DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACK ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 2
1.5 Metodologi Penelitian 2
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Profil STV 7
2.1.1 Sejarah STV 7
2.1.2 Visi dan Misi STV 8
2.1.3 Logo STV Bandung 9
2.1.4 Struktur Organisasi STV Bandung 10
2.1.5 Job Description STV Bandung 8
2.2 Perangkat Lunak / Aplikasi 8
2.3 Internet 8
2.4 Unified Modelling Language (UML) 9
2.4.1 Diagram 9
2.4.2 Faktor Yang Mendorong Dibuatnya UML 12
2.4.3 Tujuan UML 13
2.4.4 Cakupan UML 14

2.4.5 Perbedaan UML Dengan Bahasa Pemodelan Lain 16
2.5 Streaming 17
2.5.1 Pengertian Streaming 17
2.5.2 Format Streaming 19
2.5.3 Arsitektur Streaming 19
2.5.4 Metode Streaming 19
2.5.5 Komponen-komponen Dalam Streaming Media 20
2.5.6 Masalah Streaming Multimedia 21
2.5.7 Protokol Streaming 22
2.6 Standar Kompresi Video 23
2. 7 Android 24
2.7.1 Sejarah Android 24
2.7.2 Arsitektur Android 25
2.7.3 Versi Android 28
3.7.4 Kelebihan Android 28
3.7.5 Kekurangan Android 29
2.8 Java 30
2.8.1 Sejarah Java 31
2.8.2 Kelebihan Java 32
2.8.3 Kekurangan Java 33
2.9 Tools Implementasi 34
2.9.1 Android SDK 34
2.9.2 Eclipse 34
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 39
3.1 Analisis Sistem 39
3.1.1 Analisis Masalah 39
3.1.2 Analisis sistem yang sedang berjalan 39
3.1.3 Analisis Sistem yang Akan Dibangun 41
3.1.4 Analisis Streaming 43
3.2 Analisis dan Kebutuhan Non Fungsional 57
3.2.1 Analisis dan Kebutuhan Perangkat Keras 57
3.2.3 Analisis dan Kebutuhan Jaringan 58
3.2.4 Analisis Kebutuhan User 58

3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional 59
3.3.1 Spesifikasi Sistem 60
3.3.2 Pemodelan Sistem 61
3.4 Perancangan Sistem 79
3.4.1 Perancangan Struktur Menu 79
3.4.2 Perancangan Antarmuka 80
3.4.3 Jaringan Semantik 88
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 89
4.1 Implementasi Sistem 89
4.1.1 Lingkungan Implementasi Perangkat Keras 89
4.1.2 Lingkungan Implementasi Perangkat Lunak 89
4.1.3 Lingkungan Implementasi Jaringan Komputer 89
4.1.4 Implementasi Antarmuka 89
4.1.5 Implementasi Antarmuka Menu Utama 90
4.1.6 Implementasi Antarmuka Menu Pengaturan 91
4.1.7 Implementasi Antarmuka Menu About 91
4.1.8 Implementasi Antarmuka Menu Cara Penggunaan 92
4.1.9 Implementasi Antarmuka Menu Memperbarui Aplikasi 92
4.1.10 Implementasi Antarmuka Pesan 93
4.2 Pengujian Sistem 95
4.2.1 Pengujian Alpha 95
4.2.2 Pengujian Beta 98
4.2.3 Pengujian Quality of Service (QoS) 100
4.2.3.1 Kesimpulan Pengujian Quality of service (QoS) 106
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 107
5.1 Kesimpulan 107
5.2 Saran 107
DAFTAR PUSTAKA 109