

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SIDANG	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Tujuan dan Manfaat	2
1.3.1 Tujuan	2
1.3.2 Manfaat	2
1.4. Ruang Lingkup Masalah	2
1.5. Metode Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB 2 LANDASAN TEORI	
2.1. Konsep Dasar Perancangan	6
2.2. Konsep Dasar Infrastruktur Information Teknologi	6
2.3. Konsep Dasar Aplikasi	8
2.4. Konsep Live Streaming	8
2.5. Media Server	9
2.6. Format Streaming	12

2.7. Perangkat Lunak (Software)	15
2.8. Sistem Operasi	16
2.9. Perangkat Keras (Hardware)	16
2.10. Brainware	17
2.11. Jaringan Komputer (Network)	17
2.12. Definisi Internet	17
2.13. Definisi Website	18

BAB 3 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

3.1. Profil Perusahaan	19
3.2 Visi dan Misi Perusahaan	20
3.2.1 Visi	20
3.2.2 Misi	20
3.3 Struktur Organisasi	21
3.4. Proses Bisnis	23

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Arsitektur Live Streaming	24
4.2. Analisa Kebutuhan	25
4.3. Perancangan Arsitektur	26
4.3.1 Rancangan Topologi	26
4.3.2 perangkat keras	27
4.3.3 piranti lunak	31
4.3.4 konfigurasi cisco inlet	32
4.3.5 konfigurasi wowza media server	45
4.3.6 konfigurasi keepalived	58

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	66
-----------------	----

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

67

69

