

## INTISARI

Media sosial telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, membentuk budaya berbagi konten di antara penggunanya. Salah satu fitur media sosial adalah *streaming*, teknologi yang memungkinkan pemutaran *file* secara langsung tanpa menunggu unduhan selesai. Transmisi video *streaming* melalui jaringan nirkabel memiliki keterbatasan dibandingkan jaringan kabel dan memerlukan layanan internet yang stabil. Pengaksesan video yang melibatkan pengiriman data dari *server* ke klien membutuhkan jaringan yang andal. Kinerja jaringan dapat diukur dengan *Quality of Service* (QoS), yang menilai kemampuan jaringan untuk memberikan layanan yang baik.

Penelitian ini menggunakan 3 skenario pengambilan data yang terhubung dan berkelanjutan antar skenarionya. Skenario 1 merupakan pengujian berdasarkan resolusi 360p, 480p, 720p, 1080p dengan kecepatan frame 30 fps. Hasil pengujian resolusi terbaik pada skenario 1 digunakan untuk melanjutkan skenario 2, skenario 2 merupakan pengujian berdasarkan platform sosial media yaitu youtube, facebook dan nimo tv. Hasil pengujian platform terbaik pada skenario 2 digunakan untuk melanjutkan skenario 3, skenario 3 merupakan pengujian berdasarkan waktu yaitu pada pukul 08.00, 14.00, 19.00.

Hasil yang diperoleh pada pengujian di Kampus Paingan dan Kampus Mrican mempunyai rentang indeks QoS keseluruhan 3-3-79. Nilai tersebut berada dalam kategori bagus. Jaringan nirkabel paling tidak konsisten diperoleh pada Gedung Meka Lab 4 lantai 1 karena memperoleh nilai *throughput* mencapai 497.214 kbps dan nilai *packet loss* yang mencapai 0.72%.

Kata kunci: media sosial, *streaming*, QoS, *throughput*, *packet loss*

## ABSTRACT

Social media has become an important part of everyday life, shaping a culture of content sharing among its users. One of the features of social media is streaming, a technology that allows live playback of files without waiting for the download to complete. Streaming video transmission over wireless networks has limitations compared to wired networks and requires stable internet service. Video accessing that involves sending data from server to client requires a reliable network. Network performance can be measured by Quality of Service (QoS), which assesses the network's ability to provide good service.

This research uses 3 data collection scenarios that are connected and continuous between scenarios. Scenario 1 is a test based on 360p, 480p, 720p, 1080p resolutions with a frame rate of 30 fps. The best resolution test results in scenario 1 are used to continue scenario 2, scenario 2 is testing based on social media platforms, namely YouTube, Facebook and Nimo TV. The best platform test results in scenario 2 are used to continue scenario 3, scenario 3 is a test based on time, namely at 08.00, 14.00, 19.00.

The results obtained in testing at the Paingan Campus and Mrican Campus have an overall QoS index range of 3-3-79. This value is in the good category. The most inconsistent wireless network was obtained in Meka Lab 4 Lt 1 Building because it obtained a throughput value of 497,214 kbps and a packet loss value that reached 0.72%.

Keywords: social media, streaming, QoS, throughput, packet loss

