

ABSTRAK

Teknologi multimedia melalui *internet* semakin berkembang secara *online*. Perkembangan *coding* dan *decoding* untuk gambar maupun suara juga semakin meningkat seiring dengan bertambahnya kecepatan komputer. Istilah *streaming* sudah sering kita dengar. Tapi, seperti apakah *streaming* sebenarnya? Apakah *streaming* hanya sekedar menonton siaran hiburan atau mendengar radio melalui *internet* saja?

Streaming merupakan sebuah teknologi yang mampu mengkompresi atau menyusutkan ukuran *file audio* dan *video* agar mudah ditransfer melalui jaringan *internet*^[1]. Dengan *streaming*, kita bisa mendengarkan siaran di radio FM atau AM di mana saja, tidak perlu berada di daerah yang terjangkau oleh pemancarnya.

Pada Tugas Akhir ini telah dibuat sebuah perangkat lunak yang bisa mengkompresi *file audio* sebelum dikirimkan ke *client* melalui *internet*, atau yang lebih dikenal dengan *internet radio*. Dalam proses ini, *client*-lah yang mulai memanggil aplikasi untuk menjalankan *streaming* dan mengakses *server*.

Hasil pengujian dan analisa implementasi *internet radio* yang telah dibuat bertujuan untuk mendapatkan *bitrate* yang paling optimum untuk implementasi yang telah dibuat. *Bitrate* optimum yang telah didapatkan untuk implementasi ini adalah 128 kbps.

Kata kunci : *streaming, coding, decoding, internet radio*

STTTTELKOM