



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

SITUS WEB TV INTERNET DENGAN KODE RTMP YANG DIPEROLEH
MELALUI *METODE SNIFFING*



UNIVERSITAS
MERCU BUANA
LINDA ARIFAH
41512010106

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2016



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

SITUS WEB TV INTERNET DENGAN KODE RTMP YANG DIPEROLEH
MELALUI *METODE SNIFFING*

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
LINDA ARIFAH
41512010106

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2016

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41512010106

Nama : Linda Arifah

Judul Tugas Akhir : SITUS WEB TV INTERNET DENGAN KODE RTMP
YANG DIEROLEH MELALUI *METODE SNIFFING*

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul yang tersebut diatas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat kecuali kutipan-kutipan dan teori-teori yang digunakan dalam skripsi ini. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, 7 Juni 2016


METERAI
TEMPEL
7001ADF855362509
6000
Linda Arifah
UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41512010106
Nama : Linda Arifah
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Tugas Akhir : SITUS WEB TV INTERNET DENGAN KODE RTMP
YANG DIEROLEH MELALUI *METODE SNIFFING*

Jakarta, 17 Juni 2016

Disetujui dan diterima oleh,



Raka Yusuf, ST., MTI.
Dosen Pembimbing

UNIVERSITAS
MERCU BUANA


Dr. Yaya Sudarya Triana, M.Kom.

Kaprodi Informatika


Desi Ramayanti, S.Kom, MT.

Koordinator Tugas Akhir

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Puji Syukur Alhamdulillah atas nikmat Allah SWT yang telah memberikan kemudahan kepada Penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan baik. Laporan tugas akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Karena itu dalam proses pembuatan laporan ini, tentunya saya mendapatkan bimbingan, arahan, koreksi, saran dan motivasi, untuk itu rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya saya sampaikan kepada :

1. Bapak Raka Yusuf, ST, MTL., selaku pembimbing Tugas Akhir Penulis, yang dengan sabarnya membimbing penulis dengan semua nasihat, semangat, ilmunya dan memberi arahan serta saran hingga akhirnya laporan Tugas Akhir ini terselesaikan.
2. Bapak Yaya Sudarya Triana, M.Kom., selaku Kepala Prodi Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Desi Ramayanti, S.Kom, MT., selaku koordinator Tugas Akhir pada jurusan Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Umny Salamah, S.kom, MMSI., selaku dosen pembimbing akademik Penulis.
5. Keluargaku tercinta yakni mama, papa, dan adik – adik ku yang tidak pernah lelah mendoakan dan memberi semangat Penulis untuk terus berkreasi dengan baik.
6. Sahabat-sahabatku Dini Amanda, Yusriah Tanzil, Yuliah Latifah, Helena Firidisa, Putri Andini, Yuni Amaliah. yang selalu memberi semangat kepada Penulis.
7. Youcha Budi Alfattah yang selalu memotivasi dan ikut memberikan bantuannya kepada penulis.

8. Teman-teman Teknik Informatika, khususnya angkatan 2012 yang selalu memberi motivasi dan semangat kepada Penulis.

Penulisan Skripsi ini ditulis dan disusun dengan sebaik-baiknya, namun bilamana ada kekurangan di dalam penyusunan skripsi ini atau masih jauh dari sempurna oleh Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada pembaca.

Jakarta, Juni 2016

Linda Arifah



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB IPENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Metode Rekayasa Perangkat Lunak.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Televisi Media Komunikasi Massa.....	5
2.2 Televisi Internet.....	5
2.3 Streaming.....	6
2.4 Video Streaming	7
2.5 <i>Sniffing</i>	8
2.6 Protokol.....	8
2.7 RTP (<i>Real Time Protocol</i>).....	10
2.8 RTSP (<i>Real Time Streaming Protocol</i>)	11
2.9 RTMP (<i>Real Time Messaging Protocol</i>).....	11
2.9.1 Kode RTMP (<i>Real Time Messaging Protocol</i>).....	12
2.10 Perbandingan RTSP dan RTMP	12
2.10.1 Dasar Pemilihan.....	13
2.11 <i>Wireshark</i>	13

2.12 World Wide Web	13
2.13 HTML (<i>Hypertext Markup Language</i>)	14
2.14 CSS (<i>Cascading Style Sheets</i>).....	14
2.15 HTTP (<i>Hyper Text Transfer Protocol</i>)	15
2.16 Java Script.....	15
2.17 Metode Rekayasa Perangkat Lunak.....	15
2.17.1 Metode SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>).....	16
2.18 <i>Black-Box Testing</i>	17
2.19 Flowchart	18
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	19
3.1 Analisis Masalah.....	19
3.2 <i>Setting Wireshark</i>	21
3.3 Flowchart Proses Sniffing.....	21
3.3.1 Flowchart Proses Website Memutar Channel.....	22
3.4 Perancangan Website.....	23
3.4.1 Perancangan Antarmuka Tampilan Utama	23
3.4.2 Perancangan Antarmuka Tampilan Channel	24
3.4.3 Perancangan Antarmuka <i>Tv Play</i>	24
BAB IV IMPLEMENTASI DAN HASIL PENGUJIAN	25
4.1 Implementasi.....	25
4.1.1 Perangkat Keras dan Perangkat Lunak yang Digunakan.....	25
4.2 Implementasi Sistem.....	26
4.2.1 Instalasi Wireshark	26
4.2.2 Handshake Protocol	27
4.2.3 Cara Mendapatkan Kode RTMP.....	28
4.2.4 Potongan Kode Menampilkan Halaman Utama	32
4.2.5 Potongan Kode Menampilkan Halaman Channel Kompastv	33
4.2.6 Potongan Kode Menampilkan Halaman Channel Rtv.....	35
4.2.7 Potongan Kode Menampilkan Halaman Channel Antv.....	37
4.3 Pengujian Aplikasi.....	39
4.3.1 Skenario Pengujian	39

4.3.2 Hasil Pengujian	40
4.4 Analisis Hasil Pengujian	40
BAB V PENUTUP	42
5.1 Kesimpulan	42
5.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	45



DAFTAR GAMBAR

	HAL.
Gambar 2.1 Konsep SDLC	12
Gambar 3.1 Flowchart Proses <i>Sniffing</i>	21
Gambar 3.2 Flowchart Proses Website Memutar Channel.....	22
Gambar 3.3 Tampilan Antarmuka	23
Gambar 3.4 Perancangan Antarmuka Tampilan Channel.....	24
Gambar 3.5 Perancangan Antarmuka TV Play.....	24
Gambar 4.1 Interface Wireshark.....	26
Gambar 4.2 Tampilan Proses <i>Capturing Handshake Protocol</i>	27
Gambar 4.3 Tampilan langkah utama memulai Wireshark	28
Gambar 4.4 Tampilan situs <i>streaming</i> TV online.....	28
Gambar 4.5 Tampilan antarmuka handshake.....	29
Gambar 4.6 Tampilan Follow TCP Stream	29
Gambar 4.7 Tampilan kode RTMP.....	30
Gambar 4.8 Tampilan kode Playpath.....	30
Gambar 4.9 Tampilan kode-kode yang sudah di terapkan.....	31
Gambar 4.10 Tampilan <i>live streaming</i> channel rtv.....	31
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Utama	32
Gambar 4.12 Tampilan Channel Kompastv.....	34
Gambar 4.13 Tampilan Channel RTV	36
Gambar 4.14 Tampilan Channel ANTV	38

DAFTAR TABEL

	HAL.
Tabel 2.1 Diagram Flowchart	14
Tabel 4.1 Skenario Pengujian Aplikasi.....	45
Tabel 4.2 Hasil Pengujian	46

