

INTISARI

Streaming adalah salah satu bentuk teknologi yang memperkenankan file digunakan secara langsung tanpa menunggu proses *download file* terlebih dahulu. Streaming video merupakan suatu Teknik yang digunakan untuk melakukan pengiriman data sehingga dapat di proses secara tetap dan berulang. *streaming* video memanfaatkan suatu server untuk mentransmisikan digital video melalui suatu jaringan data sehingga video *playback* dapat langsung dilakukan tanpa harus menunggu proses *download* selesai terlebih dahulu atau menyimpannya terlebih dahulu pada komputer pengguna.

Penelitian ini menggunakan 4 skenario yang membedakan antara skenario 1, 2, 3 dan 4 adalah jumlah pengguna yaitu pada skenario 1 jumlah pengguna 1 PC, pada skenario dua jumlah pengguna 5 PC, pada skenario tiga jumlah pengguna 10 PC dan pada skenario 4 menggunakan 29 PC. Pada setiap skenario pengambilan data yang diambil menggunakan durasi dan resolusi yang berbeda-beda yaitu durasi pemutaran video 30 detik, 1 menit, 2 menit, 3 menit dan 6 menit dan resolusi 360 pxl, 480 pxl, 720 pxl dan 1080 pxl, kecuali pada skenario 4 menggunakan resolusi video 1080 dan durasi pemutaran video 6 menit.

Hasil yang diperoleh pada interaksi IP server sebagai *sumber* dan IP *client* sebagai *sumber* mempunyai rentang indeks QoS keseluruhan yaitu 2,8 – 2,95. Nilai tersebut berada dalam kategori sedang. Pada interaksi IP pengguna sebagai *sumber* dan IP server sebagai *sumber* mempunyai indeks QoS keseluruhan yaitu 1,6667. Nilai tersebut berada dalam kategori jelek, karena pada interaksi IP pengguna sebagai *sumber* dan IP server sebagai *sumber* nilai *throughput* mengalami penurunan dan pada *jitter* mengalami kenaikan sehingga hasil yang diperoleh berada pada kualitas yang buruk.

Kata kunci: ***streaming* video, skenario pengambilan data, VLC Media Player**

ABSTRACT

Streaming is a form of technology that allows files to be used directly without waiting for the file download process first. Video streaming is a technique used to transfer data so that it can be processed continuously and repeatedly. Streaming video utilizes a server to transmit digital video over a data network so that video playback can be performed directly without having to wait for the download process to finish first or save it first. first on the user's PC.

This study uses 3 scenarios that distinguish between scenarios 1, 2, 3 and 4 are the number of users, namely in scenario 1 the number of users is 1 PC, in scenario two the number of users is 5 PC, in scenario three the number of users is 10 PC, and in scenario four three the number of users is 29 PC. In each scenario the data is taken using different durations and resolutions, namely the duration of playback. video 30 seconds, 1 minute, 2 minutes, 3 minutes, and 4 minutes and a resolution of 360 pxl, 480 px, 720 px and 1080 px. except in scenario 4 using 1080 video resolution and video playback duration of 6 minutes.

The results obtained from the interaction of the server IP as the source and the user IP as the source have an overall QoS index range of 2.8 – 2.95, This value is in the medium category. In the interaction of the user's IP as the sumber and the server's IP as the source, the overall QoS index is 1.6667. This value is in the bad category, because in the interaction of the user IP as the source and the server IP as the source, the throughput value has decreased and the jitter has increased so that the results obtained are of poor quality.

Keywords: video streaming, data retrieval scenario, VLC Media Player

