



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Permasalahan	3
1.3. Tujuan	4
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.6. Keaslian Penelitian	5
BAB II. LANDASAN TEORI	6
2.1. Sistem Operasi <i>Real-Time</i>	7
2.2. Java Media Framework	9
2.3. Arsitektural Java Media Framework	10
2.4. Real-Time Transport Protocol	16
2.4.1. RTPStreams.....	17
2.4.2. RTP Participants.....	17
2.5. Stream Data Media Berbasis Waktu	18



BAB III. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	20
3.1. Analisa Data Sistem	21
3.2. Analisa Komponen Sistem	21
3.3. Perancangan Sistem	23
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1. Aplikasi Visualisasi Tidak Langsung (<i>Upload</i>)	28
4.2. Aplikasi <i>Real-Time/Live</i>	33
4.3. Pemrosesan dan Penampilan Data Media.....	34
4.4. Implementasi pada lingkungan Jaringan.....	36
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	39
5.1. Kesimpulan	39
5.2. Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>Contoh koneksi JMF APITtingkat Tinggi</i>	12
Gambar 2.2. <i>Komposisi internal prosesor</i>	14
Gambar 2.3. <i>Video dari web kamera ditangkap untuk penyajian, membentuk berkas dan menyimpan dalam bentuk file</i>	15
Gambar 2.4. <i>Berkas data video dikirim menggunakan RTP ke Player untuk penyajian data media</i>	16
Gambar 2.5. <i>File QuickTime dikirim sebagai berkas melalui RTP menggunakan jaringan internet</i>	16
Gambar 2.6. <i>Arsitektur RTP</i>	16
Gambar 3.1. <i>Diagram struktur komponen client / server pada aplikasi web kamera</i>	22
Gambar 3.2. <i>DFD Level 0 Aplikasi java applet dan web kamera</i>	24
Gambar 3.3. <i>DFD Level 1 aplikasi web kamera</i>	24
Gambar 3.4. <i>DFD Level 2 data login pengguna</i>	24
Gambar 4.1. <i>Model pemrosesan data media</i>	25
Gambar 4.2. <i>Flowchart Visualisasi Data Media</i>	27
Gambar 4.3. <i>Posisi file record pada root komputer server</i>	28
Gambar 4.4. <i>Arsitektur aplikasi visualisasi data media tidak langsung</i>	29
Gambar 4.5. <i>Arsitektur proses perekaman data media tidak langsung</i>	30
Gambar 4.6. <i>Mekanisme plugin viewer pada sisi client</i>	31
Gambar 4.7. <i>Visualisasi data media tidak langsung yang diakses pada web browser pada sisi client</i>	32
Gambar 4.8. <i>Aplikasi visualisasi data media tidak langsung yang diakses pada web browser pada sisi server</i>	32
Gambar 4.9. <i>Arsitektur proses eksekusi data media langsung</i>	33
Gambar 4.10. <i>Visualisasi data media melalui aplikasi real-time</i>	34
Gambar 4.11. <i>Grafik waktu eksekusi dan ukuran file data media yang di upload Melalui web browser</i>	37



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. <i>Rerata waktu perekaman loading dari server ke client</i>	36