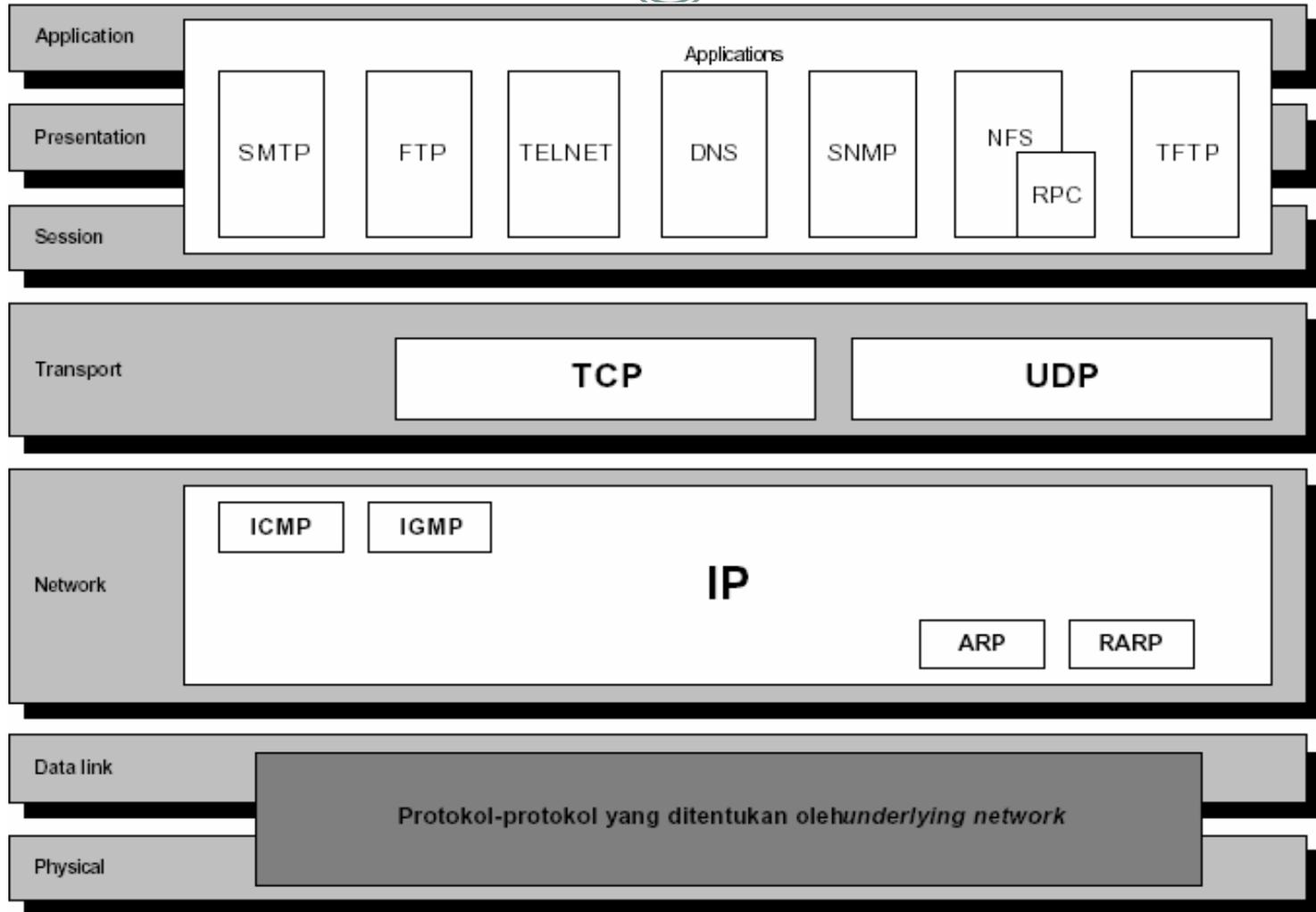
Physical Layer: Bertanggung jawab atas proses data menjadi bit dan mentransfernya melalui media, seperti kabel, dan menjaga koneksi fisik antar sistem.

Lapisan physical ini menentukan spesifikasi koneksi fisik jaringan komputer, antara lain :

1. Tipe kabel
2. Tipe konektor
3. Hubungan pin konektor dengan kabel
4. Tipe interface suatu peralatan jaringan komputer

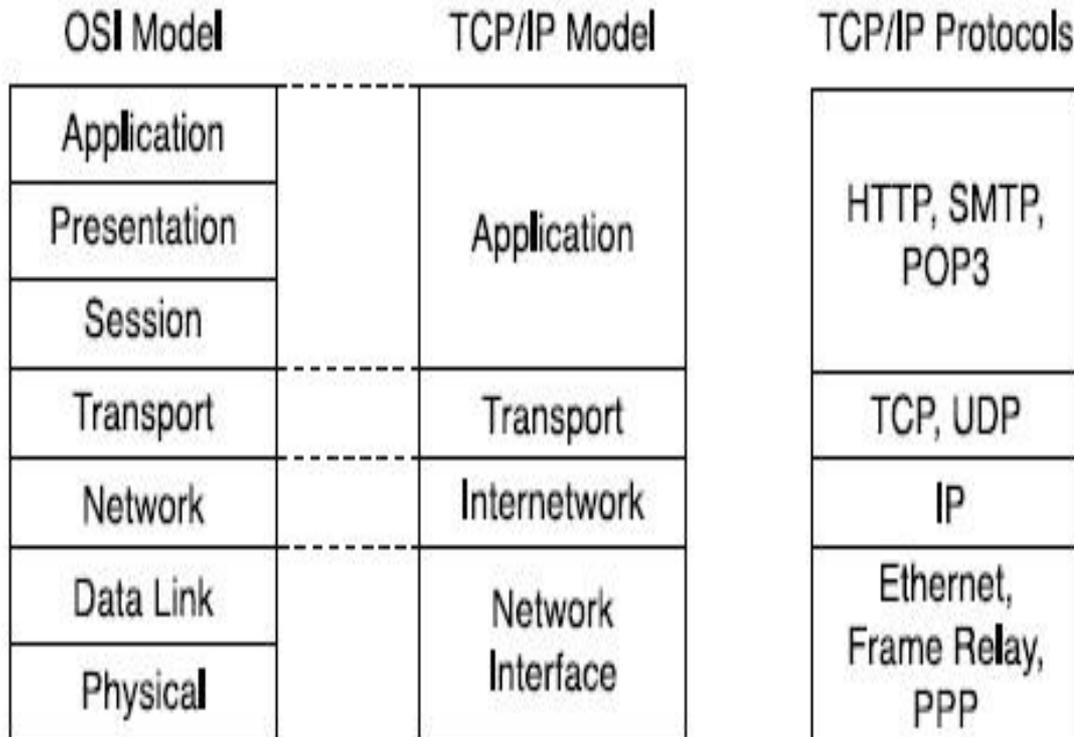
Susunan Protokol TCP/IP dan model OSI

15



Protocol TCP/IP

16



Internet protocol suite

Layer	Protocols
Application	DNS, TLS/SSL, TFTP, FTP, HTTP, IMAP, IRC, NNTP, POP3, SIP, SMTP, SNMP, SSH, TELNET, BitTorrent, RTP, rlogin, ...
Transport	TCP, UDP, DCCP, SCTP, IL, RUDP, ...
Network	IP (IPv4, IPv6), ICMP, IGMP, ARP, RARP, ...
Link	Ethernet, Wi-Fi, Token ring, PPP, SLIP, FDDI, ATM, DTM, Frame Relay, SMDS, ...

TOPOLOGI JARINGAN

Topologi Jaringan Komputer

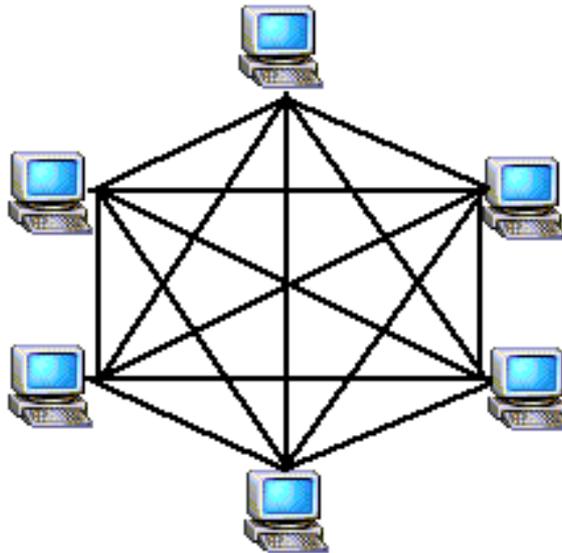
18

- Merupakan suatu cara menghubungkan komputer yang satu dengan komputer lainnya sehingga membentuk jaringan.
- Macam Topologi Jaringan Komputer :
 1. Topologi Mesh
 2. Topologi BUS
 3. Topologi Tree
 4. Topologi TokenRing
 5. Topologi STAR

Topologi Jaringan Mesh

19

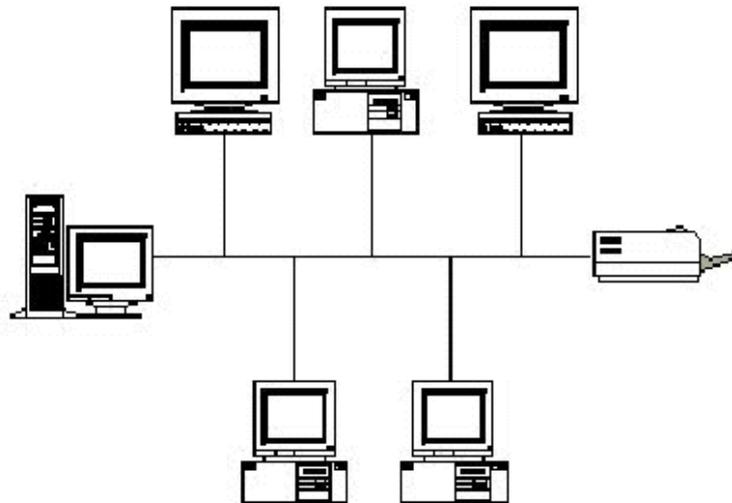
- Topologi jaringan ini menerapkan hubungan antar sentral secara penuh.
- Jumlah saluran harus disediakan untuk membentuk jaringan Mesh adalah jumlah sentral dikurangi 1 ($n-1$, n = jumlah sentral).



Topologi Jaringan BUS

20

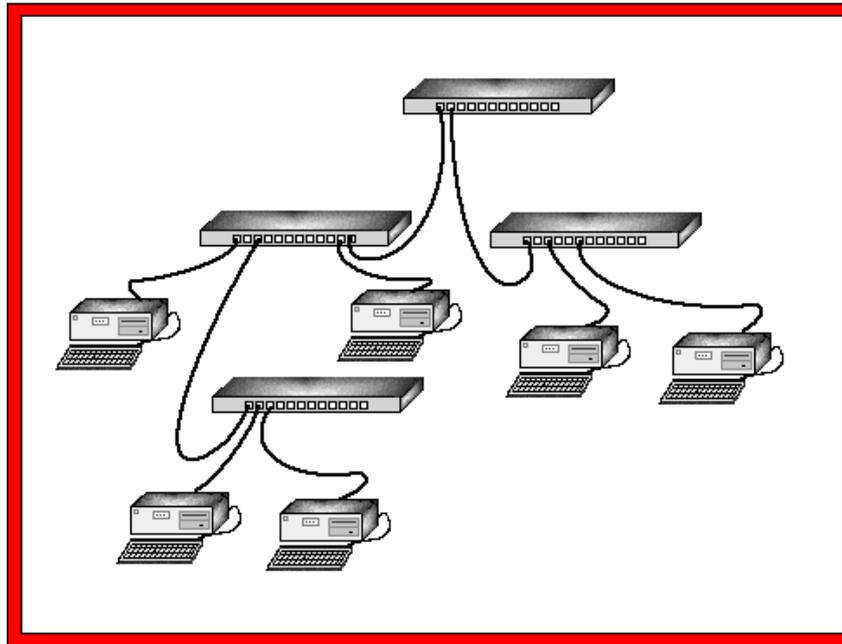
- Pada topologi ini semua sentral dihubungkan secara langsung pada medium transmisi dengan konfigurasi yang disebut Bus.
- Transmisi sinyal dari suatu sentral tidak dialirkan secara bersamaan dalam dua arah.



Topologi Jaringan Tree

21

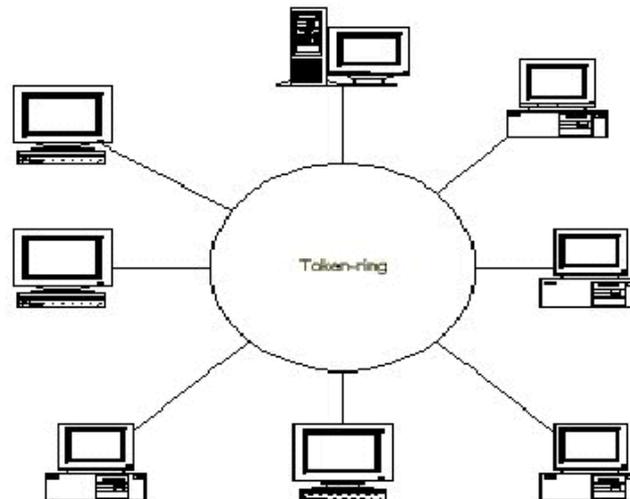
- Topologi jaringan ini disebut juga sebagai topologi jaringan bertingkat.
- Topologi ini biasanya digunakan untuk interkoneksi antar sentral dengan hirarki yang berbeda.



Topologi Jaringan TokenRing

22

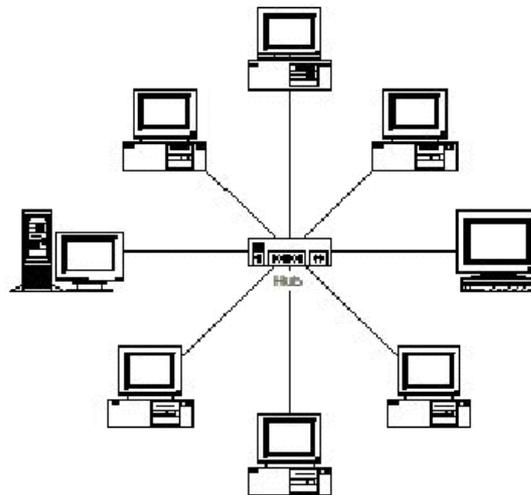
- Metode token-ring (sering disebut ring saja) adalah cara menghubungkan komputer sehingga berbentuk ring (lingkaran).
- Dalam sistem ini setiap sentral harus dirancang agar dapat berinteraksi dengan sentral yang berdekatan maupun berjauhan.



Topologi Jaringan STAR

23

- Kontrol terpusat, semua link harus melewati pusat yang menyalurkan data tersebut kesemua simpul atau client yang dipilihnya.
- Simpul pusat dinamakan stasiun primer atau server dan lainnya dinamakan stasiun sekunder atau client server.



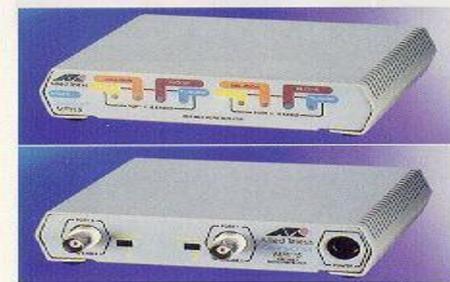
PERANGKAT JARINGAN

Perangkat Jaringan

25

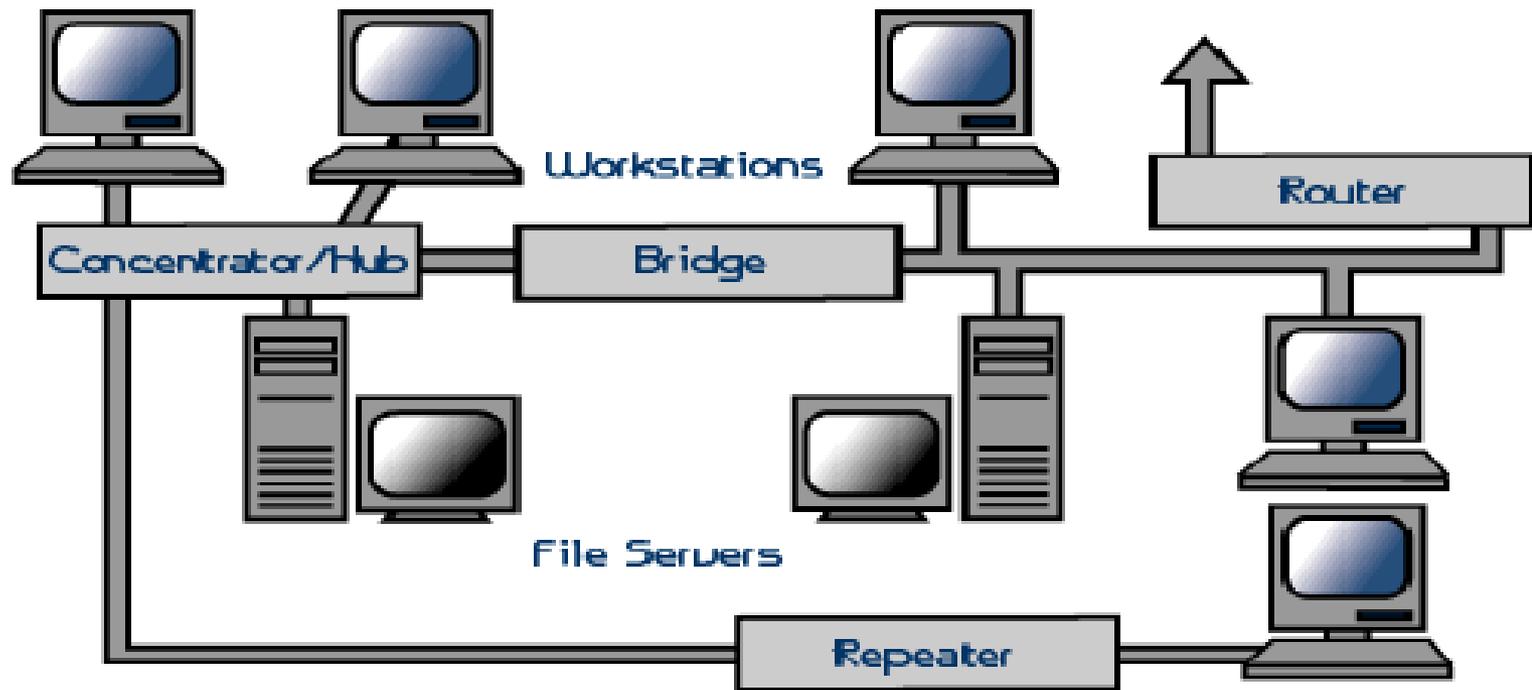
- Perangkat keras yang dibutuhkan untuk membangun sebuah jaringan komputer yaitu :

1. File Servers
2. Workstations
3. Network Interface Cards
4. Concentrators/Hubs
5. Repeaters
6. Bridges
7. Routers



Gambar Perangkat Jaringan yang diperlukan

26



File Servers

27

- Sebuah file server merupakan jantungnya kebanyakan Jaringan, merupakan komputer yang sangat cepat, mempunyai memori yang besar, harddisk yang memiliki kapasitas besar, dengan kartu jaringan yang cepat.
- Sistem operasi jaringan tersimpan disini, juga termasuk didalamnya beberapa aplikasi dan data yang dibutuhkan untuk jaringan.



Workstations

28

- Keseluruhan komputer yang terhubung ke file server dalam jaringan disebut sebagai workstation.
- Sebuah workstation minimal mempunyai Kartu jaringan, Aplikasi jaringan (software jaringan), kabel untuk menghubungkan ke jaringan, biasanya sebuah workstation tidak begitu membutuhkan Floppy karena data yang ingin di simpan bisa dan dapat diletakkan di file server.



Ethernet Card / Kartu Jaringan Ethernet

29

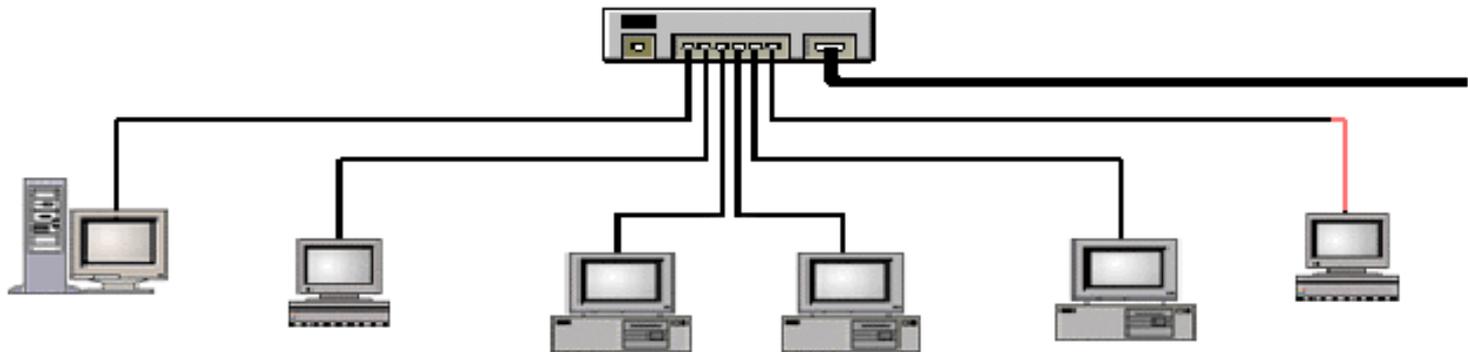
- Kartu Jaringan ethernet umumnya telah menyediakan port koneksi untuk kabel Koaksial ataupun kabel twisted pair, jika didesain untuk kabel koaksial konenektorya adalah BNC, dan apabila didesain untuk kabel twisted pair maka akan punya konektor RJ-45.



Hub/Konsentrator

30

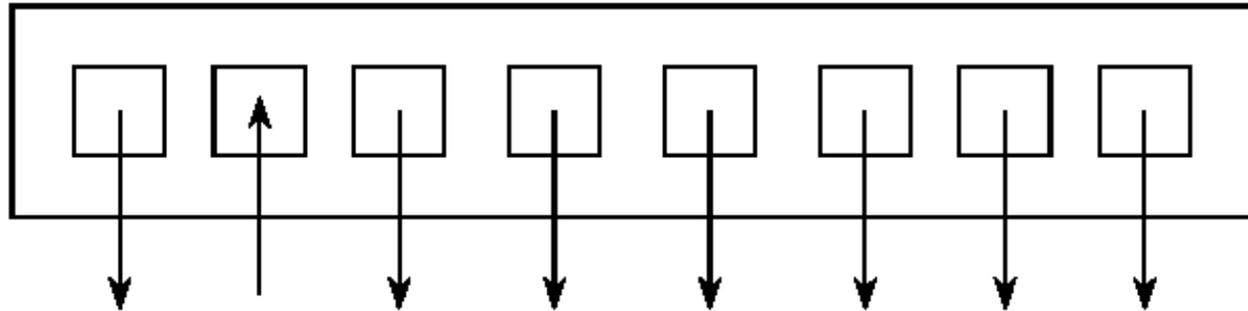
- Sebuah perangkat yang menyatukan kabel-kabel network dari tiap-tiap workstation, server atau perangkat lain.
- Dalam topologi Star, kabel twisted pair datang dari sebuah workstation masuk kedalam hub.



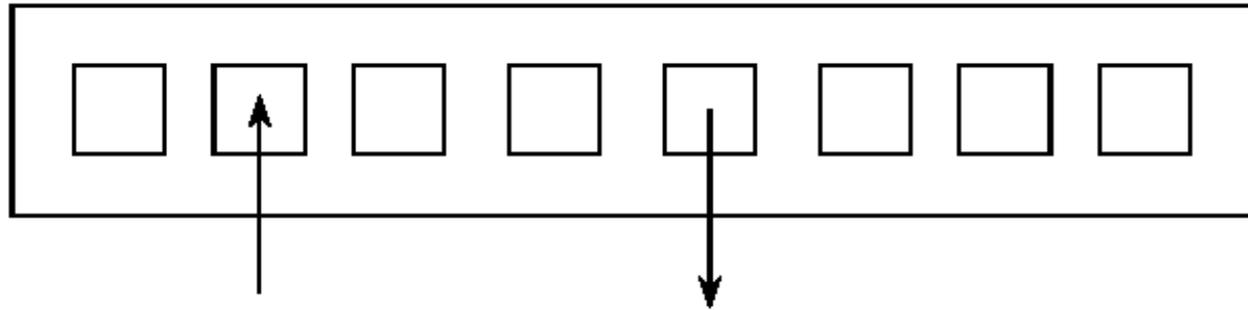
Hub versus Switch

31

Hub



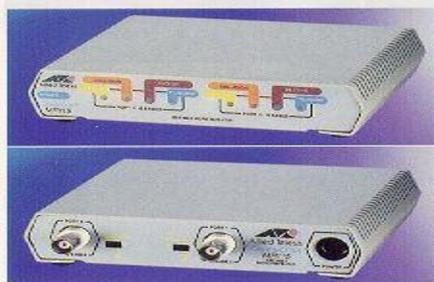
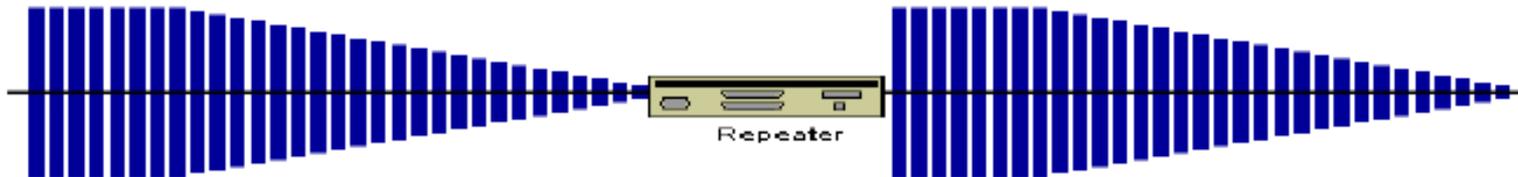
Switch



Repeaters

32

- Penguat Sinyal data pada kabel jaringan.



Bridges / Jembatan

33

- sebuah perangkat yang membagi satu buah jaringan kedalam dua buah jaringan, ini digunakan untuk mendapatkan jaringan yang efisien, dimana kadang pertumbuhan network sangat cepat makanya di perlukan jembatan.
- Diibaratkan bahwa Bridges ini seperti polisi lalu lintas yang mengatur di persimpangan jalan pada saat jam-jam sibuk. Dia mengatur agar informasi di antara kedua sisi network tetap jalan dengan baik dan teratur.
- Bridges juga dapat di gunakan untuk mengkoneksi diantara network yang menggunakan tipe kabel yang berbeda ataupun topologi yang berbeda pula.



Routers

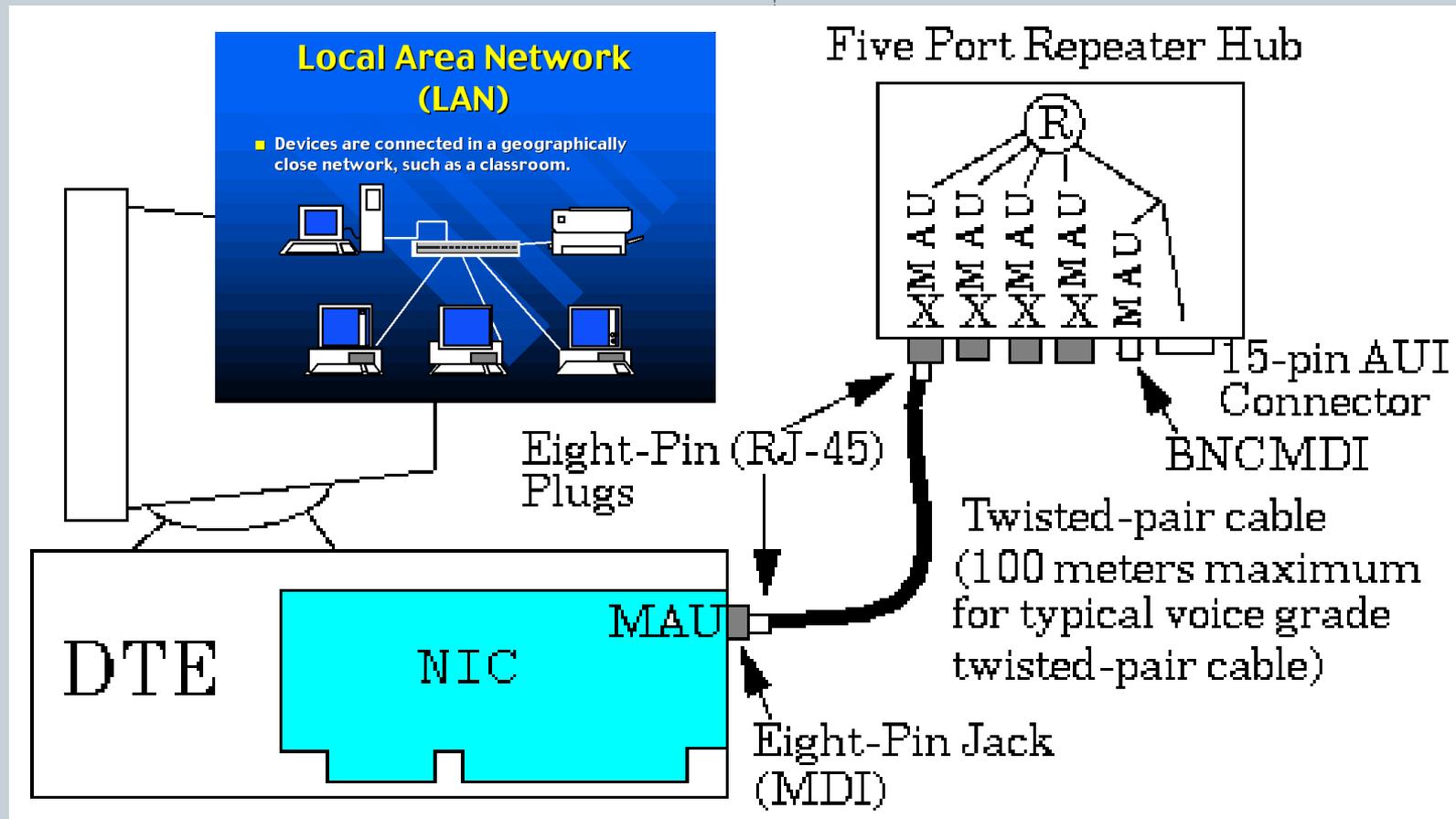
34

- Sebuah Router mengartikan informarsi dari satu jaringan ke jaringan yang lain, dia hampir sama dengan Bridge namun lebih pintar, router akan mencari jalur yang terbaik untuk mengirimkan sebuah pesan yang berdasarkan atas alamat tujuan dan alamat asal.



Koneksi Komponen Secara Fisik

35



MEDIA PHYSIK JARINGAN

Media Jaringan

37

Beberapa Media yang dipakai di jaringan :

- Tembaga
 - ✦ Coaxial
 - ✦ Twisted Pair
- Fiber Optik
- Wireless

Coaxial

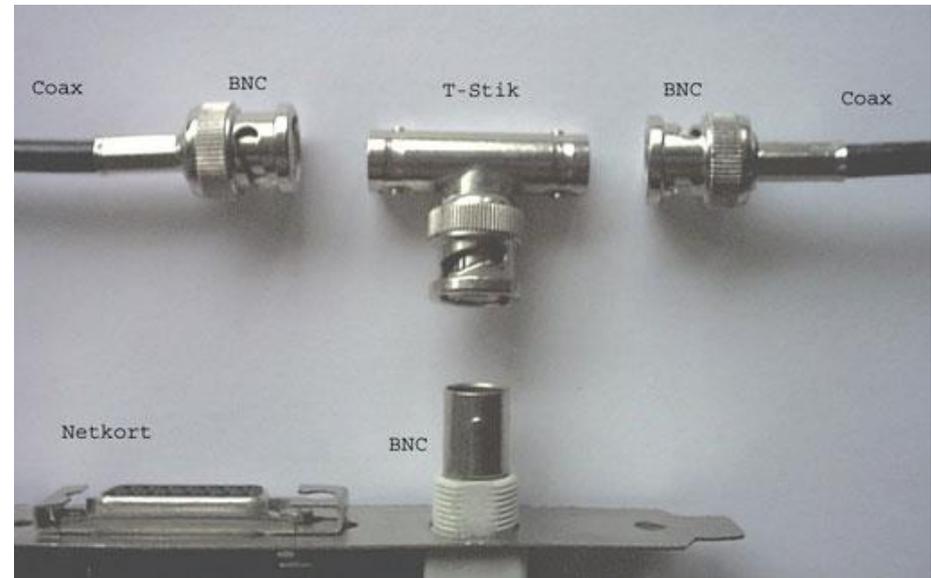
38

- Dipakai pada teknologi Bus
- Sudah tidak dipakai lagi
- Ada dua tipe coaxial :
 - Thinnet → Max 185 M
 - ✦ 10Base2
 - Thicknet → Max 500 M
 - ✦ 10Base5
- Perlu repeater untuk jarak melebihi batas max kabel

Thicknet



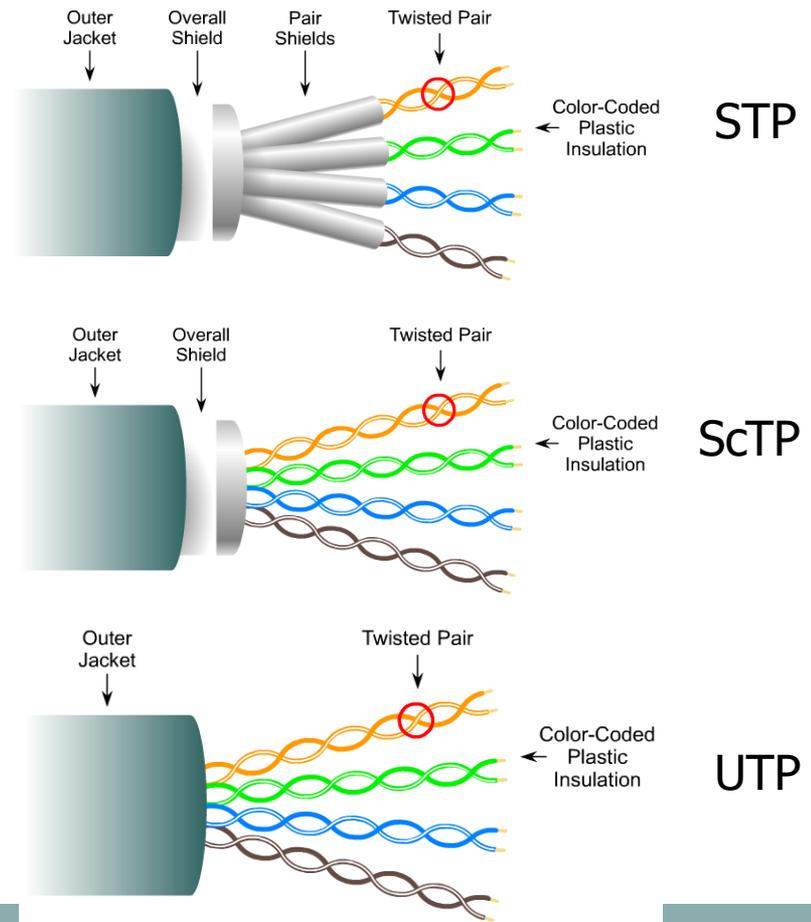
Thinnet



Twisted Pair

39

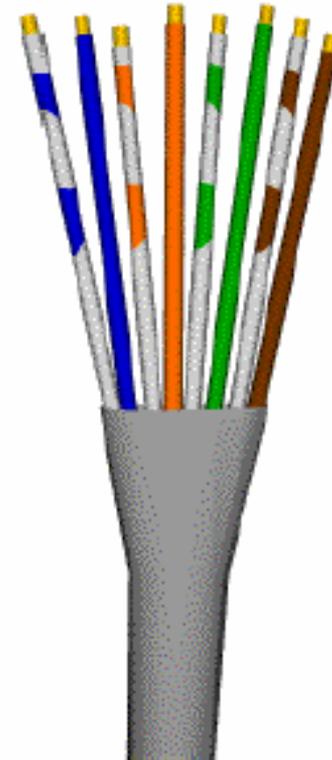
- Dipakai untuk teknologi Star
- Paling umum dipakai
- Type Twisted Pair
 - Shielded Twisted Pair (STP)
 - Screen Twisted Pair (ScTP)
 - Unshield Twisted Pair (UTP)



Kabel UTP

40

Wire pair #1:	White/Blue Blue
Wire pair #2:	White/Orange Orange
Wire pair #3:	White/Green Green
Wire pair #4:	White/Brown Brown



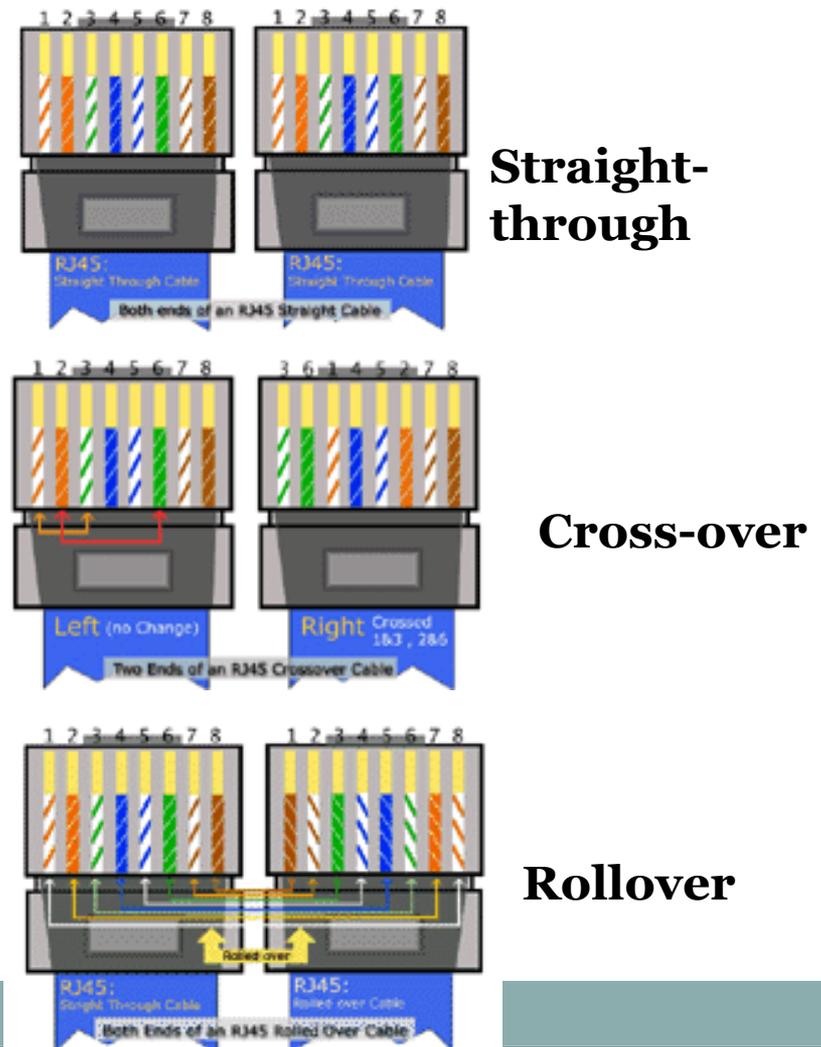
Connector yang bisa digunakan untuk UTP Cable CAT5 adalah RJ-45.

Type Kabel UTP

41

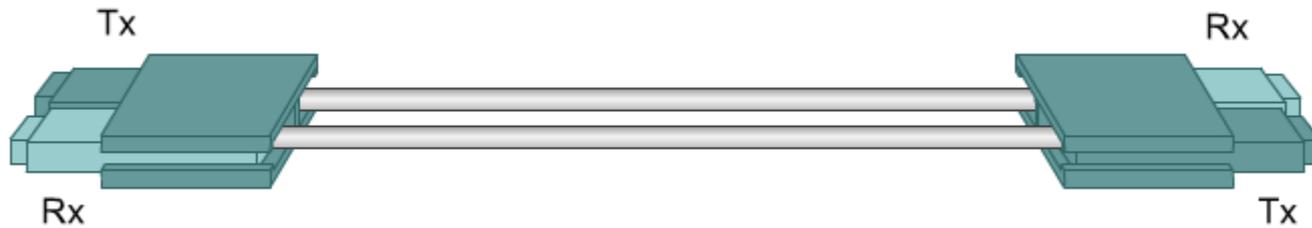
- Straight Trough, untuk koneksi :
 - Hub/Switch to PC/Router
- Cross Over, Untuk koneksi :
 - Router to Router, PC to PC, Hub/Switch to Hub/Switch
- Roll Over, Untuk koneksi :
 - PC to Router/Switch → console, manajemen switch/router

berdasarkan standar
***EIA/TIA-568B RJ-45
Wiring Scheme***

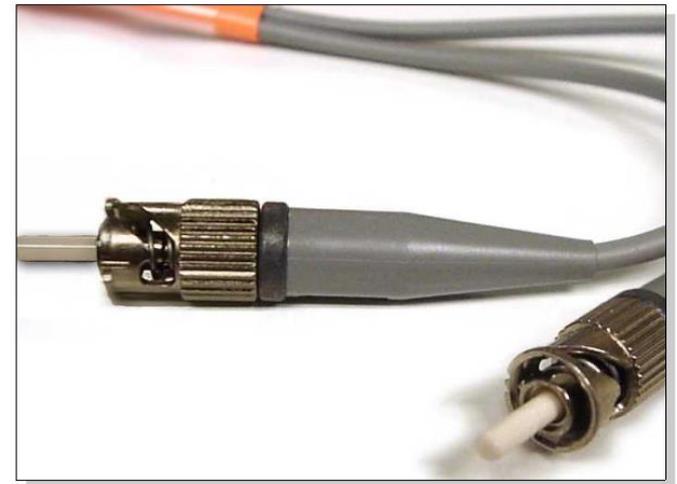


Fiber Optic

42



- Menggunakan infra merah atau laser untuk mengirimkan data
- Terdiri dari dua kabel :
 - Transmit Data
 - Receive Data
- Menyediakan komunikasi full duplex



Wireless

43

