

## **ABSTRAK**

Teknologi streaming adalah jenis layanan yang memungkinkan pengguna untuk dapat langsung memainkan berkas yang telah diterima tanpa menunggu seluruh data selesai dikirim. Teknologi ini sangat cocok untuk diterapkan pada aplikasi multimedia seperti audio dan video pada jaringan internet. Sebuah saluran radio dengan format analog ditangkap oleh kartu suara(soundcard) lalu diubah menjadi format digital dan dijadikan sebagai sumber media streaming. Proses streaming yang terjadi pada sisi server harus melalui suatu proses pemampatan dan penyandian dengan tujuan untuk mengurangi ukuran berkas dan pada sisi client dilakukan proses pengawasandian dan pengurangan berkas yang tujuannya adalah agar dapat dimainkan kembali.

Terdapat dua metode yang dapat digunakan metode mentransfer berkas dari sever ke client. Metode yang pertama adalah dengan cara mengunduh keseluruhan berkas yang diinginkan tersebut ke client. Metode ini akan membutuhkan banyak waktu dan ruang penyimpanan. Berkas dapat dimainkan ketika semua telah selesai diunduh. Metode yang kedua adalah dengan cara melakukan streaming. Dengan

metode streaming, berkas yang diinginkan dapat dimainkan setelah beberapa detik tanpa menunggu keseluruhan data selesai dikirim. pengiriman media streaming yang merupakan proses pengiriman media broadcast secara kontinyu dari sebuah server melalui Internet untuk ditampilkan terminal client. streaming memungkinkan media ditampilkan segera tanpa harus menunggu keseluruhan media diterima lengkap lebih dahulu. Client hanya perlu mendapatkan sebagian kecil data dan Client hanya perlu menunggu sebentar untuk proses loading (*memuat*) dan buffering (*menunggu*).

Kata Kunci : *Streaming , Server , Client*

## **ABSTRACT**

Streaming technology is the kind of service that allows users to be able to directly play the files that have been accepted without waiting for complete data seluruh sent. This technology is very suitable to be applied to multimedia applications such as audio and video on the internet network. A radio channel with an analog format captured by the sound card (soundcard) and then converted into digital format and used as a source of streaming media. Streaming process which occurs on the server side must go through a process of compression and encryption in order to reduce file size and on the client side and the reduction process is carried out file whose goal is to be played back.

There are two methods that can be used a method of transferring files from the server to the client. The first method is by downloading the entire file to the client desired. This method will require a lot of time and storage space. Files can be played when everyone has finished downloaded. The second method is by doing the streaming. With the streaming method, the desired file can be played after a few seconds without waiting for the entire data is complete is sent. delivery of streaming media which is a process of continuous delivery of broadcast media from a server via the Internet to display terminal allows media client.streaming displayed immediately

without having to wait a whole received a complete media first. Clients only need to get the small portion of data and the client need only wait for the process of loading (load) and buffering (pending).

Keywords: Streaming, Server, Client