Abstrak

Video *streaming* adalah teknologi dimana sebuah file video yang berada di sebuah komputer dapat segera dijalankan di komputer lain tanpa harus men*download* keseluruhan file video tersebut. Video sebaiknya dikompres terlebih dahulu sebelum di-*streaming* agar lebih cepat dalam proses pengirimannya. Dua metode kompresi yang bagus untuk video kompresi untuk streaming video adalah MPEG4 *part* 2 dan MPEG4 *part* 10. Kedua metode ini mampu untuk kompresi video pada *bitrate* rendah, sehingga bagus untuk video *streaming*.

Simulasi dan analisis yang dilakukan pada tugas akhir ini adalah untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari metode MPEG4 *part* 2 dan MPEG4 *part* 10 untuk kompresi video pada video *streaming*. Parameter-parameter yang diukur untuk membandingkan kedua metode tersebut adalah rasio kompresi, PSNR, *delay*, ukuran paket RTP dan persentase *packet loss*.

Berdasarkan hasil yang didapat dari simulasi kompresi dan *streaming* video menunjukkan bahwa metode MPEG4 *part* 10 menghasilkan kualitas yang lebih baik dari metode MPEG4 *part* 2. MPEG4 *part* 2 menghasilkan ukuran file video yang lebih kecil dari MPEG4 *part* 10 untuk *bitrate* yang sama.

Kata kunci : *download*, *streaming*, video kompresi, PSNR, *bitrate*, *delay*, *packet loss*.