ABSTRAK

MEMBANGUN APLIKASI *LIVE STREAMING EVENT* BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN PROTOKOL *RTP*

Oleh

KIRAP PANJI HARMOKO
10107910

Informasi merupakan hal terpenting pada era teknologi yang sudah berkembang pesat saat ini. Informasi lalu lintas dan keamanan rumah merupakan contoh penting yang sangat berpengaruh dalam menunjang aktifitas sehari-hari, *event* tersebut akan menjadi masalah jika tidak dapat dipantau secara langsung.

Teknologi video *live streaming* merupakan solusi yang sangat tepat untuk menjawab masalah tersebut, dengan memanfaatkan konektifitas internet dan teknologi ini jarak sudah bukan merupakan hambatan dalam memperoleh informasi yang cepat dan akurat. Dalam membangun aplikasi ini menggunakan protokol *UDP/RTP (User Datagram Protocol/Real-time Transport Protocol),* yang mendefinisikan format paket standar untuk mengirimkan video melalui jaringan internet secara langsung kepada pengguna secara *multicast*. *Server* sebagai penyedia layanan menyediakan sesi video *streaming* pada jaringan dan pengguna mengakses *URL* video *streaming* tersebut menggunakan *web browser*.

Dalam mengakses layanan ini dibutuhkan *bandwidth* minimal 64Kbps karena video membutuhkan *bandwidth* yang besar untuk meminimalkan *delay* dan *jitter,* sedangkan ukuran resolusi video 1024x768 menjadi pilihan oleh penyedia layanan dengan tampilan yang cukup menarik dan *user friendly* demi kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam mengakses layanan video *live streaming*.

Kata kunci: *Live Streaming, UDP/RTP, multicast, event, internet.*