

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Dalam pelaksanaan tugas akhir dan pembuatan aplikasi layanan informasi berbasis *web* ini, yang dimulai dari tahap persiapan, analisa, perancangan sampai implementasi sistem, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Informasi merupakan kebutuhan setiap manusia dalam menjalankan berbagai jenis objek kehidupan. Untuk itu penyampaian informasi yang baik merupakan hal penting agar informasi tersebut dapat tersampaikan sesuai kebutuhan. Penyediaan layanan informasi dalam bentuk penayangan *video* dinilai dapat membantu dalam memberikan informasi karena beberapa informasi akan lebih mudah diterima jika disampaikan dalam bentuk *audio visual*.
- b. Kebutuhan informasi dalam bentuk penayangan *video* secara *asynchronous* dapat terealisasi melalui jaringan *internet*.
- c. Pengiriman data *video* secara aman, cepat dan efisien dapat dilakukan dengan menerapkan teknologi *streaming*. Dengan penggunaan teknologi *streaming*, *file video* akan tersampaikan tanpa harus tersimpan secara permanen di *hardisk user*. Selain itu juga, cara seperti ini akan mencegah pelanggaran hak cipta berupa penggandaan *file* secara ilegal.

#### **6.2 Saran**

Aplikasi penyedia layanan informasi berbasis *web* ini masih memiliki kekurangan dan belum sempurna, sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut sesuai dengan keperluan. Oleh karena itu untuk pengembangan lebih lanjut maka disarankan :

1. Dalam tugas akhir ini, untuk proses pengiriman data video dengan teknologi *streaming* penulis masih bergantung pada *software*(Real One Player) untuk menayangkan video tersebut. Sehingga video tidak akan dapat ditayangkan jika dalam komputer *user* tidak ter-*install software* tersebut. Untuk itu akan lebih baik jika *user* tidak perlu repot untuk meng-*install software* apapun

terlebih dahulu sebelum menikmati layanan informasi *video*, misalnya dengan menggunakan teknologi Java Applet.

2. Memanfaatkan teknologi *streaming* dalam berbagai layanan informasi berbasis *internet*, misalnya untuk penerapan *e-learning* sehingga informasi pembelajaran bisa disampaikan lebih luas, dan siswa/mahasiswa dapat melihat *video* perkuliahan kapanpun mereka perlukan. Penyampaian informasi seperti ini tidak terasa membosankan dan monoton karena disampaikan dalam bentuk *video* disamping dalam bentuk teks.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Daryanto, Tri : “Sistem Multimedia dan Aplikasinya”, Edisi Pertama, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2005.
- [2] Ginajar, Berfikir Objek : “Cara Efektif Menguasai Java”, <http://www.ilmukomputer.com/berseri/ginajar-java/>
- [3] Rozali, Imam., Rijayana, Iwan : “Diktat Kuliah Jaringan Komputer”, Teknik Informatika, Universitas Widyatama, Bandung, 2004.
- [4] Suhendar, A., Gunadi, Hariman : “Visual Modeling Menggunakan UML dan Rational Rose”, Cetakan Pertama, Informatika Bandung, Bandung, 2002.
- [5] Sidik,Ir, Betha : “Pemrograman Web dengan PHP”, Estacan kedua, Informatika, Bandung, 2006.
- [6] Sutarman,S.Kom : ”Membangun Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL”, Estacan Pertama, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2003.
- [7] Wibawanto, Hari : “Pemrograman Applet pada Platform Java2<sup>TM</sup>”, Andi, Yogyakarta, 2004.

## Kamus Kecil Dan Singkatan - Singkatan

### A. Kamus Kecil

**Komputer multimedia** adalah sebuah komputer yang dapat mengontrol lebih dari satu tipe media yang tidak bergantung dengan waktu (diskrit) dan media yang bergantung dengan waktu.

**Jaringan komputer** adalah sekumpulan komputer autonomous berjumlah banyak yang terpisah-pisah akan tetapi saling berhubungan dalam melaksanakan tugasnya

**Tunneling** adalah Pembungkusan Paket Data

**Bandwidth** adalah suatu ukuran dari banyaknya informasi yang dapat mengalir dari suatu tempat ke tempat lain dalam suatu waktu tertentu

**Throughput** adalah *bandwidth* aktual yang terukur pada suatu ukuran waktu tertentu dalam suatu hari menggunakan rute *internet* yang spesifik ketika sedang *men-download* suatu *file*

**Internet** adalah kumpulan yang luas dari jaringan komputer besar dan kecil yang saling terhubung menggunakan jaringan komunikasi yang ada diseluruh dunia

### B. Singkatan – singkatan

CSCW : *Computer Support Cooperative Work*

LAN : *Local Area Network*

MAN : *Metropolitan Area Network*

WAN : *Wide Area Network*

DQDB : *Distributed Queue Dual Bus*

IP : *Internet Protokol*

NSP : *Network Service Provide*

IPI : *Internet Packet Interchanges*

PDA : *Personal Digital Assistant*  
FSK : *Frequency shift keying*  
FHSS : *Frequency Hopping Spread Spectrum*  
DSSS : *Direct-sequence spread spectrum*  
IrDA : *Infrared Data Association*  
HomeRF : *Home Radio Frekuensi*  
VPN : *Virtual Private Network*  
QoS : *Quality of Service*  
IETF : *Internet Engineering Task Force*  
IRTF : *Internet Research Task Force*