

ABSTRAK

Streaming merupakan sebuah teknologi yang memungkinkan suatu file dapat segera dijalankan tanpa harus menunggu selesai di *download* seluruhnya dan terus "mengalir" tanpa ada interupsi. Sehingga *video streaming* diartikan sebagai video yang dijalankan secara mengalir atau terus menerus, tanpa harus *download* keseluruhan dari file untuk dapat dilihat dan dinikmati. Bluetooth adalah cara berkomunikasi antar peralatan dengan menggunakan sinyal radio jarak dekat dengan jangkauan mencapai 100 meter, serta mempunyai kecepatan maksimum 1 Mbps. Dengan kemampuan bluetooth tersebut serta sifatnya yang *free*, maka penulis membangun aplikasi *video streaming* dengan menggunakan teknologi bluetooth.

Pada tugas akhir ini dibangun dua buah aplikasi berbasis Java, yakni J2SE yang bertindak sebagai server serta J2ME yang bertindak sebagai client yakni *mobile application* yang menjalankan *video streaming* melalui teknologi bluetooth. Adapun IDE yang digunakan untuk membuat kedua sistem tersebut adalah Netbeans 4.1. Yang kemudian dianalisa performansi dari sistem, dan didapat bahwa *streaming setting* yang efektif untuk menjalankan aplikasi *video streaming* pada *handset* adalah dengan menggunakan *ChunkSize* 7 Kbyte dan *PacketSize* 1000 byte. Dimana *ChunkSize* merupakan ukuran packet yang dipecah dari video aslinya, sedangkan *PacketSize* merupakan data yang dikirim dari server ke client.

Kata kunci: *video streaming*, bluetooth, *handset*, J2ME, J2SE