

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR ORIGINALITAS .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Metode Penyelesaian Masalah .....	3
1.6. Sistematika Penulisan .....	4

### **BAB II DASAR TEORI**

2.1. <i>Wireless LAN</i> .....	5
2.1.1. <i>Ad-Hoc</i> .....	5
2.1.2. <i>Infrastruktur</i> .....	5
2.2. <i>Java 2 Micro Edition</i> .....	6
2.2.1. <i>Pengertian</i> .....	6
2.2.2. <i>Layer pada J2ME</i> .....	6
2.2.3. <i>Wireless Toolkit</i> .....	8
2.3. <i>Streaming over TCP</i> .....	9
2.4. <i>Codec</i> .....	9
2.5. <i>Delphi</i> .....	11
2.6. <i>PHP</i> .....	11
2.7. <i>Tipe Standar IEE 802.11b</i> .....	11

2.8. Tipe Standar IEE 802.11g .....	12
2.9. <i>Mean Opinion Score</i> (MOS) .....	12
2.10. <i>Quality of Service</i> (QoS) .....	12

### **BAB III PERANCANGAN DAN REALISASI SISTEM**

3.1. Prinsip Kerja dan Spesifikasi Sistem .....	14
3.1.1. Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	14
3.1.2. Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	14
3.2. Diagram Alur Perancangan Sistem .....	16
3.2.1. Alur Diagram Perancangan Sistem Secara Keseluruhan .....	17
3.2.2. Perancangan dan Realisasi Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	18
3.2.3. Perancangan dan Realisasi Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	20
3.2.3.1. Webcam HTTP <i>Server</i> .....	20
3.2.3.2. <i>Motion Detection</i> .....	21
3.2.3.3. SMS <i>Alert</i> .....	21
3.2.3.4. Integrasi <i>Web Server</i> , <i>Webcam</i> , dan <i>Handphone</i> .....	22
3.2.3.5. Menggerakkan <i>Webcam</i> Melalui <i>Handphone</i> .....	24

### **BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS**

4.1. Pengukuran <i>Quality of Services</i> pada <i>Server Streaming</i> .....	26
4.1.1. <i>Codec</i> .....	26
4.1.2. <i>Quality of Services</i> ideal .....	28
4.1.2. <i>Quality of Services</i> berdasarkan jarak .....	29
4.1.3. <i>Quality of Services</i> berdasarkan kecepatan .....	32
4.2. Perbandingan Keseluruhan Skenario.....	36
4.3. Perhitungan <i>Mean Opinion Score</i> .....	38
4.4. Buffering .....	40
4.5. Keunggulan dan Kelemahan Sistem .....	40

### **BAB V PENUTUP**

5.1. Kesimpulan .....	42
5.2. Saran .....	42

### **DAFTAR PUSTAKA**