

ABSTRAK

Dunia pendidikan dewasa ini semakin maju dalam metode pembelajarannya. Berawal dari metode papan tulis hingga saat ini menggunakan layar dan infokus agar lebih mudah dalam pembelajarannya. Khususnya pembelajaran pada materi desain grafis, sangat dibutuhkannya komputer dan laptop untuk satu tutor dan beberapa pesertanya.

Seiring dengan perkembangan teknologi bukan hanya mudahnya saja yang diperlukan tetapi efisiensi dan keefektifan yang diharapkan dapat mendukung peserta atau masyarakat yang ingin belajar desain grafis khususnya. Salah satu teknologi yang efektif dan efisien adalah dengan teknologi *streaming*.

Dalam proyek akhir ini akan dirancang sistem pembelajarannya dengan metode *streaming video* yang dimana tiap-tiap komputer *client* yang terhubung dari *server* akan dapat mengakses *video* berupa isi pembelajaran *tutorial* desain grafis dengan dipandu oleh tutor bagaimana cara mengaksesnya.

Selain teknologi *streaming* yang dipakai, akan diterapkan suatu pengalaman baru dalam menghubungkan antar *server* dengan beberapa *client*-nya. Melihat kondisi IPv4 dari beberapa sumber berita yang terkait, yang dimana akan habis dalam waktu dekat. Berdasar kondisi ini, akan dilakukan pengujian untuk mengimplementasikan koneksi *streaming* dengan pengalaman IPv6 agar dari sisi admin dapat mengantisipasi mulai berkurangnya IPv4 dan dari sisi *client* dapat lebih efektif dan efisien dalam menerima metode pembelajaran yang digunakan dengan *video streaming*.

Salah satu pengujian yang dilakukan seperti pengujian langsung kepada *user* atau peserta yang ditunjuk sebagai responden dengan melalui pendekatan pengguna (*end-user approachment*).

Kata kunci : *streaming, video streaming, server, IPv6*

ABSTRACT

World of education is more progress in teaching methods. Starting from the blackboard method to the present using the screen and infocus for easy learning. Especially learning graphic design on the material, much-needed computers and laptops to a tutor and few participants.

Along with the development of technology is not only easy it is needed but the efficiency and effectiveness which is expected to support the participants or the public who wish to study graphic design in particular. One of the effective and efficient technologies is with streaming technology.

In this final project will be designed learning system with video streaming method in which each client computer that is connected from the server will be able to access video tutorial learning content with the graphic design is guided by the tutor on how to access them. In addition to streaming technology is used, will apply a new addressing the link between a server with multiple clients. Seeing the condition of IPv4 from several sources related news, that which will expire in the near future. Therefore here the author tries to implement the streaming connection with IPv6 addressing for the admin side to anticipate the start reduced IPv4 and from the client side can be more effective and efficient in accepting the teaching methods used with video streaming.

One of the tests performed as a direct test to the user or participant designated as the respondent to approach the user (end-user approachment).

Keywords: streaming, video stereaming, servers, IPv6