# EDITING AUDIO VIDEO PADA PROSES PEMBUATAN ACARA STUDIO TV DENGAN PROGRAM ADOBE CS 3

## TUGAS AKHIR


DISUSUN OLEH :

**FITRA SETIAJI MAHAR SUSANTO**

**08.52.511**



**KONSENTRASI TEKNIK ELEKTRONIKA**

**PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO D-III**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**



**JULI 2011**

**LEMBAR PERSETUJUAN**
**TUGAS AKHIR**

# EDITING AUDIO VIDEO PADA PROSES PEMBUATAN ACARA STUDIO TV DENGAN PROGRAM ADOBE CS 3


**DISUSUN OLEH :**
**FITRA SETIAJI MAHAR SUSANTO**
**08.52.511**


| Mengetahui,<br>Ketua Program Studi<br>Teknik Elektro D-III | Diperiksa dan Disetujui<br>Dosen Pembimbing |
|---|---|
| **Ir. H. Taufik Hidayat, MT** | **Sotyohadi, ST** |
| **NIP.Y. 1018700151** | **NIP.Y. 1039700309** |

**KONSENTRASI TEKNIK ELEKTRONIKA**
**PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO D-III**
**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**
**JULI 2011**

PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK
PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG
Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

## BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR
## FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

Nama Mahasiswa : Fitra Setiaji Mahar Susanto
Nim : 08.52.511
Program Studi : Teknik Komputer D-III
Judul Tugas Akhir : **Editing Audio Video Pada Proses Pembuatan Acara Studio TV Dengan Program Adobe CS3**

Dipertahankan dihadapan tim penguji Tugas Akhir jenjang Program Diploma Tiga (DIII)

Pada Hari : Kamis
Tanggal : 18 Agustus 2011
Dengan nilai : B+

PANITIA UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua

Ir. Taufik Hidayat, MT
NIP.Y. 1018700151

Sekretaris

Bambang Prio H .ST ,MT
NIP.Y. 1028400082

ANGGOTA PENGUJI

Penguji I

Ir. Choirul Saleh, MT
NIP.Y. 1018800190

Penguji II

Ir. Eko Nouercahyo
NIP.Y. 1028700172

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur pada Tuhan YME karena tepat pada tanggal 28 Agustus 2011 saya telah menyelesaikan Tugas Akhir dan dinyatakan lulus sebagai sarjana muda.

Ucapan terima kasih saya ucapkan untuk Ayah, Mamah, Kakak Perempuan (Winda Agustina), kakak Laki-laki (Sigit Mahar Susanto), SomeOne (Bunga Indra Megawati) karena doa, restu, dan sport merekalah saya bisa seperti ini sampai sekarang, thanks god(***You Give Me The Great Family***).

Buat Bapak Sotyohadi,ST ,terimakasih atas waktu dan tenaganya yang sclalu meberikan masukkan yang bermanfaat untuk menyelesaikan tugas akhir ini, semoga selalu sehat.Amin...

Kepada Kajur Bapak Ir.Taufik hidayat .MT dan Sekjur Bapak Bambang H .ST .MT dan tidak lupa Ibu Mey yang selalu membantu pengurusan pembuatan laporan ini,semoga selalu di beri rizki dan tetap di beri kesehatan. Amin...

Thanks buat temen-teman ITN malang dan khususnya anak D3 Teknik Elektro, Komputer, dan Listrik angkatan 2008 yang tidak bisa di sebutkan semuanya. semoga kenangan yang terindah di Institut Teknologi Nasional Malang, membuat semangat untuk maju dan tidak berhenti sampai sini. ***( Thanks For All ).***

# KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur yang sedalam – dalamnya penulis ucapkan kehadirat Tuhan YME atas segala rahmat dan hidayah – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul " **EDITING AUDIO VIDEO PADA PROSES PEMBUATAN ACARA STUDIO TV DENGAN PROGRAM ADOBE CS 3".**

Sehubungan dengan selesainya proposal penelitian ini, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Taufik Hidayat, MT selaku Ketua Jurusan DIII Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak Ir. Bambang Priyo Hartono, MT selaku Seketaris Jurusan DIII Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Ibu Irmalia Suryani F. ST.MT selaku Dosen Wali Mahasiswa angkatan 2008.
4. Bapak Sotyohadi, .ST selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
5. Kepada Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan masukkan dalam pembuatan Tugas Akhir.
6. Kepada kedua orang tua atas doa dan dukungannnya baik secara moral maupun materil.
7. Seluruh teman – teman angkatan 2008 Teknik Elektronika D III atas segala bantuan dukungan yang telah diberikan dan Ke kompakan selama ini.

Penulis menyadari penyusunan proposal penelitian ini masih jauh dai sempurna. Untuk itu saran serta kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga karya tulis ilmiah ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan Tuhan YME selalu memberikan ridho Nya di setiap langkah kita. Amien.

Malang, Agustus 2011

Penulis

ABSTRAK

**EDITING AUDIO VIDEO PADA PROSES PEMBUATAN ACARA STUDIO TV DENGAN PROGRAM ADOBE CS3**

Oleh : Fitra Setiaji Mahar Susanto, Nim : 08.52.511
Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik Industri, Pembimbing : Sotyohadi, ST

Bidang broadcasting saat ini berkembang pesat, dengan semakin pesatnya perkembangan dunia digital. Hal ini, berpengaruh pula pada perkembangan video production untuk televise yang sebelumnya menggunakan teknologi analog dan sekarang mulai bergeser ke pengolahan sistem digital. Perkembangan teknologi informasi yang semakin cepat juga menuntut cara penanganan yang lebih cepat dan efisien. Banyak keunggulan yang dapat diperoleh dalam pengolahan video digital, bila dibandingkan dengan pengolahan video analog, lebih cepat pengujiannya, memerlukan biaya yang minimal lebih banyak yang bisa diaplikasikan dan tidak membutuhkan tenaga manusia yang besar. Diperlukan suatu sistem yang mampu mengakomodasi semua kebutuhan multimedia penyiaran. Digitalisasi pengolahan materi broadcasting televise memberikan banyak kemudahan dengan berbagai fitur yang mendukungnya, dimulai dari pengambilan gambar, editing video, hingga pengemasannya, sehingga memiliki daya saing yang tinggi dan mampu menggeser pengolahan video analog. Dengan banyaknya software yang semakin beragam, maka semakin banyak pula fitur – fitur yang digunakan untuk mempercantik tampilan.

Penulis mencoba memaparkan bagaimana pengolahan video secara skiming dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang sudah akrab didengar dikalangan multimedia yaitu adobe CS3, penyiaran yang dilakukan secara local maupun internet ini bertujuan mengembangkan secara luas. Hasil yang diperoleh dari implementasi ini adalah terciptanya suatu sistem digitalisasi pengolahan video yang cepat dan efisien, sehingga memungkinkan untuk diterapkan dalam pertelevisian berbasis streaming dengan kualitas yang baik.

**Kata kunci : Steaming, Broadcasting, Editing Video**

# DAFTAR ISI

**LEMBAR JUDUL TUGAS AKHIR**

**LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

**LEMBAR PENGUJI TUGAS AKHIR**

**LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR**

**KATA PENGANTAR** ..... **i**

**ABTRAKS** ..... **ii**

**DAFTAR ISI** ..... **iii**

**DAFTAR GAMBAR** ..... **vi**

**BAB I PENDAHULUAN**

1.1. Latar Belakang ..... 1

1.2. Maksud dan Tujuan ..... 2

1.3. Rumusan Masalah ..... 2

1.4. Ruang Lingkup ..... 2

1.5. Teknik Pengumpulan Data ..... 2

1.6. Sistematika Penulisan Tugas Akhir ..... 3

1.7. Alur Pengerjaan Tugas Akhir ..... 4

**BAB II DASAR TEORI**


2.1. Pembahasan Teori ..... 5

2.1.1. Pengertian Multimedia..... 5

2.1.2. Pengertian Striming ..... 11

2.1.3. Pengertian Jaringan Komputer ..... 12

2.1.4. Pengertian Internet ..... 13

2.1.5. Pengertian Database ..... 14

2.2. Pengenalan Software Adobe CS3 ..... 15

2.2.1. Pengenalan Adobe Premiere Pro CS3 ..... 15

2.2.2. Pengenalan Adobe Flash CS3 Profesional ..... 17

2.2.3. Pengenalan Adobe Dreamwever CS3 ..... 20

2.3. Konfigurasi Jaringan Komputer ..... 21

2.4. Alat – Alat Yang Digunakan ..... 27


**BAB III PROSES KERJA DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE CS 3**


3.1. Proses Kerja dengan Adobe CS 3 ..... 28

3.1.1. Proses Capture dari Alat Perekam ..... 28

3.1.2. Proses Import File ..... 28

3.1.3. Proses Transisi ..... 29

3.1.4. Proses Editing ..... 30

3.1.5. Proses Opacity ..... 32

3.1.6. Proses Import Text dan Templete ..... 33

3.1.7. Proses Effect Editing ..... 34

3.1.8. Proses Export File Video ..... 35

3.2. Proses Kerja Dengan Adobe Flash CS 3 ..... 37

3.2.1. Proses Pembuatan Tampilan Web Pada Flash ..... 37

3.2.2. Export Tampilan WEB ..... 37

3.3. Proses Kerja Dengan Adobe Dreamwever ..... 39

3.4. Desain Data ..... 39

3.4.1. Halaman Indexs ..... 39

3.4.2. Sourcode Pembuatan Isi WEB ..... 43

3.4.3. Hasil Desain Web dengan Sourcode ..... 47

**BAB IV PROSES PENGUJIAN VIDEO STRIMING BERBASIS WEB DENGAN JARINGAN**

4.1. Pengujian Dengan Jaringan Lokal ..... 59

4.2. Proses Pengujian Pemasangan Kabel ..... 60

4.3. Proses Koneksi Menggunakan Switch dengan PC ..... 62

4.3.1. Pengujian Koneksi Pada PC ..... 63

4.4. Hasil Pengujian Video Pada Link Streaming dan Link Update ..... 66

4.5. Hasil Pengujian Video Streaming ..... 70

**BAB V PENUTUP**

5.1. Kesimpulan ..... 71

5.2. Kritik dan saran ..... 72

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

# BAB I
# PENDAHULUAN

## 1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan Teknik Informasi sekarang semakin maju bisa terlihat di bidang pertelevisian semakin banyaknya perusahaan swasta yang membuat sebuah informasi berbasis televisi memudahkan diterima oleh masyarakat dengan cepat dan mudah. Dengan sebuah proses penyampaian informasi yang bervariasi membuat dunia pertelevisian semakin diminati masyarakat, dibandingkan media informasi seperti "Koran" ataupun "Radio". Di dunia modern masyarakat semakin berpindah mencari informasi yang instan dimana informasi yang disampaikan menarik dan tidak membosankan. Ada juga masyarakat memanfaatkan bidang informasi untuk mengembangkan sebuah industry secara online atau (dengan menggunakan Internet).

Dengan informasi yang terjadi proses pembuatan yang menjadi inti sebuah pengembangan teknik informasi yang kali ini bisa diangkat dalam sebuah penulisan yang bagaimana proses editing dalam sebuah pembuatan suatu acara atau berita dimana berita atau acara itu mempunyai alur yang maju dan tidak membosankan untuk dinikmati, proses editing ini yang mempunyai peran utama. Dengan sebuah ide kreatif maka didapatkan sebuah alur yang menarik dan bisa diminati. Pengeditan menggunakan Program Adobe Cs 3 memudahkan proses editing dikarenakan Program Adobe Cs 3 ini bisa langsung dijalankan pada sebuah penyiaran televisi secara live (on air) ataupun rekaman (off air). Penulis Mengharapkan bahwa judul ini bisa menjadi acuan dalam pembuatan acara dalam suatu pembuatan acara studio televisi. Dan bahkan di buat untuk televisi lokal dan bisa dikembangkan menjadi TV kabel atau TV striming dikawasan kampus khususnya.

## 1.2. TUJUAN

Dalam sebuah proses pembuatan ada salah satu yang akan dihasilkan dalam pekerjaan atau sebuah analisa yaitu :

- Mengerti apa yang di kerjakaan, memahami proses kerja tiap langkah yang dilakukan.
- Hasil yang dihasilkan bisa bermanfaat dan bisa menjadi acuan untuk dijadikan pedoman proses pembuatan acara dalam sebuah studio film.
- Dikhususkan untuk mahasiswa bisa dibuat acuan untuk membuat studio Televisi secara lokal (TV KAMPUS) jika di kembangan lebih lanjut.

## 1.3. RUMUSAN MASALAH

Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini permasalahan yang akan dihadapi adalah :

1. Metode untuk mendesain suatu sistem rekam video tayangan televisi untuk pelanggan ?
2. Bagaimana penggunaan secara detail Program Adobe Cs3 untuk menampilkan hasil yang maksimal dalam pengeditaan audio video?

## 1.4. BATASAN MASALAH

Pada Laporan Tugas Akhir ini ruang lingkup yang dibahas dibatasi pada bagian proses *dubbing* narasi,proses *editing video* maupun *audio* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro CS3, Adobe Dreamwever CS3, Adobe Flash CS3, dan Konfigurasi Jaringan Lokal sebagai proses transfer kepada user.*

## 1.5. METODE PENELITIAN

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah :

a. Metode Observasi

Adalah metode di mana penyusun mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap objek yang di amati.

b. Metode Wawancara

Adalah metode dimana penyusun melakukan wawancara atau diskusi dengan pembimbing guna mengumpulkan data untuk penyusunan Tugas Akhir, pelaksanaan metode ini dengan mengadakan dialog langsung dengan pembimbing.

c. Metode Pustaka

Adalah metode dimana penyusun menggunakan referensi materi perkuliahan atau sumber bacaan lain dalam rangka pengumpulan data penyusunan Tugas Akhir.

## 1.6. SISTEMATIKA PENULISAN TUGAS AKHIR

Laporan Tugas Akhir ini ditulis menjadi lima bab, yaitu sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan tentang Latar Belakang, Maksud Dan Tujuan, Rumusan Masalah, dan Ruang Lingkup, Teknik Pengumpulasn Data, Sistematika Penulisan Laporan.

**BAB II : DASAR TEORI**

Bab ini berisikan tentang tinjauan umum mengenai "**Editing Audio Video Pada Proses Pembuatan Acara Studio TV Dengan Program Adobe Cs 3**".

**BAB III : PROSES KERJA DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE CS 3**

Bab ini berisikan tentang pembahasan – pembahasan materi tentang konfigurasi jaringan, Proses penggabungan dengan Adobe CS3, Pembuatan Desain Web Malang Dengan menggunakan Adobe Flash CS3, Adobe Premiere Pro CS3, Adobe Dreamwever CS3.

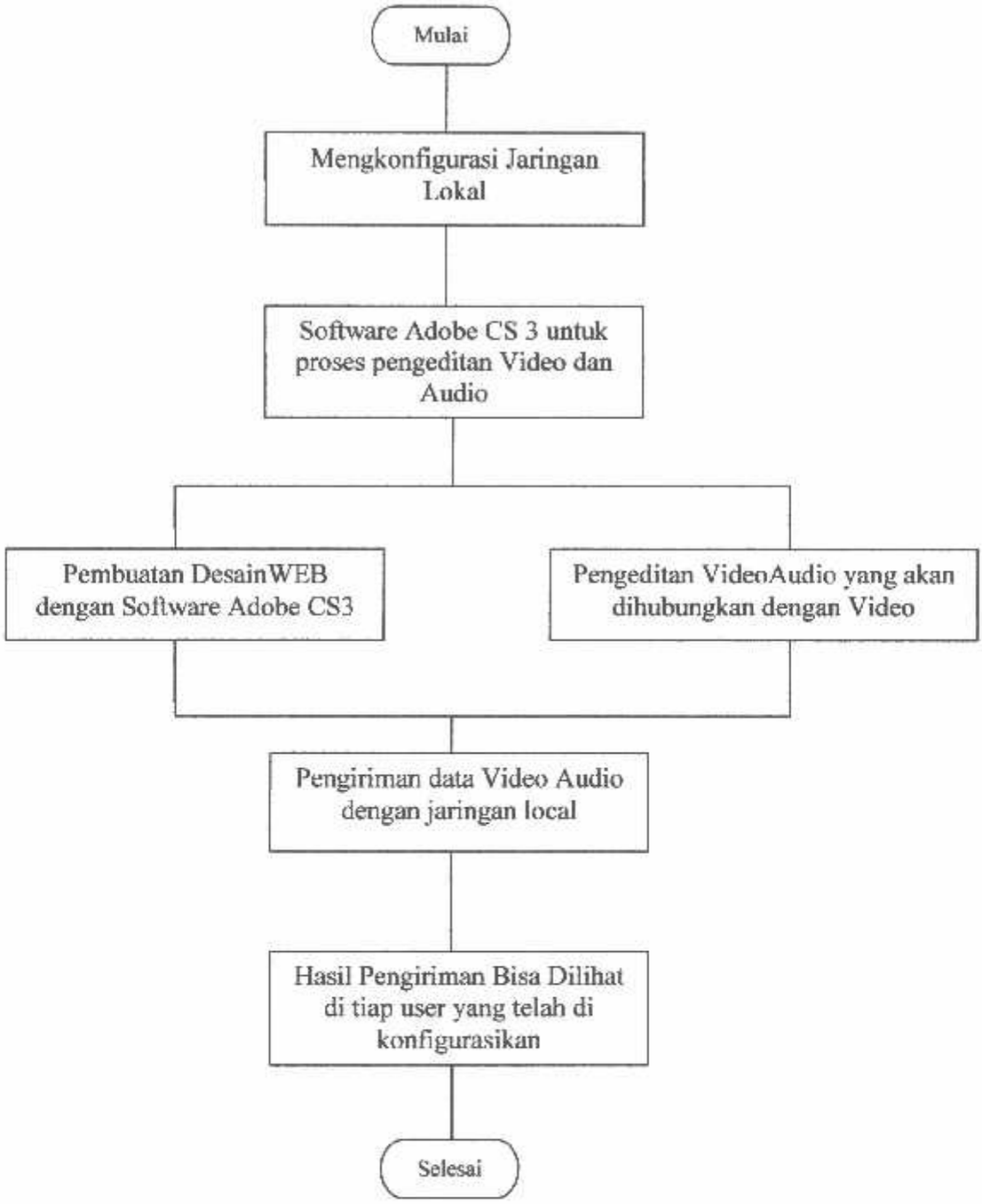
**BAB IV : PROSES PENGUJIAN VIDEO STRIMING BERBASIS WEB DENGAN JARINGAN**

Bab ini berisikan tentang pengujian Video yang ditampilkan dalam WEB, Kecepatan penerimaan data dari beberapa client.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang diperlukan demi kepentingan di masa-masa mendatang.

## 1.7. ALUR PENGERJAAN TUGAS AKHIR



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
ITN
MALANG

# BAB II
# DASAR TEORI

## 2.1. PEMBAHASAN TEORI

### 2.1.1. Pengertian Multimedia

Istilah multimedia pertama kali dikenal pada dunia teater, yang mempertunjukan pergelaran dengan menggunakan gerak, musik, dan monitor video untuk menambah dramatisasi suatu cerita. Sekarang multimedia dikenal dengan panduan dari hasil gambar atau image, grafik, teks, suara video TV dan animasi, sehingga menjadi suatu karya yang dapat dinikmati secara audio visual. Umumnya orang juga mengenal multimedia sebagai sistem dari personal komputer atau PC yang berkembang pesat dewasa ini. Dalam perkembangannya multimedia ini sangat membantu terhadap kegiatan manusia, diantaranya dalam pengajaran, latihan pembuatan manufaktur, sedang dalam sistem perekonomian, banyak digunakan untuk kegiatan promosi penjualan.

Menurut Robert Webking, multimedia secara etimologi diartikan sebagai *multi* yang artinya banyak, dan *medium* yang berarti perantara/media. Dalam bidang informasi multimedia memiliki makna yaitu 'persekutuan media' antara sumber dan pemasukan informasi atau 'persekutuan alat' dengan mana informasi disimpan, ditransmisikan, dipresentasikan dan diterima (Webking, 2001: www.alltheweb.com).

**Multimedia** merupakan media komunikasi dan informasi dengan mengkombinasikan antara teks, grafik, video dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan tertentu melalui media komputer dan peralatan elektronik lainnya (VCD, proyektor, dan video). Pengertian lain multimedia menurut beberapa ahli multimedia dipaparkan sebagai berikut:

a. Menurut **Schurman**, multimedia adalah kombinasi antara grafik, animasi, teks, video dan suara dalam suatu media yang mampu berinteraksi dengan pengguna.

b. **Jeffcoate** mendefinisikan multimedia sebagai suatu sistem sebuah komunikasi, multimedia sebagai satu kesatuan sistem yang menggunakan berbagai ketentuan berkomunikasi (atau media).

**Multimedia interaktif** adalah multimedia yang dapat menangani interaksi pengguna dengan aplikasi. Dalam banyak aplikasi, pengguna dapat memilih apa yang akan dikerjakan selanjutnya, bertanya dan mendapatkan jawaban yang mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi sebelumnya.

❖ **Unsur - unsur Multimedia**

Ada 5 unsur - unsur multimedia yaitu :

a. Citra/*Image*

Image adalah elemen-elemen seperti teks, grafik 2D atau 3D, jenis-jenis tombol dan lain-lain. Beberapa bagian dari *image* dapat statis dan bergerak sehingga seolah-olah layar monitor hidup. Citra yang dikenal dalam komputer adalah berupa citra digital yaitu gabungan pixel yang didefinisikan dalam matriks baris dan kolom yang menyertakan intensitas cahaya, warna atau dalam *monochrome*, kemudian dalam proses pengolahannya citra tersebut dapat dianimasikan, disimpan dalam meori komputer, diberi efek dan dimanipulasikan.

Citra/imej yang dibuat dalam komputer dapat dibagi menjadi dua macam yaitu:

➢ Bitmap (bmp)

Sebuah matrik informasi yang terdiri dari titik-titik (dots) yang merupakan elemen terkecil dari resolusi layar monitor, alat visual atau alat cetak. Berdasarkan titik-titik tertentu, maka gambar demikian disebut dengan *bitmap* (*bit=binary digit* atau satuan paling kecil suatu nilai pada komputer).

➢ Vektor

Imej vektor terbentuk dari hasil penarikan garis dari suatu titik ke titik lainnya sehingga mempunyai warna yang solid. Vektor grafik adalah imej yang berupa objek geometrik.

b. Animasi/*Animation*

Animation adalah "*illusion of motion*" yang dibuat dari image statis(gambar diam) yang ditampilkan secara berurutan, sama seperti pada cara kerja film analog. Kata Animasi dipercaya berasal dari kata *animal*,

dimana dalam sejarahnya karakter karakter awal film animasi selalu berwujud binatang(animal). sekarang kata *to animate* dalam bahasa inggris memiliki arti menggerakkan. Kamus umum Inggris-Indonesia (Wjowasito 1997) menerjemahkan sebagai "menghidupkan".

Secara tradisional animasi diciptakan dengan menggambar secara manual(*hand drawn animation*) frame demi frame sepanjang *durasi* animasi tersebut. Untuk membuat ilusi gerakan, gambar ditampilkan pada layer komputer dan diganti secara terus-menerus dengan gambar baru yang mirip dengan gambar sebelumnya, dengan sedikit perbedaan. Pergantian yang terus menerus ini membutuhkan sekitar 24 atau 30 frame per-detik. Ketika frame-frame tersebut berganti-ganti, persepsi *audience* akan melihatnya sebagai gambar bergerak-sesuai dengan teori "persistance of vision".

Selain secara manual, pembuatan frame animasi bisa dihasilkan dengan komputer, fotografi atau lukisan/drawing. Secara umum, proses membuat animasi bukanlah sesuatu yang mudah, diperlukan pengalaman, kemahiran serta kepakaran yang tinggi.

c. Video ( *Video Analog/Video Digital* )

Aplikasi umum dari video adalah *televisi*. Setiap gambar bergerak dalam perangkat elektronik bisa dipastikan berupa video(kecuali penampil LED). Video digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan, produksi, dan keamanan. Video berasal dari kata *latin*, yang berarti *"saya melihat"*. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak. Perangkat pemrosesan video saat ini terdiri atas dua jenis, yaitu video analog dan video digital. televisi adalah bentuk umum dari video.

*Video Analog*

Seluruh system video sebelum video digital disebuat dengan video analog. Video analog dibuat dengan mengkodekan variasi voltase listrik dan atau frekuensi dari sinyal. Video analog mempunyai dua format, yaitu format kaset dan format elektrik.

Video analog dalam format kaset adalah:

- Ampex
- VERA (BBC)
- U-matic (Sony)
- Betamax ( Sony)
- Betacam
- Betacam SP
- VHS (JVC)

Kaset VHS dibandingkan ukurannya dengan kaset tape

- S-VHS (JVC)
- VHS-C (JVC)
- Video 2000 (Philips)
- 8 mm tape
- video 8
- Hi8

Video analog dalam format elektik antara lain:

- RF
- composite Video
- component video
- S-Video
- RGB

Pada masa sekarang pemakaian kaset video dalam format analog sudah jarang dipakai.

*Video Digital*

Video digital sebenarnya tetap menggunakan prinsip video analog, yaitu dengan menampilkan rangkaian gambar diam dengan kecepatan yang *konstan,* tetapi rangkaian gambar/frame yang ditampilkan berupa *gambar digital.*

Struktur video digital tersusun atas sebuah format digital yang mengodekan dan memainkan kembali file video dengan komputer dan menyertakan sebuah pemutar (*player*) yang mengenali dan membuka file yang dibuat untuk format tersebut.

Contoh struktur video digital diantaranya adalah *Apple QuickTime, Microsoft Windows Media Format,* dan *Real Network RealMedia.* Format video yang terkait dengan arsitektur tersebut adalah *QuickTime movie (.mov), Audio video Interleaved (.avi),* dan *RealTime Media (.rm).* Beberapa pemutar dapat mengenali dan memainkan lebih dari satu format file video. Berikut ini merupakan video digital dalam format kaset:

1. D1 (Sony),
2. D2 (Sony),
3. D3,
4. D4,
5. D5,
6. Digital Betacam (Sony),
7. Betacam IMX (Sony),
8. D-VHS (JVC),
9. DV,
10. MiniDV,
11. MicroMV, dan
12. Digital8 (Sony)

d. Text

Teks adalah data dalam bentuk karakter, dalam hal ini masuk dalam kode ASCII (American Standard Code for Informastion Interchange) dan ASCII Extension seperti UNICODE murni.

Dalam peristilahan computer kita mengenal beberapa jenis teks, yaitu :

a. Plain Text (Unformated text)

Salah satu software yang bisa digunakan untuk mengetik dalam bentuk plain text atau teks yang sederhana dengan platform windows adalah Notpade.(txt). Teks yang diketik berjenis MIME Text, yaitu teks yang tidak terenkripsi dan tidak mengadung berbagai informasi berkaitan dengan sifat dan karakter dari teks, seperti teks yang mengadung informasi font, Link, image dan lainnya.

b. Formated Text

Adalah serangkaian teks yang sudah terformat sedemikian rupa sehingga mengandung informasi yang berkaitan dengan sifat dan karakter dari teks tesebut, seperti teks yang mengandung informasi font (bold, italics, underline, color dan jenis font)

c. Hypertext

Istilah hypertext pertama kali diperkenalkan pada tahun 1965 oleh Ted Nelson. Hypertext dapat diartikan sebagai teks yang memiliki fasilitas embedded information berupa lingking, contoh hypertext :

**HTML** (HyperText Mark-up Language)

Merupakan standar bahasa pemograman untuk tampilan dokumen di web. Dengan bahasa HTML ini kita dapat melakukan control terhadap tampilan web baik yang bersifat statis maupun dinamik yang mampu menyajikan tampilan multimedia.

**XML** (eXtensible Mark-up Language)

Fungsi XML sama halnya dengan HTML, namu lebih sederha, dan strukturnya lebih jelas, dan cepat untuk pencarian data.

e. Audio

*Suara Analog*

Salah satu cabang ilmu fisika yang mempelajari suara atau audio disebut dengan akustika. Suara asli di alam merambat seperti gelombang dengan kecepatan 750 mph (pada tingkat laut). Gelombang ini bervariasi dalam tingkatan tekanan suara/amplitude(Tekanan suara diukur dalam satuan decibel(dB)) dan dalam frekuensi atau pitch.

Jumlah waktu yang diperlukan untuk terjadinya suatu getaran atau gelombang disebut Periode(T). Sedangkan jumlah gelombang yang terjadi setiap detik dinamakan frekuensi(f) dengan satuan m/dt (Hz). *Suara yang dapat didengan manusia berkisar antara 20 Hz – 20.000 Hz( 1 Hz = 0,001 kHz)*

*Audio Digital*

Saat ini computer sudah terintegrasi dengan perangkat yang dapat membangkitkan sinyal suara dengan sangat baik. Sinyal suara pada perangkat computer merupakan representasi suara di alam(suara sesungguhnya) yang disimpan dalam kode kode digital computer. Ada 2 macam suara yang dipakai dalam computer , yaitu Audio digital dan MIDI.

### 2.1.2. Pengertian Striming

Teknologi striming adalah sebuah teknologi yang memungkinkan sebuah data di terima tanpa menunggu proses selesai dikirim. Teknologi yang sangat tepat di terapkan pada aplikasi multimedia seperti audio dan vidoe pada jaringan. Proses streaming yang terjadi pada sisi server harus melalui suatu proses pemampatan dan penyandian dengan tujuan untuk mengurangi ukuran berkas dan pada sisi client dilakukan proses pengawasandian dan penguraian

berkas yang tujuannya adalah agar dapat dimainkan kembali.Terdapat dua metode yang dapat digunakan mentransfer berkas dari server ke client. Metode yang pertama adalah dengan cara mengunduh keseluruhan berkas yang diinginkan tersebut ke client. Metode ini akan membutuhkan banyak waktu dan ruang penyimpanan. Berkas dapat dimainkan ketika semua telah selesai diunduh. Metode yang kedua adalah dengan cara melakukan streaming. Dengan metode streaming, berkas yang diinginkan dapat dimainkan setelah beberapa detik tanpa menunggu keseluruhan data selesai dikirim. Hasil streaming dapat dilihat dari dua sisi, yaitu dari sisi kualitas audio dan video yang dihasilkan dan berapa besar penggunaan bandwidth pada jaringan. Semakin kecil data stream yang dialirkan ke jaringan akan semakin kecil pula bandwidth yang digunakan namun dengan kualitas yang kurang bagus. Metode transmisi dengan multicast akan lebih banyak menggunakan bandwidth ketika terdapat banyak client yang meminta layanan streaming, sedangkan metode multicast akan lebih sedikit menggunakan bandwidth metode ini bisa berupa koneksi local atau LAN.

### 2.1.3. Pengertian Jaringan Komputer

Jaringan Komputer adalah sebuah kumpulan Komputer dan perangkat pendukung lainnya yang terhubung dalam satu kesatuan. Sehingga memungkinkan pengguna jaringan komputer dapat saling bertukar informasi dan data dan bersama-sama menggunakan Hardware atau Software yang terhubung dengan jaringan. Setiap komputer atau peripheral yang terhubung dengan jaringan disebut Node. Sebuah jaringan komputer dapat memiliki lebih dari satu atau puluhan, ribuan atau bahkan jutaan node. Istilah link digunakan untuk merepresentasikan kabel, peralatan terminal atau media lain yang dapat menghubungkan komunikasi antar node.

Komputer-komputer yang terhubung dalam suatu jaringan dapat berkomunikasi satu sama lain menggunakan sejumlah prosedur aturan yang disebut dengan protokol. Protokol tersebut mendefinisikan syntax ( susunan, format, pola bit dan bytes ) dan semantic ( pengendalian sistem dan konteks informasi atau pengertian dari pola deretan bit dan byte ) dari pertukaran data serta sejumlah karakteristik lain seperti laju data dan pewaktuan ( Timing ).

Ciri-ciri jaringan komputer :

a. Berbagi perangkat keras (Hardware).
b. Berbagi perangkat lunak (Software).
c. Berbagi saluran komunikasi (Internet).
d. Berbagi data dengan mudah.
e. Memudahkan komunikasi antar pemakai jaringan.

### 2.1.4. Pengertian Internet

Internet merupakan hubungan antar berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya di mana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan media komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi yaitu protokol TCP/IP yang berisikan informasi dan sebagai sarana komunikasi data yang berupa suara, gambar, video dan juga teks. Kita dapat berinvestasi dalam ekonomi dunia karena pasar modal di Tokyo, London dan New York terhubung secara elektronis selama 24 jam sehari. Keterhubungan inilah yang disebut **Interconnected Network** atau lebih populer dengan sebutan internet. Satu hal terbesar tentang internet adalah bahwa tak seorangpun yang benar-benar memilikinya. Internet adalah kumpulan global dari orang-orang dan jaringan komputer besar dan kecil, dimana semuanya tersambung oleh ribuan kilometer kabel dan line telepon yang semuanya dapat saling berkomunikasi.

Beberapa fungsi internet antara lain, menemukan dan mengakses informasi, kursus/sekolah jarak jauh, saling bertukar informasi dengan rekan bisnis dan hobi, atau mendapatkan pekerjaan secara on-line dan lainnya.

Lain halnya dengan hubungan Intranet adalah *konsep LAN yang* mengadopsi teknologi Internet dan mulai diperkenalkan pada akhir tahun 1995. Atau bisa dikatakan Intranet adalah LAN yang menggunakan standar komunikasi dan segala fasilitas Internet, diibaratkan berInternet dalam lingkungan lokal. umumnya juga terkoneksi ke Internet sehingga memungkinkan pertukara informasi dan data dengan jaringan Intranet lainnya (Internetworking) melalui Internet.Keuntungan menggunakan Internet dan Intranet adalah yang sedang Anda lakukan saat ini yaitu mencari informasi, mendapatkan informasi, bertukar informasi lewat Internet.

### 2.1.5. Pengertian Database

Database dapat diartikan sebagai kumpulan data yang terdiri atas satu atau lebih tabel yang terintegrasi satu sama lain, di mana setiap pemakai (user) diberi wewenang (otorisasi) untu dapat mengakses (mengubah, menghapus, menganalisis, menambah, memperbaiki) data dalam tabel-tabel tersebut.

| Kode VCD | Judul | Harga Sewa | Status | |
|---|---|---|---|---|
| F001 | Harry Potter 2 | 2500 | Keluar | > Baris atau Record ke 1 |
| F002 | Ketika Cinta Bertasbih | 2500 | Ada | |
| G003 | Super Bike 2000 | 2000 | Ada | |
| G005 | Real Strategy | 2500 | Keluar | > Baris atau Record ke 4 |
| ^ | | | ^ | |
| Kolom atau Field ke 1 | | | Kolom atau Field ke 4 | |

Tabel-tabel tersebut berfungsi untuk menyimpan data dan merupakan suatu kumpulan data yang berhubungan dengan topik tertentu, misalnya daftar vcd, daftar pemasok, daftar inventaris, dsb. Beberapa istilah yang harus diketahui pada saat bekerja dengan sebuah tabel database adalah : **Field**, merupakan tempat di mana data atau informasi dalam kelompok yan sama atau sejenis dimasukkan. Field itu pada umumnya tersimpan dalam bentuk kolom vertikal pada tabel.**Record**, merupakan data lengkap dalam jumlah tunggal yang biasanya tersimpan dalam bentuk baris secara horizontal pada tabel. Aplikasi yang akan di gunakan untuk proses penyimpanan data menggunakan Xampp, yaitu :

Setelah instalasi selesai, Anda akan menemukan XAMPP di bawah Start→Program → XAMPP. Dapat menggunakan XAMPP Control Panel untuk memulai, XAMPP control panel untuk start / stop Apache, MySQL, FilaZilla & merkury atau menginstal server sebagai layanan.

Pemakaian Server menggunakan Apache sebagai salah satu penyimpanan data yang simple untuk sebuah data yang terhubung internet ,terbukti memiliki kemampuan yang baik dalam perluasan database, failover, auto generate XML, replikasi,Analisys service,serta kemudahan dalam pengoperasian.

Bagi para pemula, alasan kemudahan dalam pengoperasian dan integrasi dengan software yang akan di hubungan dengan data baseyang akan memunculkan di layar dunia maya internet pada computer .

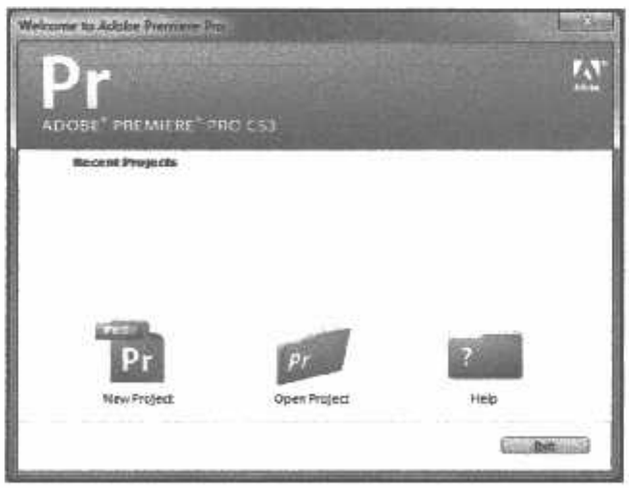
## 2.2. PENGENALAN SOFTWARE ADOBE CS3

Program yang sangat komplit sebagai program yang diperuntukkan untuk pebuatan WEB, animasi, pengeditan audio video yang, dan bisa juga di digunakan sebagai editor pembuatan pembuatan stasiun Televisi(di bidang broadcast). Di sini Penulis juga menyampaikan pengenalan Adobe CS3 dimana proses ini memudahkan pembaca untuk memulai proses atau prosedur-prosedur yang dilakukan.

### 2.2.1. Pengenalan Adobe Premiere Pro CS3

- Pilig Start → All Program → Adobe Master Collection CS3 → Adobe Premiere Pro CS3 → Enter

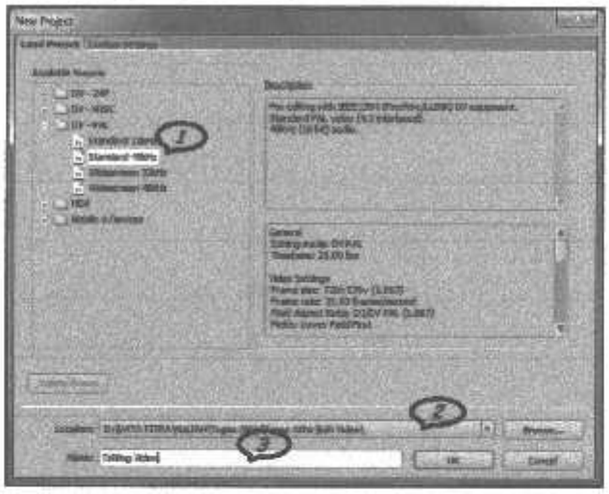
- Halaman Awal Adobe Premiere



- Halaman utama mempunya pilihan sebagai berikut :

  New Project :

  Pembuatan pertama kali pembuatan program Editing Vidoe dan Audio dengan pensettingan seperti dibawah ini :



1. Pertama Pilihan dimana setting resolusi yang ditampilkan dengan resolusi standart 48Hz
2. Kedua Location : Hasil data penyimpanan Editing Video
3. Ketiga Nama : Nama yang akan disimpan dalam proses editing

- Tampilan Awal Adobe Premiere CS3

Tampilan Project utama terdiri dari :

1. Project utama penggunaan tampilan untuk pengambilan video, gambar, atau pembuatan tulisan baru yang akan di edit
2. Hasil Video yang ditampilkan setelah pengambilan dari Project utama dan untuk penambahan effect, dan pengecilan resolusi gambar

3. Tampilan hasil Video yang telah di edit
4. Pengisian transisi dan effect pada setiap video
5. Pengeditan Video dan Audio

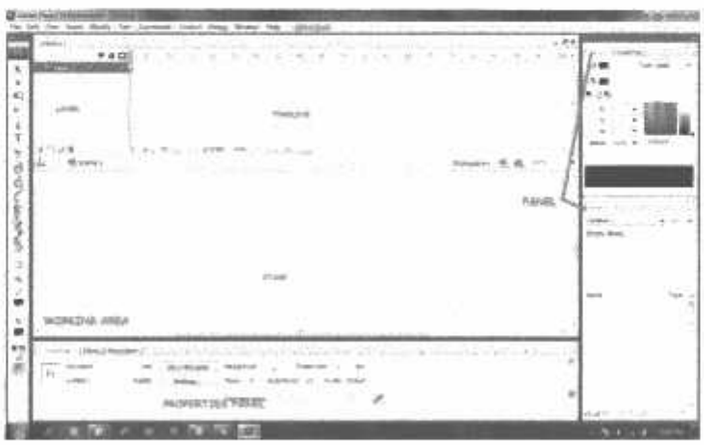
### 2.2.2. Pengenalan Adobe Flash CS3 Profesional

- Klik Icon Adobe Flash CS 3 pada Desktop
- Klik start Menu → All Program → Adobe Master Collection CS3 → Adobe Flash CS3
- Akan muncul tampilan sebagai berikut

- Pilih Create New → Flash File (ActionsScript 2) untuk memulai file baru.
- Pilih Open a Recent New → Open untuk membuka file flash.

a. Pengenalan Jendela Kerja Menu Dasar

Tampilan awal Adobe Flash CS3 Profesional



Jendela kerja Adobe CS3 Profesional

Jendela kerja terdiri dari tool-tool sebagai berikut :

- Menubar : Berisi Kumpulan menu atau perintah-perintah yang di gunakan dalam Adobe CS3 Profesional

- Toolbar

  Toolbar merupakan panel berisi berbagai macam tool. Tool-tool tersebut dikelompokkan menjadi empat kelompok :

  Tools : Berisi tombol-tombol untuk membuat dan mengedit gambar

  Wiev : Untuk mengatur tampilan lembar kerja

  Colors : Menentukan warna yang dipakai saat mengedit

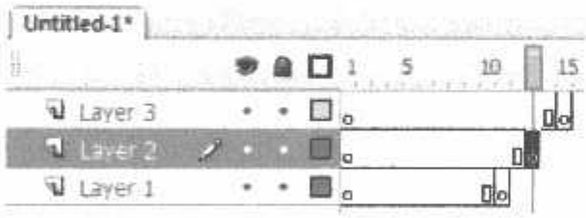
  Option : Alat bantu lain untuk mengedit gambar

| Tool | Nama | Fungsi | Shortcut |
|---|---|---|---|
| | Selection Tool | Memilih dan memindahkan object | V |
| | Subselection Tool | Mengubah bentuk object dengan edit point | A |
| | Free Transform Tool | Mengubah ukuran atau memutar bentuk objek sesuai keinginan | Q |
| | Lasso Tool | Menyeleksi bagian objek yang akan diedit | L |
| | Pen Tool | Membuat object secara bebas berupa dengan titik-titik sebagai penghubung | P |
| T | Text Tool | Membuat text (kata atau kalimat) | T |
| | Line Tool | Membuat garis | N |
| | Rectangle tool | Membuat objek berbentuk segiempat (dengan objek Elips atau lingkaran) | R |
| | Pencil tool | Mengambar objek secara bebas | Y |
| | Brush tool | Menggambar objek bebassesuai ketebalan | B |
| | Ink bottle tool | Memberi warna garis tepi (outline) | S |
| | Paint bucket tool | Memberi warna pada objek secara bebas | K |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | Eyedropper Tool | Menggambil contoh warna | I |
| | Eraser Tool | Menghapus objek | E |
| | Hand tool | Menggeser stage | H |
| | Zoom tool | Memperbesar atau memperkecil tampilan objek atau stage | M / Z |
| | Stroke Color | Memberi atau memilih warna untuk garis tepi | |
| | Fill Color | Memberi warna pada objek | |
| | Option | Mengatur fungsi tambahan pada tool yang sedang aktif | |

b. Timeline

Timeline atau garis waktu merupakkan komponen yang digunakan untuk mengatur atau mengontrol jalannya animasi. Timeline terdiri dari beberapa layer. Layer digunakkan untuk menempatkan satu atau beberapa objek dalam stage agar dapat diolah dengan objek lain. Setiap layer terdiri dari freme-freme yang digunakan untuk mengatur kecepatan animasi. Semakin panjang freme dalam layer, maka semakin lama animasi berjalan.



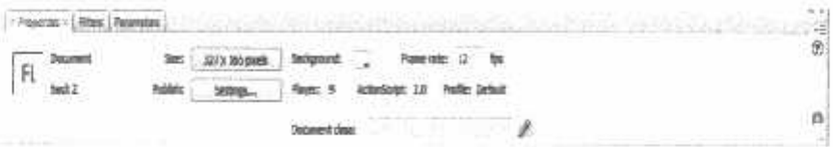

c. Stage

Stage disebut juga layar atau panggung. Stage digunakan untuk memainkan objek-objek yang akan diberi animasi. Dalam stage kita dapat membuat gambar,teks,memberi warna dan lain-lain.

d. Panel

Beberapa panel penting dalam Adobe Flash CS3 Profesional diantaranya panel : Properties, Filters & Parameters, Actions, Library, Color dan Align & Info & Transform

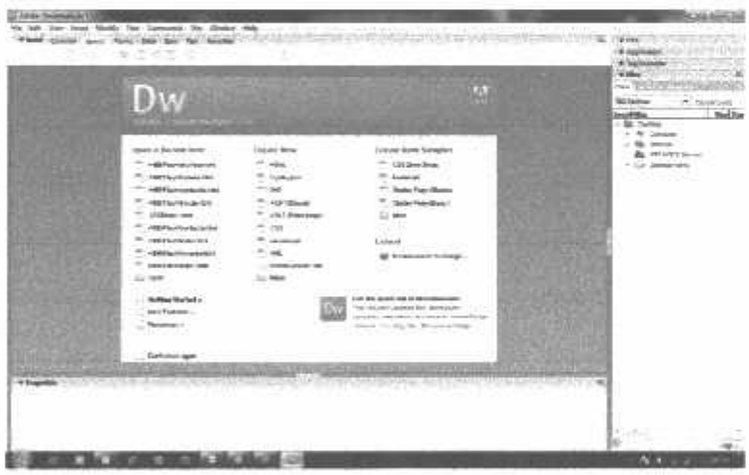
e. Properties



Panel Properties akan berubah tampilan dan fungsinya mengikuti bagaimana yang sedang diaktifkan, maka yang muncul pada jendela properties adalah fungsi-fungsi untuk mengatur line/garis seperti besarnya garis, bentuk garis dan warna.

### 2.2.3. Pengenalan Adobe Dreamweaver CS3

- Klik ganda pada layar dektop
- Tampilan utama akan muncul




Tampilan utama

- Pemilihan bahasa yang akan di gunakan antara lain PHP,Java, IITML,javascript

## 2.3. KONFIGURASI JARINGAN KOMPUTER

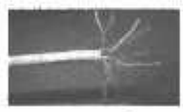
Jaringan Komputer adalah sebuah jaringan yang terhubung antara dua komputer atau lebih yang dimana jaringan ini terhubung dengan kabel atau di peralatan yang diantaranya seperti HUB,SWITH, atau yang di sebuah jaringan besar disebut dengan ROUTER. Dengan jaringan tersebut maka antar komputer dapat berhubungan dan bisa salin transfer data, tukar menukar file, memakai printer bersama dengan cara mensharing tetapi dalam lingkup protokol yang sama, konfigurasi TCP/IP. Jaringan komputer sudah menjadi kebutuhan dalam berbagai kalangan seperti pembuatan warnet,Multiplayer game, perkantoran, kampus, dan untuk pembuatan sebuah TV Kampus pula menggunakan jaringan komputer.

Untuk pembuatan jaringan LOCAL AREA NETWORK (LAN) dapat dipersiapkan sebagai berikut :

- Dua buah Komputer atau lebih

- LAN Card/NIC sesuai dengan jumlah computer (untuk computer sekarang biasanya sudah onboard )

- Kabel UTP sesuai kebutuhan



- Tang Crimping

- Konektor RJ45

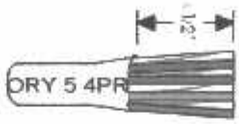
- Switch/Hub jika ingin mengunakan tiga computer ata u lebih

- Cable Tester ( Proses cek kabel )

Dengan peralatan tersebut proses pengkonfigurasian bisa dilakukan, proses jaringan juga mempunyai ketentuan pemasangan kabel yang akan diproses jika Komputer yang akan dihubungkan hanya 2 komputer maka kabel yang di bentuk menjadi croosover jika lebih maka straight.

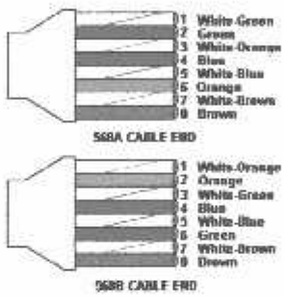
a. Pengertian kabel Straight

Kabel Straight pada jaringan komputer adalah penggabungan lebih dari dua komputer yang dihubungkan dengan penghubung Hub,Swich. Kabel UTP yang dibentuk dengan warna-warna menurut standart jaringan :




Gambar 2.1.
Ukuran pemotongan kulit luar

Konfigurasi Warna :

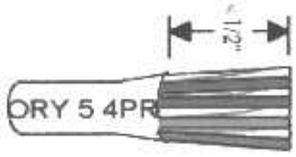


Ujung kabel 568A+ Ujung kabel 568A = straight-thru

Ujung kabel 568B+ Ujung kabel 568B = straight-thru

b. Pengertian kabel Croosover

Kabel croosover yaitu kabel yang menghubungan dua komputer tampa menggunakan bantuan interface yang bisa dikatakan dengan jaringan Pear to pear dimana 2 komputer berkoneksi secara langsung.

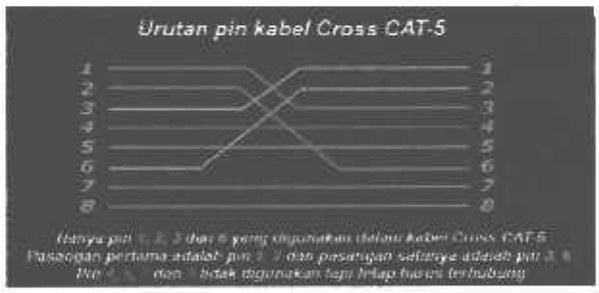



Gambar 2.1.
Ukuran pemotongan kulit luar

Saat kita mengirim atau menerima data antara dua perangkat komputer, satu pihak akan berperan sebagai pengirin sementara yang lain sebagai penerima. Semua ini dilakukan melalui kabel jaringan yang terdiri dari beberapa pasang kabel. Beberapa kabel ini digunakan untuk mengirim data,

sedangkan yang lain digunakan untuk menerima data. Pada dasarnya kita perlu menghubungkan jalur TX (trasmit) dari satu ujung ke RX (receive). Jika ada hub, proses penghubungan jalur TX dengan RX ini telah diselesaikan oleh hardware hub. Berhubung kita saat ini tidak membahas jaringan dengan hub, koneksi harus bisa diselesaikan dengan mengatur kabel pada setting seperti dalam ilustrasi di bawah ini:

Hanya ada satu cara untuk membuat kabel *cross-over* dan sebenarnya caranya sangat mudah. mengetahui dasar-dasar kabel UTP, tentu Anda tahu bahwa kabel cross-over dibuat dengan aturan pin tipe **568A** di salah satu sisi dan tipe **568B** di sisi yang lain. Sebuah kabel Cross menghubungkan titik TX komputer satu ke RX komputer yang lain dan sebaliknya. Berikut adalah urutan pin kabel cross-over dengan posisi semua pasang kabel tetap dihubungkan:




Kabel cross akan memecahkan masalah Anda dan menghubungkan kedua Komputer dengan baik.

c. Proses Pemasangan kabel dengan konektor RJ45

Diproses ini bagaimana pemasangan kabel UTP deng RJ45 dimana seluruh kabelnya harus terjepit dengan besi di konektor RJ 45

d. Metode Pengalamatan Jaringan

Setelah pemasangan fisik selesai proses selanjutnya mengkonfigurasikkan jaringan dimana proses ini bisa untuk mentransfer data. proses shering. Kabel yang telah dipasang dengan konektor. Disini juga akan diperkenalkan konsep dasar konfigurasi jaringan. Hal yang perlu di ketahui yaitu IP Address dimana pengalamatan jaringan computer yang terdiri dari 32 bit biner. Untuk membuat jaringan LAN anda dapat menggunakan IP Address salah satu kelas dibawah ini :

Kelas A : 10.x.x.x dengan subnet mask 255.0.0.0

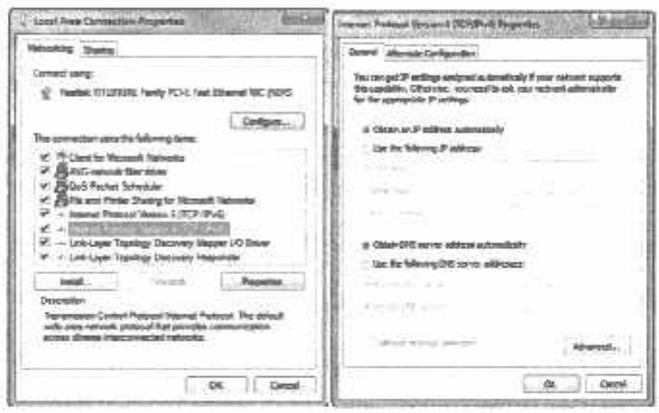
Kelas B : 172.16.x.x – 172.31.x.x dengan subnet mask 255.255.0.0

Kelas C : 192.168.x.x dengan subnet mask 255.255.255.0

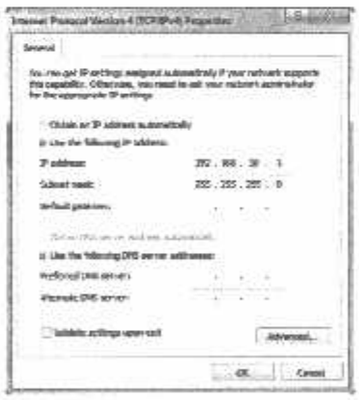
Dalam satu jaringan LAN, semua komputer harus menggunakan kelas yang sama karena jumlah computer yang terkoneksi sedikit bisa menggunakan kelas C dimana kelas C ini mampu mengkoneksikan maksimal 254 komputer. Jadi kita menggunakan IP : 192.168.10.x dengan Subnet 255.255.255.0. Yang di maksud dengan 255.255.255.0 adalah 24 bit pada IP Address merupakan network address sedangkan 8 bit berikutnya adalah host ID (ingat 255 jika dibinerkan ada 8 bit yaitu 11111111). Dimana nilai 8 bit juga memiliki host 1 - 254. Jadi Range alamat IP Address LAN kita nantinya = 192.168.10.1 – 192.168.10.254 Subnetmask 255.255.255.0 dan Broardcast 255.255.255.255. Dan di setiap user tidak di per bolehkan dengan mempunyai alamat host yang sama. Di dalam laporan ini di jelaskan prses konfigurasi jaringan secara pear to pear, yaitu :

Pilih start → control panel → network and sharing center → change adapter setting, dan akan muncul seperti dibawah ini :

Double klik pada Local Area Connection keluar kotak dialog Local Connection Area, pilih Internet Protokol Version 4 (TCP/IPv4) → Properties.



Klik **use the following IP Address** , Masukkan data-data IP Address. IP Address computer 1 adalah 192.168.10.1 komputer 2 : 192.168.10.2 dst, dengan subnet mask 255.255.255.0 . sedangkan untuk gateway dikosongkan saja, karena jaringan LAN tidak terhubung ke jaringan LAN lain/Internet.



Setelah data-data setting TCP/IP ini dimasukkan, click OK untuk menutup kotak dialog Internet Connection (TCP/IP) Properties → Click OK untuk menutup kotak dialog "Local Area Connection Properties". → Click Star → CMD sampai keluar kotak dialog baru "command prom". Lakukan test

ping koneksi dengan computer sebelah (computer dengan ip address 192.168.10.2 dengan mengetik pada command prompt:

```
C:\Usery\My>ping 192.168.10.2
Pinging 192.168.10.1 with 32 bytes of data:
Reply from 192.168.10.2: bytes=32 time=3ms TTL=64
Reply from 192.168.10.2: bytes=32 time=3ms TTL=64
Reply from 192.168.10.2: bytes=32 time=2ms TTL=64
Reply from 192.168.10.2: bytes=32 time=2ms TTL=64
```

e. Konfigurasi Server

Disetiap pembuatan Jaringan pasti mengenal adanya server ataupun client, dimana bisa di artikan server adalah perangkat utama dalam sebuah jaringan computer dimana server mempunyai data-data yang di inginkan dari sebuah client, Server adalah sebuah sistem komputer yang menyediakan jenis layanan tertentu dalam sebuah jaringan komputer. Server didukung dengan prosesor yang bersifat scalable dan RAM yang besar, juga dilengkapi dengan sistem operasi khusus, yang disebut sebagai sistem operasi jaringan atau network operating system. Server juga menjalankan perangkat lunak administratif yang mengontrol akses terhadap jaringan dan sumber daya yang terdapat di dalamnya, seperti halnya berkas atau alat pencetak (printer), dan memberikan akses kepada workstation anggota jaringan.

Umumnya, di atas sistem operasi server terdapat aplikasi-aplikasi yang menggunakan arsitektur klien/server. Contoh dari aplikasi ini adalah DHCP Server, Mail Server, HTTP Server, FTP Server, DNS Server dan lain sebagainya. Setiap sistem operasi server umumnya membundel layanan-layanan tersebut atau layanan tersebut juga dapat diperoleh dari pihak ketiga. Setiap layanan tersebut akan merespons terhadap request dari klien. Sebagai contoh, klien DHCP akan memberikan request kepada server yang menjalankan server DHCP; ketika sebuah klien membutuhkan alamat IP, klien akan memberikan perintah/request kepada server, dengan bahasa yang dipahami oleh server DHCP, yakni protokol DHCP itu sendiri.

Server biasanya terhubung dengan client dengan kabel UTP dan sebuah Network Card. Kartu jaringan ini biasanya berupa kartu PCI atau ISA. Fungsi server sangat banyak untuk situs internet, ilmu pengetahuan, atau sekedar penyimpanan data. Namun yang paling umum adalah untuk mengkoneksikan

komputer client ke Internet. Dan yang digunakan di dalam video berbasis striming ini hanya untuk sekedar tempat penyimpanan data yang bisa di ambil dari client yang terhubung dengan server tersebut.

## 2.4. ALAT-ALAT YANG DI GUNAKAN

Adapun alat yang digunakan untuk melengkapi proses keseluruhan pembuatan laporan akhir ini lebih di dalam perangkat keras yang di butuhkan :

Hardware dan Software :

- 2 komputer yang akan di hubungkan dengan topology pear to pear
- Kabel UTP yang dengan kabel yang di pasang croosover
- Adobe CS3 yang di gunakan proses editing
- Xamp untuk pengisian Database yang mungkin akan di gunakan

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
ITN
MALANG

# BAB III
# PROSES KERJA
# DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE CS 3

## 3.1. PROSES KERJA DENGAN ADOBE PREMIERE CS3

Mengawali proses pembuatan editng video dan sudah mengenal berbagai macam tools yang di pakai langsung saja ke proses pembuatan edting video untuk tidak membosankan user membuka Video striming yang di jalankan. Langkah-langkah yang harus di lakukan pengambilan data.

### 3.1.1. Proses Capture dari alat Perekam

Proses ini sebagai bisa di lakukan juga bisa tidak di lakukan, karena pengambilan data secara langsung dengan proses Capture, tetapi jika data yang telah ada proses Captute tidak di lakukkan. Premiere juga memfasilitasi capture dari sebuah device ke PC, namun untuk proses transfer data hanya bisa menggunakkan Fieware. Dikarenakan agar kualitas gambar tidak turun bila di bandingkan proses transfer video menggunakan koneksi USB dan RCA.

### 3.1.2. Proses Import File

Untuk melakukan pengeditan suatu video, terlebih dahulu kita meng-impor file kita perlukan, dengan cara klik menu **File → Import (Ctrl+I)** atau klik kanan pada windows project dan pilih import, di sini kita bias meng-impor file video, audio dan image.

Pada project windows kita bisa membuat Bin (seperti folder pada windows explorer).Bin (Folder) ini memudah kita dalam memanagement file project kita. nama bin masing-masing Video, audio, dan image. Cara membuat Bin, klik pada menu **File>New>Bin**, atau klik kanan pada project windows pilih bin → klik kanan dan ganti nama folder yang di kehendaki.

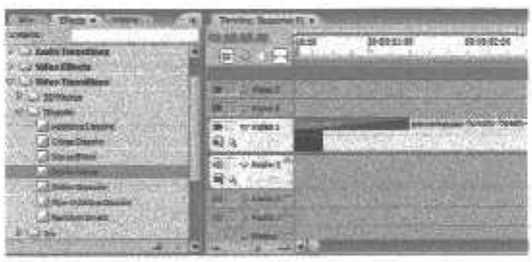
### 3.1.3. Proses transisi

Transisi merupakan perpindahan dari suatu tempat ke tempat lain, dalam pengeditan suatu video transisi merupakan perpindahan dari satu video ke video berikutnya.

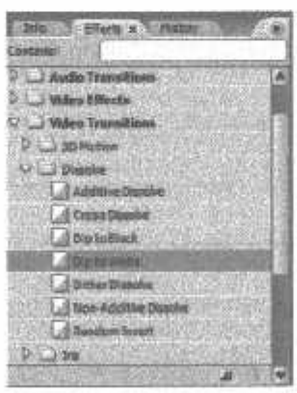
Tahap awal yang harus kita lakukan adalah **"klik File** dari **Bar** lalu **klik Import"**. Setelah kita klik import kita lihat pada Project Window secara otomatis terdapat file yang kita import.

Untuk meletakkan file yang telah kita import ke dalam TimeLine guna pengeditan,akan kita lakukan dengan cara yang paling mudah dengan **teknik DRAG atau DROP** yaitu menarik langsung file yang kita inginkan ke dalam time line, untuk file video dan image kita masukkan ke timeline pada track video sedangkan file audio kita masukkan ke track audio.

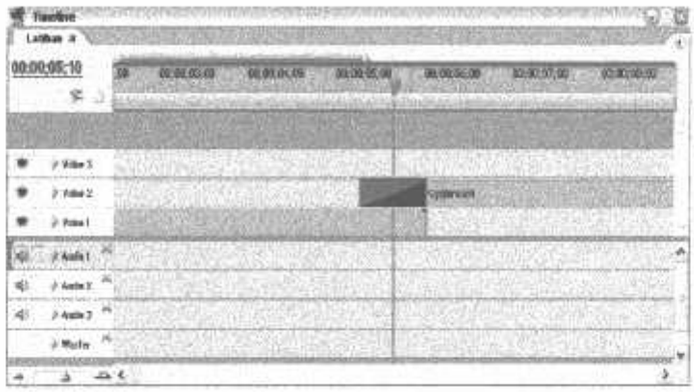
Setelah file dimasukkan ke dalam timeline, tampilan gambar yang kita lihat sangat kecil. Untuk memperbesar tampilannya **klik Zoom tool** yang berada pada toolbox di samping timelime, klik menu **windows>Tools.** Sekarang kita memasukkan dua file video kedalam track video 1 dan video 2



Transisis ini berfungsi untuk membuat tiap perubahan video 1 dan 2 atau tiap perpindahan antara scene I dan scene II menjadi halus. Untuk membuka perintah transisi kita buka **menu Window** lalu **klik Effect,** dan **windows effect** akan muncul ( secara default windows effect ini terdapat pada project windows ).



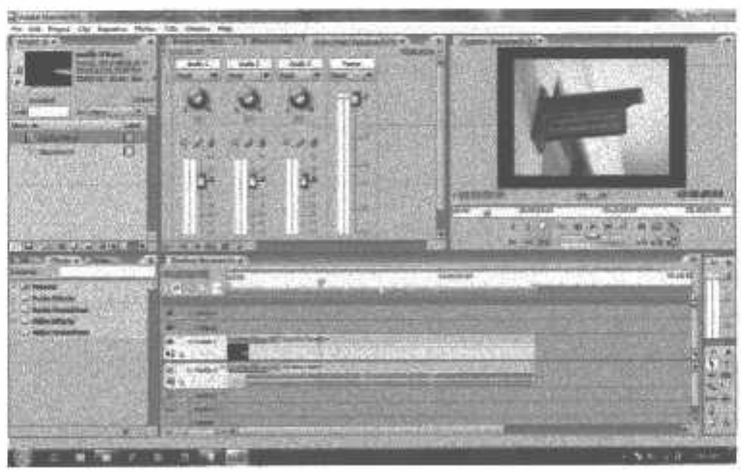
Pada menu ini terdapat banyak pilihan, kalau telah memilih transition yang sesuai dengan keinginan maka kita gunakan teknik DRAG dan DROP lalu letakkan kedalam Timeline diantara video 1 dan video 2. ( lihat gambar di bawah ini ). Untuk melihat hasilnya tarik pointer sehingga melewati transisi, dan lihat pada monitor windows.



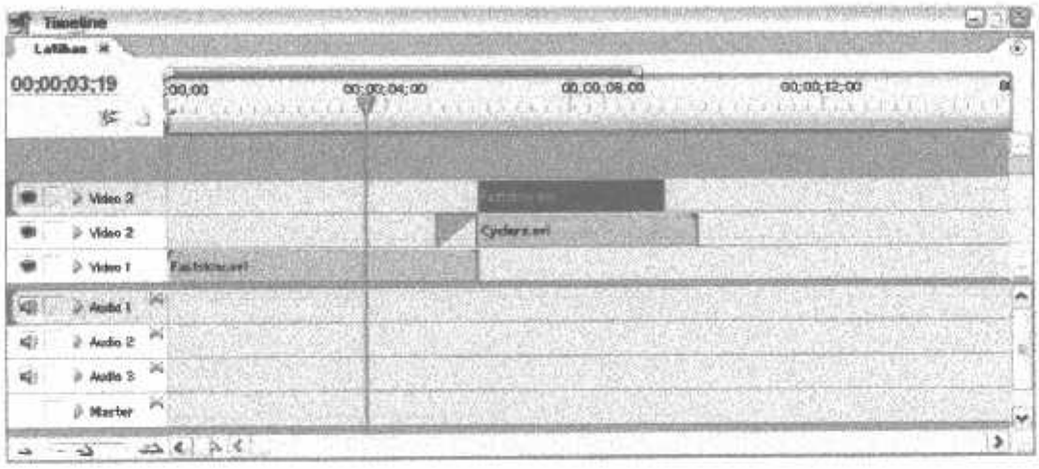
### 3.1.4. Proses Editing

Hal pertama yang harus kita lakukan adalah klik 2 kali pada file yang berada di Project Window, lalu kita akan masuk kedalam **Source Monitor** ( monitor sebelah kiri)

Source Monitor dapat digunakan untuk memotong gambar, yaitu dengan menentukan terlebih dahulu frame mana yang kan kita masukkan ke dalam Timeline. Setelah kita tentukan frame yang akan kita ambil lalu klik tombol **"Set In Point( { )"** kemudian tentukan sampai frame berikutnya lalu tekan tombol **"Set Out Point( } )".**

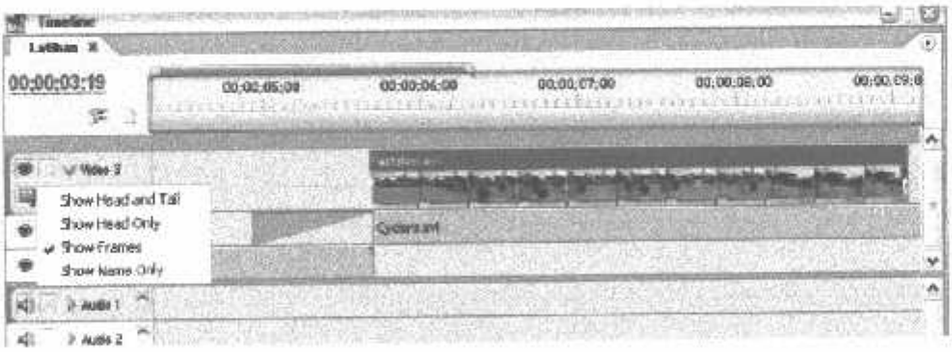


Kemudian cara meletakkan frame tersebut kedalam TimeLine pilih dulu track yang kita ingin kan untuk menempatkan potongan video terdebut, kemudian **klik tombol "Insert"** pada monitor windows. Secara otomatis frame tersebut masuk ke dalam TimeLine. Atau drag and drop Monitor sourcenya. Ke dalam Timeline dan track yang kita pilih.




Pada tahap ini adalah lanjutan dari proses insert di atas. yaitu apabila frame yang kita tentukan terdapat frame lain yang ikut dalam timeline, jadi frame yang ikut harus dibuang. Caranya adalah :

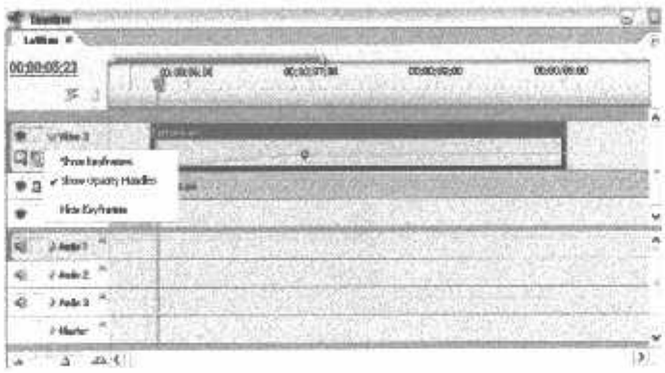
Klik tanda segitiga di samping track video, kita akan melihat seperti ini




Klik set display style, dan pilih show frame, maka track tersebut akan menampilkan file video tersebut frame by frame dan kita tentukan di zoom in menjadi 1 frame sehingga tidak ada lagi frame yang tersisa, kemudian lakukan pemotongan dengan **Razor Tool** yang terdapat pada ToolsBox, pilih frame yang akan kita buang dan tekan Delete pada keyboard

### 3.1.5. Proses Opacity

Klik tanda panah yang terdapat track video kita lihat fasilitas **Opacity** dengan cara klik pada **Show Key Frame** pilih **Show Opacity Handles**, di sana kita akan melihat garis berwarna orange, posisi nya terletak paling atas itu menandakan opacity nya 100%. Untuk mengubah opacity nya, sebelumnya arahkan pointer video pada video untuk menentukan key frame nya kemudian klik tombol **add/remove key frame**, setelah kita memberi keyframe maka turunkanlah key frame untuk mengubah Opacity.

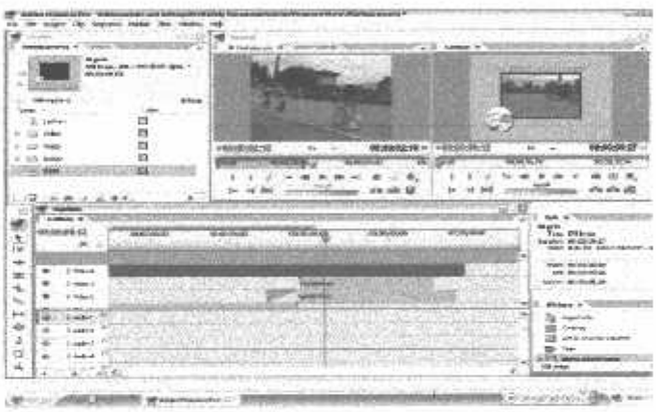


**Catatan**: kita bisa memberi banyak key frame pada track tersebut untuk menentukan opacity yang kita inginkan

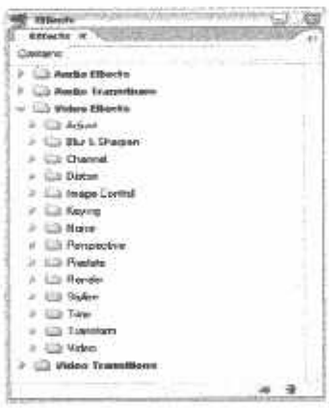
**Track video & Audio** dapat kita tambahkan hingga beberapa track. Dengan cara meng Klik kanan pada salah satu track dan pilih **add track**. Kemudian isikan jumlah track yang ingin kita tambahkan,.

Dan Kemudian title tersebut akan masuk pada project windows anda

Masukanlah file title tersebut ke Timeline kita untuk memberi text dan template, lihat gambar



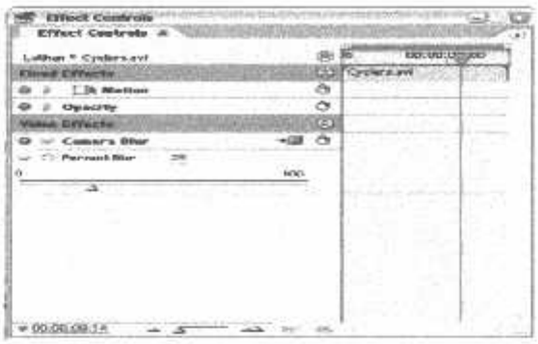
### 3.1.7. Proses Effect Edition



Untuk memberi sebuah effect pada sebuah video, sebelumnya kita harus memanggil **windows effect**. Untuk menampilkan windownya klik pada menu **Windows → Effect**, maka window effect akan terlihat seperti gambar dibawah :

Setelah kita memasukkan effect ke dalam track video kita. Effect yang kita berikan pada track belum terlihat apa, maka dari itu untuk melihat effect yang kita berikan pada video tersebut harus di seting/diatur. Untuk menyeting atau mengatur effect nya

kita harus membuka **windows effect control**, untuk menampilkan window effect klik pada menu **windows → effect controls**. Maka akan tampil sebuah windows seperti dibawah ini:



Gambar diatas terlihat bahwa terdapat satu buah effect video, untuk melihat hasil dari effect video tersebut arahkah pointer yang di dalam Timeline window pada track video yang kita beri effect tersbut. Apabila anda ingin memberi effect pada bagian tertentu pada track video yang diberi effect, perhatikan pada **window effect control** terdapat sebuah pointer yang menunjukkan posisi video yang sedang aktif pada track video tersebut. jadi untuk memberi effect pada bagian tertentu pada video tersebut kita harus membuat *key frame* pada video tersebut dengan cara klik **add/remove key frame.** dengan memberikan keyframe kita dapat mengatur effect pada bagian video yang kita inginkan. Pada windows effect diatas terdapat **Motion**, pada motion anda bisa mengatur posisi, skala video.

### 3.1.8. Proses Export File Video

Terakhir dalam suatu pengeditam suatu video, sekarang kita meng-export hasil kerja kita yang terdapat dalam timeline windows.

Untuk meng-export nya klik pada menu

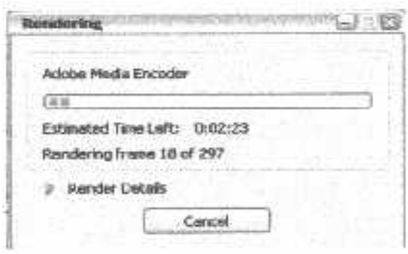
**File → Export → Movie**

Maka akan muncul dialog box seperti di bawah, dan video yang di export dengan format AVI

Kemudian klik save untuk mengeksport file tersebut, apabila anda ingin melakukan setting ulang klik-lah tombol setting sebelum anda meng-export file tersebut.

Anda mengexport file dengan format lain, dengan cara **File → Export → Adobe Media Encoder**. Maka akan muncul gambar seperti gambar di bawah ini:

Klik OK, untuk melakukan proses rendering. Maka akan muncul proses rendering seperti gambar di bawah




Proses render juga menutup smua proses Editing Video dengan hasil ektensi .AVI , untuk memudah kan data bisa di baca dalam jaringan yang nantinya terkoneksi dalam internet. Maka data harus terlebih dahulu di konfred untuk mempermudah dan mempercepat pada saat video diputas secara string.

## 3.2. PROSES KERJA DENGAN ADOBE FLASH

Adobe Flash adalah sebuah program yang menghasilkan proses animasi 2 dimensi, dimana proses ini bisa menggunakkan actions skrip 2, ataupun actions skrip 3. Actionscrip ini pula digunakaan untuk menuliskan sebuah perintah. Dengan penggunaan Adobe CS3 Profesional, merupakan software yang durancang untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil ukuran termasuk kecil. Langkah awal pemakaian Adobe Flash CS3 Profesional.

### 3.2.1. Proses Pembuatan Tampilan Web Pada Flash

Pembuatan tampilan Header dilakukan pada Flash dimana membuat animasi sederhana dengan berdasarkan ukuran yang ada pada Web yang dibuat pada Adobe Dreamewever CS3.

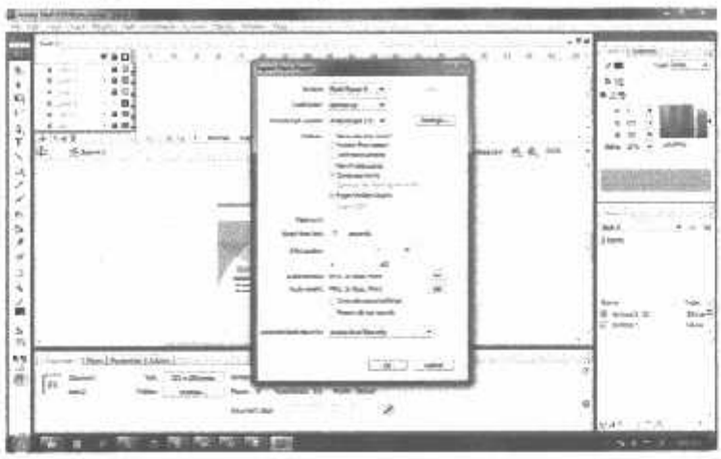
Backgrond Header yang telah di atur berdasarkan ukuranya

### 3.2.2. Export Tampilan WEB

Pengiriman data menuju editing Web dengan Dreamwever bisa dilakukan dengan cara di bawah ini, yaitu :

- Pilih file → Export → Export Movie ( ctrl+alt+shift+S )
- Kemudian pilih save dengan pilihan save as tipe Flas Movie (*.swf) ini menunjukkan bahwa tipe dari movie clip bisa di lihat di dalam website

- Terdapat tampilan setting untuk exprot ke movie clip setelah penyettingan selesai tekan OK untuk mengakhiri proses export.

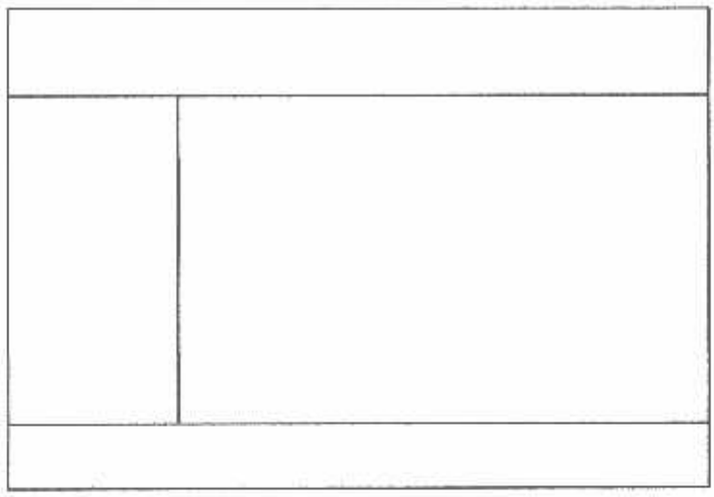


- Tampilan Proses Export data Flash memjadi Movie Clip

## 3.3. PROSESKERJA DENGAN ADOBE DREAMWEVER

Proses pembuatan Web dengan menggunakan Adobe dreamwever.

- Pembuatan tampilan Utama Web dengan striming



## 3.4. DESAIN DATA

### 3.4.1. Halaman Indexs "Indexs.php"

Halaman Indexs ( Indexs.php ) adalah halaman yang akan muncul pertama kali saat seorang pengunjung memasukkan nama website atau domain name dari website kita. Berikut tampilan halaman index dari website ini:

Tampilan Indexs

Sourcode pada tampilan indexs.php :

```
<html>
<head>
<title>Television Streaming Kampus ITN</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
```

```
<!-- Style -->
<link rel="stylesheet" href="css/style.css" type="text/css" />
<!-- End Style-->
<!-- Java script dengan library jquery -->
<script type="application/javascript" src="js/jquery.min.js"></script>
<script type="application/javascript" src="js/myscript.js"></script>
<script type="application/javascript" src="js/slideheader.js"></script>
<!-- End Java script dengan library jquery -->
<link href="images/itn.ico" rel="shortcut icon" type="image/x-icon" />
</head>
        <body>
<!-- Table Untuk penataan body -->
<table border="0" align="center" cellpadding="0" cellspacing="0"
class="home">
        <tr>
        <td colspan='2' height="165px" background="images/header.jpg">
<!-- Animasi Flash -->
        <!-- <object
classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swfla
sh.cab#version=6,0,29,0"
width="164"
height="162">
<param name="movie" value="images/animasi.swf">
<param name="quality" value="high">
          <param name="wmode" value="transparent">
<embed
src="images/animasi.swf"
quality="high"
pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer"
type="application/x-shockwave-flash"
width="164"
height="162"
wmode="transparent">
```

```
</embed>
    </object> -->
<!-- End Animasi Flash -->
        </td>
  </tr>
  <tr>
  <td background="images/left.jpg" width="166" height="378"> </td>
        <td width="580">
<!-- menu -->
<div class='menu' >
<table width="620px" height="33" cellpadding="0" cellspacing="0" >
  <tr valign="top">
        <td><div id='home' class='images'>HOME</div></td>
    <td><div id='prof' class='images'>PROFILE</div></td>
        <td><div id='streaming' class='images'>STREAMING</div></td>
    <td><div id='update' class='images'>UPDATE</div></td>
    <td><div id='cont' class='images'>CONTACT</div></td>
    <td><div id='link' class='images'>LINK</div></td>
  </tr>
</table>
</div>
<!-- End Menu -->
<!-- Content -->
<div id="content">Loading
</div>
<!-- End Content -->
</td>
</tr>
    <tr>
        <td width="166" height="55" align="center" valign="middle">
<!-- Yahoo Online -->
<a href="http://messenger.yahoo.com/edit/send/?.target=crew_starlight">
<img src="http://opi.yahoo.com/yahooonline/u=crew_starlight/m=g/t=2/l=us/opi.jpg"
border="0" alt="Status YM" /></a>
```

```
<br/><b>Fitra<b>
        <!-- End Yahoo Online -->
</td>
  <td width="620" height="55">  
        Kampus 1 : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2, Telp.0341-551431
 Fax.0341- 553015 Malang 65145<br/>  
        Kampus 2 : Jl. Raya Karanglo Km.2 Telp.0341-417636 Fax.0341-
 417634 Malang
</td>
  </tr>
</table>
<!-- END Table Untuk penataan body -->
<!-- FOOTER -->
<div class='footer'>
<a href="http://www.itn.co.id">&copy;2011 Striming Kampus ITN Malang
</a><br/>
Design provided by <a href="http://www.itn.co.id/">Fitra Stiaji Mahar Susanto</a> -
Enjoy For Web Kampus
</div>
<!-- END FOOTER-->
</body>
</html>
```

Untuk membuat tampilan seperti diatas diperlukan script css .Syntax css yang digunakan diberi nama style.css. Pada halaman diatas (index.php) juga terdapat beberapa box tampilan serta link-link yaitu link pemesanan, galery, bacaan wajib, buku tamu dan contact. Dan fasilitas lainnya yang ada adalah pada box kiri : search, login, review produk terbaru. Sedangkan pada box kanan terdapat fasilitas komen dari pengunjung sedangkan informasi utama pada bagian tengah. Untuk membuatnya dilakukan bertahap, pada langkah awal adalah membuat halaman index serta style dengan menggunakan css. Kemudian langkah kedua adalah membuat fasilitas yang berada pada box kiri. Namun sebelum itu yang harus dilakukan adalah membuat koneksi ke database. Untuk melakukan

koneksi dapat dilakukan langsung pada halaman yang akan menggunakan tabel, atau membuat file dengan ekstensi .php atau .inc.

### 3.4.2. Sourcode Pembuatan Isi Website

Untuk membuat tampilan index diperlukan script css agar dalam pembuatan website lebih mudah dan terstruktur dan ketika ingin merubah gaya dari tampilan dapat merubah syntax css tersebut saja sehingga dapat memaksimalkan waktu dan kinerja.

- **Sourecode untuk style.css, yaitu :**

```
html {
    background: url(../images/bg.jpg) no-repeat center center fixed;
    -webkit-background-size: cover;
    -moz-background-size: cover;
    -o-background-size: cover;
    background-size: cover;
    filter:
progid:DXImageTransform.Microsoft.AlphaImageLoader(src='.bg.jpg',
sizingMethod='scale');
    -ms-filter:
"progid:DXImageTransform.Microsoft.AlphaImageLoader(src='myBackg
round.jpg', sizingMethod='scale')";
}
body {
   margin:10px 0px 0px 0px;
}
.menu{
   background:#2EAFD6;
}
img.slide{
   position:absolute;
   z-index:2;
   top:17px;
}
.footer{
```

```
    font-size: 0.8em;
    text-align: center;
    margin-top: 1.0em;
    margin-bottom: 1.0em;
    color:#FFF;
    text-align:center;
}
.images{
    background:url(../images/menu1.png) no-repeat;
    padding-top:10px;
    font:11px "Arial";
    width:100px;
    height:49px;
    position:absolute;
    cursor:pointer;
    text-align:center;
}
#content{
    width:580px;
    height:300px;
    padding:20px;
    font:12px "Arial";
    border:2px solid #2EAFD6;
    border-right:0px solid #2EAFD6;
    overflow:hidden;
    /*overflow: scroll; */
}
#content table{
    font:11px "Arial";
}
table.home{
    background:#FFF;
    color:#000;
    font: 11px "Arial";
```

```
    width:800px;
    height:500px;
    border:7px solid #2EAFD6;
}
.link a:link {
    color: #000;
    font-weight:bold;
    text-decoration: none;
}
.link a:visited {
    text-decoration: none;
    color: #000;
    font-weight:bold;
}
.link a:hover {
    text-decoration: underline;
    color: #333;
    font-weight:bold;
}
.link a:active {
    text-decoration: none;
    color: #333;
    font-weight:bold;
}
a:link {
    color: #FFF;
    font-weight:bold;
    text-decoration: none;
}
a:visited {
    text-decoration: none;
    color: #FFF;
    font-weight:bold;
}
```

```
a:hover {
    text-decoration: underline;
    color: #ccc;
    font-weight:bold;
}
a:active {
    text-decoration: none;
    color: #ccc;
    font-weight:bold;
}
.style1 {color: #CCCCCC}
```

- **Sourecode untuk style_video.css, yaitu :**

```
a:link {
    color: #000;
    font-weight:bold;
    text-decoration: none;
    border:0px;
}
a:visited {
    text-decoration: none;
    color: #000;
    font-weight:bold;
    border:0px;
}
a:hover {
    text-decoration: underline;
    color: #ccc;
    font-weight:bold;
    border:0px;
}
a:active {
    text-decoration: none;
    color: #ccc;
```

```
    font-weight:bold;
    border:0px;
}
img{
    border:1px solid #333;
    padding:2px;
}
#menu_video{
    overflow-y: visible;
    overflow-x: hidden;
    width:125px;
    height:265px;
}
```

### 3.4.3. Hasil Desain Web dengan Sourcode

- **Tampilan Home dalam web**

- **Sourecode untuk Home.html, Pengisian Halaman Home.html dimana kepala halan telah berada pada indexs**

```
<h3>HOME</h3>
<p>
<img src='images/tv2.jpg' width="200px" align="left" hspace="10px"/>
<b>Selamat datang,</b>
</p>
```

Streaming Tv solusi termudah untuk mengetahui berita-berita yang ada disekitar kita, dengan kesibukkan kerja. TV mungkin ada dirumah dengan ada nya TV striming dengan mudah untuk memperoleh berita.<br/><br/>
Dalam web ini bisa memberikan fasilitas striming pertelevisian yaitu RCTI, SCTV, dan lain2. Tidak lupa juga web ini memberikan fasilitas untuk mahasiswa ITN malang untuk menerima pemberitaan secara visual dengean adanya TV kampus, mahasiswa bisa menerima informasi secara striming video.

Semoga berguna di kemudian hari

- **Tampilan Profile dalam web**

- **Sourecode untuk Profile.css, yaitu :**

<h3>PROFILE</h3>

VISI

Institut Teknologi Nasional Malang sebagai lembaga pendidikan tinggi yang unggul dalam pengembangan ilmu pengetahuan,teknologi terapan dan seni,serta peningkatan kualitas sumber daya manusia yang berbudi luhur,berjiwa kewirausahaan,profesional,dan berwawasan global.

MISI

<ul>

<li>

Menyelenggarakan pendidikan akademik dan vokasi yang profesional dalam pengembangan ilmu pengetahuan,teknologi terapan dan seni yang unggul.

</li>

<li>

Menyelenggarakan dan mengembangkan penelitian yang inovatif,kreatif,produktif,dan relevan dengan kebutuhan masyarakat dalam rangka pembangunan bangsa.

</li>

<li>

Menyelenggarakan penyebaran informasi serta pelayanan ilmu pengetahuan,teknologi,dan seni.

</li>

<li>

Mengembangkan sikap kewirausahaan dan kemandirian di bidang kerekayasaan serta penerapan teknologi sesuai tu.

</li>

</ul>

- **Tampilan Striming live dari 1 stasiun televisi**

- **Sourecode untuk Striming.html, yang berkoneksi dengan jaringan televisi striming, yaitu :**

<img src='images/streaming.jpg' style="position:absolute; z-index:1" width='580px'/>

<div style="position:absolute;

margin-top:22px;

margin-left:60px;

width:470px;

```
    height:205px;
    z-index:2;">
<object
classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/s
wflash.cab#version=7,0,19,0"
width="100%"
height="100%">
<param                                                    name="movie"
value="http://www.metrotvnews.com/andyprabowo.swf" />
<param name="quality" value="high" />
<param name="wmode" value="transparent" />
<embed
src="http://www.metrotvnews.com/andyprabowo.swf"
quality="high"
pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer"
type="application/x-shockwave-flash"
width="100%"
height="100%"
wmode="transparent">
</embed>
</object>
</div>
```

- **Tampilan Update dimana video adalah data yang telah di edit**

- **Sourecode untuk Update.html, koneksi dalam sistem server video editing, yaitu :**

  a. **Pembuatan Frame pada Update**

  ```
  <iframe src="content/video.php" width="580" height="320px" frameborder="0" scrolling="no"></iframe>
  ```

  b. **Pembuatan isi Update penyimpanan data video**

  ```
  <?php
  $nama_video = $_GET["v"];
  $format = $_GET["f"]; ?>
  <!-- Style -->
  <link rel="stylesheet" href="../css/style_video.css" type="text/css" />
  <!-- End Style-->
  <div style="top:0px; left:0px; position:absolute;font-size:12px">
  <h3>VIDEO GALERY</h3>
  <table width="100%">
      <td align="left" valign="top">
    <!-- MENU video-->
    <!-- Keterangan, code v untuk nama video(jangan memakai sepasi), f untuk format video-->
    <div id='menu_video'>
    <a href="?v=misteri&f=FLV" title='Perkembangan Dunia'><img src="../video/1.jpg" width='100' height="70"/></a>
    <br/>
    <a href="?v=ITN&f=FLV" title='Profile Kampus'><img src="../video/2.jpg"width='100' height="70"/></a>
    <br/>
    <a href="?v=gnome&f=mkv" title='GNOME Lagi The Movie'><img src="../video/3.jpg" width='100' height="70"/></a>
    <br/>
    <a href="?v=rio&f=avi" title='RIO The Movie'><img src="../video/1.jpg" width='100' height="70"/></a>
    <br/>
    <a href="?v=gnome&f=mkv" title='GNOME The Movie'><img src="../video/2.jpg"width='100' height="70"/></a>
  ```

```
<br/>
<a href="?v=gnome&f=mkv" title='GNOME Lagi The Movie'><img src="../video/1.jpg" width='100' height="70"/></a>
</div>
<!-- END MENU video-->
</td>
<td>
<!-- Video Utama-->
<OBJECT id='mediaPlayer' width="445px" height="265px"
    classid='CLSID:22d6f312-b0f6-11d0-94ab-0080c74c7e95'

codebase='http://activex.microsoft.com/activex/controls/mplayer/en/nsmp2inf.cab#Version=5,1,52,701'
    standby='Loading Microsoft Windows Media Player components...' type='application/x-oleobject'>
    <param name='fileName' value="../video/<?php echo $nama_video.".".$format; ?>">
    <param name='animationatStart' value='true'>
    <param name='transparentatStart' value='true'>
    <param name='autoStart' value="true">
    <param name='showControls' value="true">
    <param name='loop' value="false">
  <EMBED type='application/x-mplayer2'

pluginspage='http://microsoft.com/windows/mediaplayer/en/download/'
    id='mediaPlayer' name='mediaPlayer' displaysize='4' autosize='-1'
    bgcolor='darkblue' showcontrols="true" showtracker='-1'
    showdisplay='0' showstatusbar='-1' videoborder3d='-1' width="445px" height="265px"
    src="../video/<?php echo $nama_video.".".$format; ?>" autostart="true" designtimesp='5311' loop="false">
  </EMBED>
```

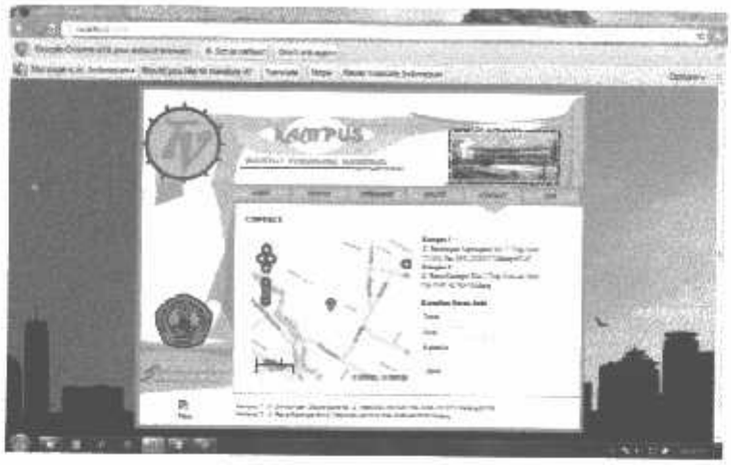
```
</OBJECT>
<!-- END Video Utama-->
</td>
</table>
</div>
```

**c. Sourecode pada koneksi lokal**

```
<OBJECT id='mediaPlayer' width="580px" height="300px"
classid='CLSID:22d6f312-b0f6-11d0-94ab-0080c74c7e95'
codebase='http://activex.microsoft.com/activex/controls/mplayer/en/ns
mp2inf.cab#Version=5,1,52,701'
standby='Loading Microsoft Windows Media Player components...'
type='application/x-oleobject'>
<param name='fileName' value="http://127.0.0.1:8080">
<param name='animationatStart' value='true'>
<param name='transparentatStart' value='true'>
<param name='autoStart' value="true">
<param name='showControls' value="true">
<param name='loop' value="false">
<EMBED type='application/x-mplayer2'

pluginspage='http://microsoft.com/windows/mediaplayer/en/download
/'
 id='mediaPlayer' name='mediaPlayer' displaysize='4' autosize='-1'
 bgcolor='darkblue' showcontrols="true" showtracker='-1'
 showdisplay='0' showstatusbar='-1' videoborder3d='-1'
width="580px" height="300px"
 src="http://localhost:8080" autostart="true" designtimesp='5311'
loop="false">
</EMBED>
</OBJECT>
```

- **Tampilan Pada Contact**



- **Sourecode untuk Contact.html, data ini memiliki data yang terhubung dengan database, yaitu :**

  a. **Tampilan Untuk pembuatan frame**

  ```
  <iframe src="content/contact.php" width="580" height="320px" frameborder="0" scrolling="no"></iframe>
  ```

  b. **Tampilan contact**

  ```
  <?php
  if( isset($_POST["nama"]) ||isset($_POST["email"]) || isset($_POST["komentar"]) || isset($_POST["kirim"])){
      $nama     = $_POST["nama"];
      $email    = $_POST["email"];
      $komentar = $_POST["komentar"];
      // pengecekan apakah nama sudah di isi
      if ($nama==''){
          $status = "Nama harus di isi";
      }
      else {
          // pengecekan apakah email sudah di isi
          if ($email==''){
              $status = "Email harus di isi";
          }
          else {
              // pengecekan apakah komentar sudah di isi
              if ($komentar==''){
  ```

```
                    $status = "Komentar harus di isi";
                }
                else {
                    $dbhost = "localhost"; // nama host
                    $dbuser = "root"; // user
                    $dbpass = ""; // password
                    $dbname = "streaming"; // nama
database
                    //melakukan koneksi
        mysql_connect($dbhost,$dbuser,$dbpass);
                    mysql_select_db($dbname);
                    // jika semua sudah di isi, jalan perintah
insert ke DB
                    $query = "INSERT INTO guestbook
VALUES ('".$nama."','".$email."','".$komentar."');"; // nama kolom (
ID, NAMA, EMAIL , KOMENTAR )
                    mysql_query($query);
                    $status = "Terkirim";
                }
            }
        }
}
?>
<div style="top:-15px; left:0px; position:absolute;font-size:12px ">
<h3>CONTACT</h3>
<table width='510px' height='300px' style="font-size:12px; ">
    <tr>
    <td width='300px' align="left" valign="top">
    <!-- PETA ITN-->
    <iframe src="http://bukukuning.detik.com/peta/popup?latitude=-
7.95766666666667&longitude=112.6285" width="300" height="270"
border="0" frameborder="0" style="border:1px solid #ccc"></iframe>
    <!-- END PETA ITN-->
    </td><td> </td>
```

```
<td align="left" valign="top">
<b>Kampus 1 :</b>
<br/>
Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2, Telp.0341-551431 Fax.0341-553015 Malang 65145
<br/>
        <b>Kampus 2 :</b>
<br/>
Jl. Raya Karanglo Km.2 Telp.0341-417636 Fax.0341-417634 Malang
<br/><br/>
<form method="post" action="">
<b>Kirimkan Saran Anda</b>
<table style="font-size:12px; ">
  <tr>
        <td>Nama</td>
    <td><input type="text" name='nama'/></td>
  </tr>
  <tr>
        <td>Email</td>
    <td><input type="text" name='email'/></td>
  </tr>
  <tr>
        <td valign="top">Komentar</td>
    <td><textarea type="text" name='komentar' rows="2"></textarea></td>
  </tr>
  <tr>
        <td><input src="../images/send.png" type="image" name='kirim' /></td>
    <td><font color="#FF0000"><?php echo $status;?></font></td>
  </tr>
</table>
```

```
</form>
</td>
</tr>
</table>
</div>
```

c. **Sourcode pada pembuatan data base**

```
(
 `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
 `nama` varchar(225) NOT NULL,
 `email` varchar(225) NOT NULL,
 `komentar` longtext NOT NULL,
 PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=5 ;
```

Sourcode di buat di dalam xamp, dengan SQL, dimana data yang dimasukkan nanti akan di simpan dalam database.

- **Hasil Tampilan Link**

- **Sourecode untuk Link.html, yaitu :**

```
<h3>LINK</h3>
<ul class='link'>
  <li class="item"><a href="http://elearning.itn.ac.id"><span>e-
Learning</span></a></li>
```

```
<li class="item"><a href="http://msiptek.itn.ac.id"><span>MSIPTEK</span></a></li>
<li class="item"><a href="https://siakad.itn.ac.id/siakad"><span>PORTAL AKADEMIK</span></a></li>
<li class="item"><a href="http://repo.itn.ac.id"><span>Repository ITN Malang</span></a></li>
<li class="item"><a href="http://elektro.itn.ac.id"><span>Teknik Elektro</span></a></li>
<li class="item"><a href="http://informatika.itn.ac.id"><span>Teknik Informatika</span></a></li>
<li class="item"><a href="http://mesin.itn.ac.id"><span>Teknik Mesin</span></a></li>
<li class="item"><a href="http://kimia.itn.ac.id"><span>Teknik Kimia</span></a></li>
<li class="item"><a href="http://sipil.itn.ac.id"><span>Teknik Sipil</span></a></li>
<li class="item"><a href="http://industri.itn.ac.id"><span>Teknik Industri</span></a></li>
<li class="item"><a href="http://listrik.itn.ac.id"><span>Teknik Listrik D3</span></a></li>
</ul>
```

Di halaman Link ini, akan terhubung ke semua alamat yank yang di tujukan khusus untuk alamat dari yang berkaitan dengan ITN malang

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
ITN
MALANG

# BAB IV

# PROSES PENGUJIAN VIDEO STRIMING BERBASIS WEB DENGAN JARINGAN

## 4.1. Pengujian dengan Jaringan Lokal

Dalam proses ini dimana akan dilakukan proses pengujian terhadap data video untuk di peroleh hasil yang pasti. Dengan pembuatan sebuah jaringan lokal membutuhkan 3 komputer dimana salah satu komputer akan di jadikan server pada penyimpanan data, dan dua client untuk menerima data berupa video.

a. Aplikasi yang dijalankan pada jaringan
   - Google Crome / mozilla Firfox (Penghubung Jaringan Website)
   - XAMPP (Pengaksesan database dan Web)
   - Adobe Flash Player ( aplikasi yang di gunakan untuk media player)
   - WMP Plugin ( koneksi dalam pembuatan playcr dalam web )

b. Hardware yang digunakan
   - Kabel UTP
   - Conecktor RJ 45
   - Hub/Switch

c. Tampilan jaringan komputer

Proses penghubungan jaringan yang akan di pergunakkan dalam pengujian hasil Web yang berbasis video striming.

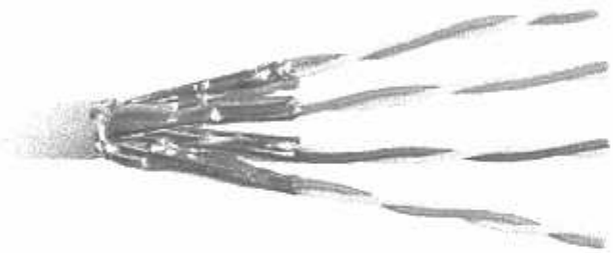
**4.2. Proses Pengujian Pemasangan Kabel**

Ditahap ini pengujian ini diterangkan secara detail proses pemasangan kabel yang biasa di kenal proses kabeling, di dalam jaringan komputer sudah dikenalkan tiga penetapan pemasangan kabel, yaitu :

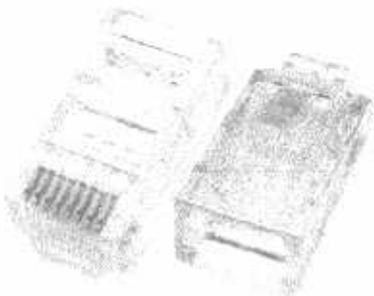
a. Penghubung antara komputer ke komputer menggunakan kabel Croosover
b. Penghubung antara Swicth dengan Komputer menggunakan kabel Straight
c. Penghubung antara Router dan Router menggunakan kabel Rollover

Alat-alat yang dapat digunakan dalam pembuatan jaringan lokal

1. Kabel UTP (Unshielded Twisted Pair). Kabel UTP yang biasa dipakai adalah kabel UTP categori 5 ( UTP Cat 5 ),karena kabel UTP Cat-5 support transfer data hingga 100 Mbps. Kabel ini terdiri atas 8 kecil yang mempunyai warna berbeda-beda. Warna kabel tersebut adalah Orange, Orange Putih, Biru, Biru Putih, Hijau, Hijau Putih, Coklat, dan Coklat Putih.



2. Yang kedua adalah Jack RJ-45. Jack ini mirip dengan jack telepon rumah. Cuma ukurannya yang lebih besar. Jack RJ-45 terdiri dari 8 pin, sesuai dengan jumlah kabel UTP.



3. Crimping Tools atau Tang Crimping. Hardware yang satu ini mirip dengan tang. Namun, fungsinya tidak seperti tang pada umumnya. Crimping tool ini berguna memotong kulit luar kabel UTP, pucuk kabel harus di potong rata untuk tersambung dengan benar pada RJ45 dan menjepitkan kabel UTP pada Jack RJ-45.

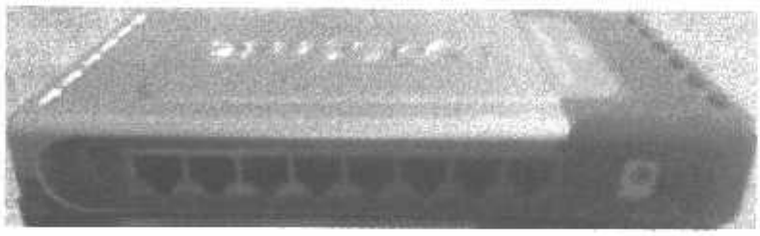
4. Kabel Tester sebuah alat yang di gunakan untuk mengetahui apakah kabel tersebut terhubung dengan baik dan di indikatorkan dengan adanya lampu yang menyala konektor yang telah terhubung dimasukkan pada kabel tester.

Lampu indikator menyala menurut pemasangan kabel yang di pergunakan, untuk proses pengujian ini kabel yang dipergunakkan untuk pemasangan jaringan lokal dengan kabel straight, dimana kabel yang dihubungkan Komputer menuju switch. Proses cabeling telah selesai.

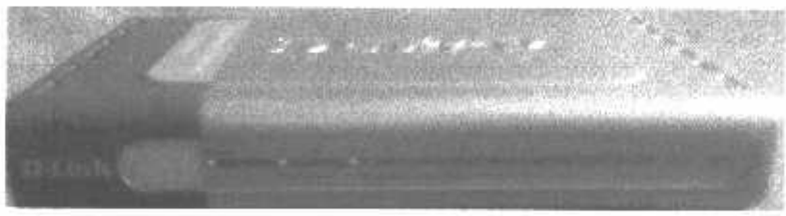
### 4.3. Proses Koneksi Menggunakan Swicth dengan PC

Proses cabeling telah selesai dilakukan proses selanjutnya menghubungkan konektor RJ45 dengan switch. Dimana switch adalah sebuah interface yang dapat menghubungkan dua komputer atau lebih tergantung port dari switch tersebut. Disini proses pengujian mengunakan switch dengan memiliki 8 port dengan 1 power jeck DC.

Sedikit penjelasan tentang penggunaan Switch dapat dikatakan sebagai multi-port bridge karena mempunyai collosion domain dan broadcast domain tersendiri, dapat mengatur lalu lintas paket yang melalui switch jaringan. Cara menghubungkan komputer ke switch sangat mirip dengan cara menghubungkan komputer atau router ke hub. Switch dapat digunakan langsung untuk menggantikan hub yang sudah terpasang pada jaringan.



**Ethertnet port** network dengan kecepatan 100Mbps mempunyai mode halft dan full duplex. Pemasangan kabel tidak bermasalah untuk switch karena bisa dipasang dengan straight ataupun croosover, switch ini pula mempunyai pengaturan automatis deteksi hardware (plugin). **Power** yang dirancang dengan arus DC menghindari kontak tegangan yang besar. Teknik pemasangan Switch dan PC bisa di lihat dari indikator lampu yang menyala pada switch port mana yang tersambung pada jaringan tersebut.



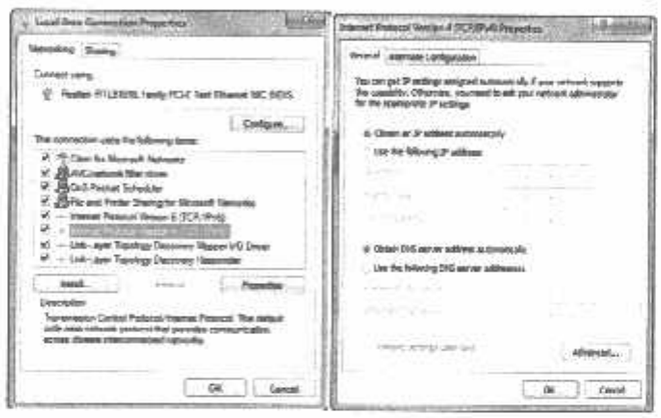
Gambar di atas menunjukkan switch telah terhubung dengan dua PC yang memakai port 1 dan port 3. Ini menjelaskan bahwa switch yang akan dipakai tak mengalami gangguan.

### 4.3.1. Pengujian koneksi Pada PC

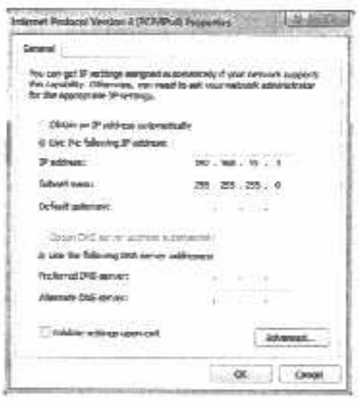
Di dalam laporan ini di jelaskan prses konfigurasi jaringan secara pear to pear, yaitu :

Pilih start → control panel → network and sharing center → change adapter setting, dan akan muncul seperti dibawah ini :

Double klik pada Local Area Connection keluar kotak dialog Local Connection Area, pilih Internet Protokol Version 4 (TCP/IPv4) → Properties.



Klik **use the following IP Address** , Masukkan data-data IP Address. IP Address computer 1 adalah 192.168.10.1 komputer 2 : 192.168.10.2 dst, dengan subnet mask 255.255.255.0 . sedangkan untuk gateway dikosongkan saja, karena jaringan LAN tidak terhubung ke jaringan LAN lain/Internet.



Agar perubahan yang baru Anda lakukan berpengaruh pada system maka diperlukan proses restart. Untuk itu retart komputer Anda. Lakukanlah langkah-langkah yang sama dengan diatas untuk melakukan konfigurasi Network Card dan

merubah nama komputer serta workgroup pada komputer kedua. Namun, bedanya pada komputer 2, IP address yang diberikan adalah 192.168.10.2. Subnetmask sama yaitu 255.255.255.0. Sedangkan Nama komputer harus berbeda. Misalkan berikan nama DK-2. Namun, workgroup haruslah sama.

Setelah data-data setting TCP/IP ini dimasukkan, click OK untuk menutup kotak dialog Internet Connection (TCP/IP) Properties → Click OK untuk menutup kotak dialog "Local Area Connection Properties". → Click Star → CMD sampai keluar kotak dialog baru "command prom". Untuk mengetahui apakah kedua komputer tersebut sudah terhubung lakukanlah ping dari komputer 1 ke komputer 2 atau sebaliknya (computer dengan ip address 192.168.10.2). Caranya sebagia berikut:

1. Buka Command Prompt dengan menekan tombol keyboard Win + R.
2. Pada CMD ketik perintah "ping IP Address". Ip Addrees diisi dengan IP komputer yang ingin di ping. Jika Anda melakukan ping dari komputer 1, maka IP address diisi dengan IP komputer 2. Begitu juga sebaliknya. perintah ping dari komputer 1 ke komputer 2:

```
ping 192.168.10.2
```

3. Jika koneksi antar kedua komputer tersebut berhasil maka hasilnya akan seperti ini:

```
Pinging 192.168.10.2 with 32 bytes of data:

Reply from 192.168.10.2: bytes=32 time<1ms TTL=128
Reply from 192.168.10.2: bytes=32 time<1ms TTL=128
Reply from 192.168.10.2: bytes=32 time<1ms TTL=128
Reply from 192.168.10.2: bytes=32 time<1ms TTL=128

Ping statistics for 192.168.10.2:
Packets: Sent = 4, Received = 4, Lost = 0 (0% loss),
Approximate round trip times in milli-seconds:
Minimum = 0ms, Maximum = 0ms, Average = 0ms
```

4. Jika hasilnya seperti ini:

```
Pinging 192.168.10.2 with 32 bytes of data:

Request time out
Request time out
Request time out
Request time out

Ping statistics for 192.168.10.2:
Packets: Sent = 4, Received = 0, Lost = 4 (100% loss)
```

Berarti kedua komputer tersebut belum terkoneksi. Cobalah memeriksa apakah kabel sudah terhubung dengan benar atau mungkin saja ada kabel yang putus. Jika semuanya sudah beres dan hasil ping sudah bagus, ini artinya komputer tersebut telah terhubung.

Untuk menguji PC yang terhubung bisa mengikuti lagkah seperti diatas dan hasil pengujian terlihat seperti berikut :

1. Proses tes untuk perintah ping dari komputer 1 ke komputer 3:

```
ping 192.168.10.3
```

2. Jika koneksi antar kedua komputer tersebut berhasil maka hasilnya akan seperti ini:

```
Pinging 192.168.10.3 with 32 bytes of data:

Reply from 192.168.10.3: bytes=32 time<1ms TTL=128
Reply from 192.168.10.3: bytes=32 time<1ms TTL=128
Reply from 192.168.10.3: bytes=32 time<1ms TTL=128
Reply from 192.168.10.3: bytes=32 time<1ms TTL=128

Ping statistics for 192.168.10.3:
Packets: Sent = 4, Received = 4, Lost = 0 (0% loss),
Approximate round trip times in milli-seconds:
Minimum = 0ms, Maximum = 0ms, Average = 0ms
```

Hasil pengujian tes perintah ping dari komputer 2 ke komputer 3 , hal ini dilakukan untuk memastikan semua komputer terhubung satu dengan yang lain.

1. Proses tes untuk perintah ping dari komputer 1 ke komputer 3:

```
ping 192.168.10.3
```

2. Jika koneksi antar kedua komputer tersebut berhasil maka hasilnya akan seperti ini:

```
Pinging 192.168.10.3 with 32 bytes of data:

Reply from 192.168.10.3: bytes=32 time=1ms TTL=128
Reply from 192.168.10.3: bytes=32 time=1ms TTL=128
Reply from 192.168.10.3: bytes=32 time=1ms TTL=128
Reply from 192.168.10.3: bytes=32 time=1ms TTL=128

Ping statisties for 192.168.10.3:
Packets: Sent = 4, Received = 4, Lost = 0 (0% loss),
Approximate round trip times in milli-seconds:
Minimum = 0ms, Maximum = 0ms, Average = 0ms
```

Pengidentifikasian koneksi jaringan secara hardware dan software telah selesai, dimana komputer 1 sebagai server telah terhubung dengan komputer 2 dan 3 sebagai client.

Kendala yang sering terjadi pada proses pengkoneksian isi adalah penyambungan kabel yang tidak tepat dengan konektor RJ45 kabel UTP yang kurang baik mengakibatkan kabel tak terubung ( putus ), pemasangan kabel secara staright yang tak teliti atau terjadi kesalahan dalam posisi warna mengakibatkan proses pengkabelan harus di ulangi dari awal. Dengan adanya teori- teori dasar yang yang telah diajarkan terdahulu maka semakin mengurangi kesalahan dalam pemasangan jaringan atau proses pengkabelan.

### 4.4. Hasil Pengujian Video pada Link Streaming dan Link Update

Dalam pembahasan berikut telah menyelesaikan dalam tahap terakhir proses streaming. Streaming ini bertujuan untuk menerima data yang terdapat dalam komputer server, yang akan di transfer pada client yang meminta data tersebut video ataupun yang lain. Proses transfer pada video ini yang menjadi kendala dalam sebuah web baik secara lokal maupun internet dimana kekuatan transfer data sangat berpengaruh pertama dari sisi server yang harus mempunyai ruang memory yang kosong untuk menambah kecepatan transfer data berupa video, dari sisi internet

dimana modem yang dipakai harus bisa memadai dari bandwith yang diminta client dalam proses transfer video secara streaming. Pengujian data transfer dibedakan pada link Streaming dan link Update bertujuan untuk mengetahui data transfer yang di terima secara LAN dan secara Internet.

- Proses pengujian data transfer pada link Streaming

  Proses pengujian internet dengan menggunakan aplikasi Speedtest.net dimana proses ini mencari router yang terdekat untuk mendapatkan proses transfer Streaming video yang tercepat.

Tampilan Awal speedtest.net

Untuk mengetahui bagaimana kecepatan transfer tapi sebelum megecek data buka link Streaming pada web

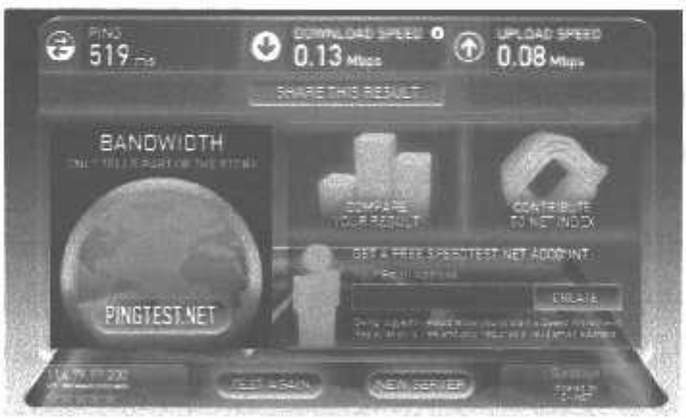
Tampilan Web pada link Streaming

Kemudian kembali pada aplikasi speedtest.net Pilih **Begin Test** tunggu sebentar akan muncul pemilihan network dimana tampilan ini akan mengidentifikasi router

Pencarian Router

Selanjutnya akan mencari alamat ping pada kompter server berapa kecepatan yang bisa di download persecond yang akan terliahat pada gambar berikut.

Pengujian Kecepatan Download




Hasil Pengujian

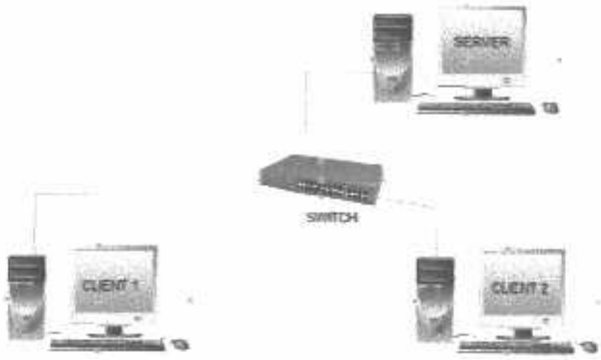
Proses pengujian menggunakkan aplikasi Speedtest.net memperoleh hasil pengujian transfer data. Dimana modem yang digunakan dalam proses ini menunjukkan kecepatan yang sangat lemah pengeambilan data (download) 0.13 Mbps dan menerima data (Upload) 0.08 Mbps. Proses yang sangat lemah jika diberikan proses streaming secara jaringan yang menggunakkan dua client. Dengan menggunakan Modem yang lebih besarkan mempercepat fungsi server yang akan mengirimkan proses streaming kepada client. Pilih **Share This Result**

Proses shere

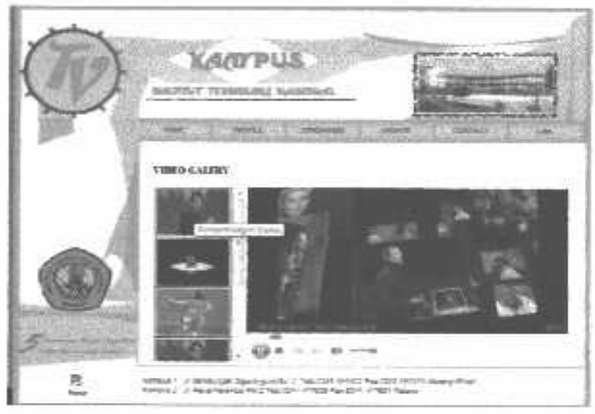
Proses ini bisa digunakan untuk di masukkan ke dalam aplikasi seperti twittet dan facebook jika proses telah selesai klik tombol **close** untuk keluar dari proses pengujian jaringan Internet untuk mengetahui seberapa cepat proses streaming dengan menggunakan sebuah modem yang telah terhubung dengan jaringan internet.

- Proses pengujian data transfer pada link Update

Proses pengujian link Update, pengujian pada link ini di jalankan secara local dimana proses pengujian ini memerlukan interface dengan adanya switch.




Dengan jaringan lokal proses transfering data dengan streaming tidak menjadi masalah dikarenakan proses transfer data stabil, dengan kapasitas pengiriman 10/100 Mbps. Dengan hasil yang terdapat pada link update maka terdapat hasil seperti berikut.



**4.5. Hasil Pengujian Video streaming**

Hasil pengujian yang telah di lakukan dengan satu perangkat server dan dua client memperlihatkan bagaimana proses striming ini sangat berpengaruh dari spesifikasi dari sebuah server, data yang di terima oleh client untuk menerima transfer data dimana transfer audio lebih terlihat cepat dari pada transfer video. Dengan menggunakan dua client data video streaming masih bisa dinikmati. Proses penerimaan data dalam halaman streaming yang sangat berpengaruh dari kecepatan jaringan internet, pengujian awal dilakukan hanya menggunakan sebuah komputer yang terhubung langsung dengan sebuah modem, berbeda hasil dengan jaringan lokal area network (LAN) yang menghasilkan proses video semakin berjalan lancar dikarenakan koneksi dengan kabel UTP yang tidak terpengaruh interfrensi. Jika PC dihubungkan melalui jaringan wifi semakin banyak interfrensi seperti radio dan sinyal handpone.

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
ITN
MALANG

# BAB V
# PENUTUP

## 5.1. KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

- Dalam pengeditan Video Audio hanya perlu kecermatan ketelitian untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Hasil Video berupa .avi yang akan di render untuk mendapatkan hasil yang baik.
- Pengimportan data video pada aplikasi Adobe Premiere CS3 dengan menggunakan file tipe .avi Untuk pengexportan data video memiliki bebagai macam file tipe.
- Proses streaming yang di jalankan pada sebuah jaringan local berpengaruh terhadap kapasitas yang ada pada file video, terlalu besar file yang kan di transfer data yan diterima akan lebih lama.
- Untuk mengetahui proses transfer terhubung bisa di lihat dari pengecekan alamat dengan ping alamat yang dituju dengan timbale balik pada layar

```
C:\Usery\My>ping 192.168.10.2
Pinging 192.168.10.1 with 32 bytes of data:
Reply from 192.168.10.2: bytes=32 time=3ms TTL=64
Reply from 192.168.10.2: bytes=32 time=3ms TTL=64
Reply from 192.168.10.2: bytes=32 time=2ms TTL=64
Reply from 192.168.10.2: bytes=32 time=2ms TTL=64
```

- Kecepatan di transfer data dengan menggunakan proses local lebih cepat dibandingan dengan proses mengunakan internet dikarenakan proses menggunakan jaringan internet mencari lebih dulu jalan yang terdekat menuju alamat yang di tuju untuk mengembalikan ke dalam server yang di jalankan.

## 5.2. SARAN

Peneliti menyadari bahwa pelaksanaan penelitian ini mempunyai keterbatasan, sehingga hasil penelitian masih jauh dari kata sempurna. Namun demikian hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi beberapa pihak terkait. Berdasarkan hasli penelitian dan kesimpulan di atas, terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan lebih lanjut untuk dijadikan bahan pertimbangan, yaitu sebagai berikut :

- Pencarian Video ber tipe .Avi lebih memiliki kualitas yang baik, tetapi mempunyai data yang besar.
- Pengelompokan data berdasarkan pemrograman diharapkan memiliki dasar untuk menghasilkan data yang tepat.
- Teknologi streaming adalah pasar masa depan dan perusahaan besar yang sudah berjuang untuk pasar. Kecepatan internet akan meningkat seiring dengan waktu dan dengan itu akan meningkatkan kualitas siaran, untuk mengaktifkan radio dan televisi di Internet.

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

# DAFTAR PUSTAKA


- *Amir Fatah Sofyan, Agus Purwanto, 2009.* DIGITAL MULTIMEDIA: Animasi: Sound Editing, dan Video editing Contoh kasus dengan Adobe After Effects, Adobe Soundbooth, dan Adobe Premiere Pro
- *Madcoms, 2008.* Panduan Lengkap Adobe Dreamweaver CS3
- *Arry maulana syarif. Pt Elexmedia komputindo dan media Jakarta.2003.* Mengusai penulisan script macromedia flash mx.
- http://guntingbatukertas.com/hardware/jaringan/panduan-membuat-kabel-crossover-utp-cat5/
- http://www.anneahira.com/jaringan-lan.htm

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
ITN
MALANG

**Proses pengupload ke hosting**

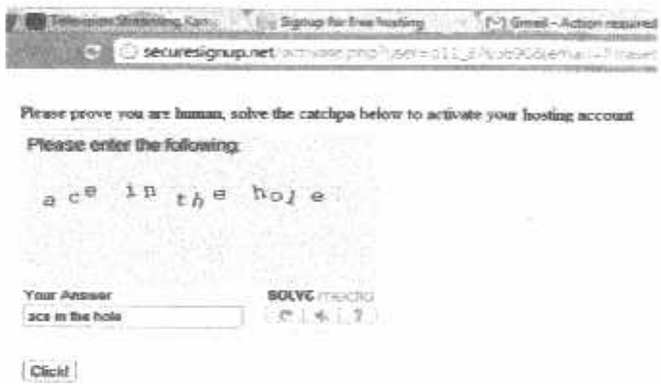
- Halaman utama hosting

- Proses pendaftaran ke dalam hosting

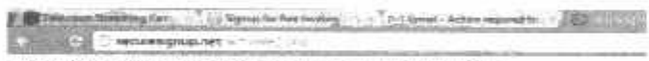
- Pemberian aktifasi baru pada hosting

- Pemberitauan lewat email (verifikasi)

- Verivikasi kode



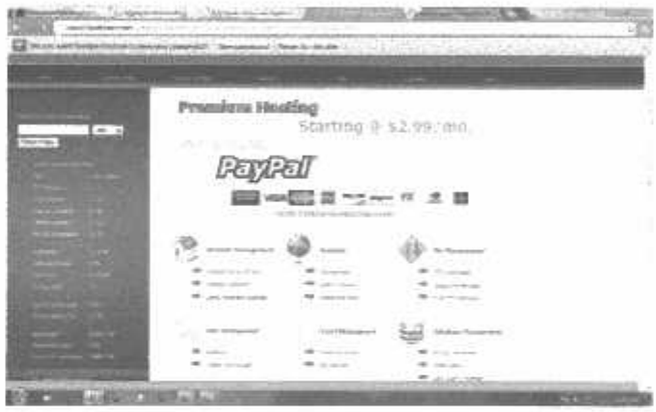

- Pemberitahuan acaunt aktif



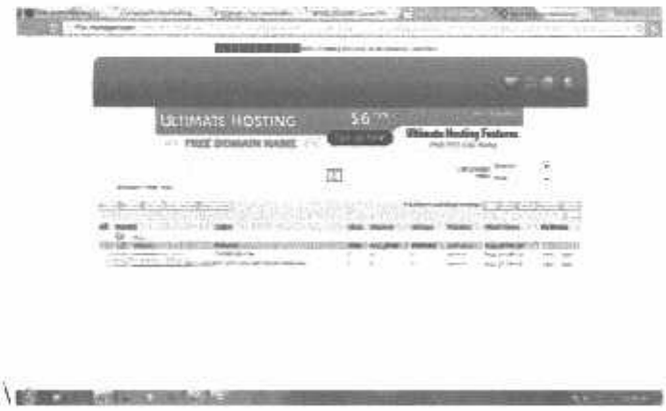
- Verifikasi account yang dibuat

- Proses login ke database

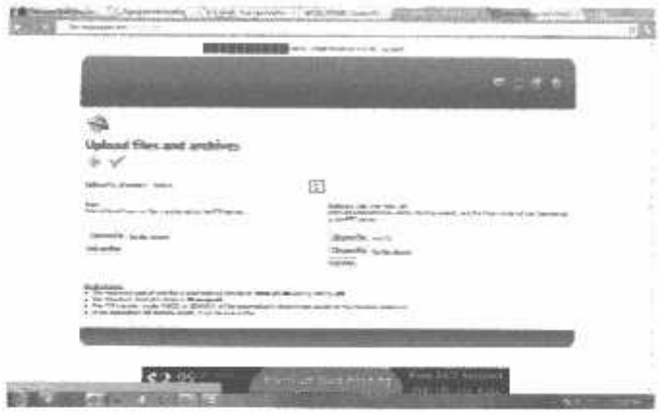
- Masuk ke halaman CPanel, Klik online file manager



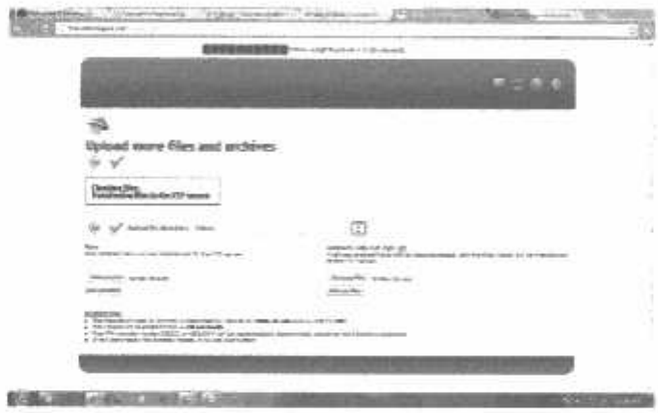

- Klik htdoc dan klik upload



- Pengauploadtan data



- Hasil upload



- Hasil upload data yang telah masuk pada hosting baru

- File website yang sukses

PEMBUATAN DOMAIN

- Pembuatan Domain (perubahan nama situs yang telah dibuat)

- Pendaftaran nama situs yang baru

- Verifikasi paswoodr domain

- Checking nama web yang telah diverifikasi

- Continue regestrasi (proses checking)

- Proses set up data ke domain baru

- Setting web (proses penggabungan pada web yang lama)

- Setting wesite yang akan dipakai data apa saja yang akan di up load

- Proses selesai

- Hasil web yang telah di upload

- Hasil data web yang telah dibuat dengan nama www.elkadigital.co.cc

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO DIPLOMA TIGA (D-III)
MALANG

# LEMBAR ASISTENSI BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Sesuai permohonan dari mahasiswa :

Nama : Fitra Setiaji Mahar Susanto

Nim : 0852511

Program Studi : Teknik Listrik D-III

Waktu Bimbingan :

Judul Tugas Akhir : Editing Audio Video Pada Proses Pembuatan Acara Studio TV dengan Program Adobe CS3

| NO | TANGGAL | MATERI | PARAF |
|---|---|---|---|
| 1. | 25-Juli-2011 | Pembetulan format penulisan TA | |
| 2. | 28-Juli-2011 | Perbaikan proses pengujian BAB IV | |
| 3. | 1-Agustus-2011 | Perbaikan kesimpulan BAB V | |
| | | | |
| | | | |

Malang, 22 Juni 2011

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Soeyohadi, ST

NIP.Y : 1039700309

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO DIPLOMA TIGA (D-III)
MALANG

# LEMBAR ASISTENSI BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Sesuai permohonan dari mahasiswa :

Nama : Fitra Setiaji Mahar Susanto

Nim : 08.52.511

Program Studi : Teknik komputer D-III

Waktu Bimbingan :

Judul Tugas Akhir : Editing Audio Video Pada Proses Pembuatan Acara Studio TV dengan Program Adobe CS3

| NO | TANGGAL | MATERI | PARAF |
|---|---|---|---|
| 1. | | Tampilan dalam internet setelah Upload | |
| 2. | | Tambahan berita Bergulan di WEB | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Malang, 18 agustus 2011

Mengetahui,

Dosen Penguji

Ir. Eko Nurcahyo

NIP.Y : 1028700172