

Abstrak

Streaming adalah teknologi *real-time* untuk mentransmisikan video / audio secara langsung ataupun *pre-recorded* dari sebuah mesin server. Saat ini, pelanggan hanya membutuhkan *mobilephone* yang *mensupport* layanan *3rd Generation* (3G) dan memiliki *player* video untuk menikmati layanan *video streaming* untuk dapat menonton tayangan video pada saluran TV tertentu dengan melakukan *dial* pada alamat tertentu.

Namun hal ini memiliki kekurangan karena, untuk mengakses *content TV show* pada saluran TV yang berbeda - beda maka *user* harus melakukan *dial* kembali ke alamat lain. Mekanisme pemilihan saluran (*channel selecting*) serta perpindahan saluran (*channel switching*) pada *Mobile TV* menjadi penting agar waktu yang dibutuhkan untuk mengakses layanan TV pada *mobile device* menjadi lebih pendek dibandingkan dengan metode layanan saat ini, sehingga diperlukan adanya kecepatan perpindahan saluran (*fast channel switching*) dalam layanan *Mobile TV*.

Pada tugas akhir ini dibahas bagaimana membangun sistem layanan *Mobile TV* yang memiliki kemampuan perpindahan *channel* yang lebih cepat (*fast channel switching*) dibandingkan dengan metode konvensional.

Simulasi dilakukan dengan menganalisa sistem secara objektif maupun subjektif dan membandingkannya dengan mekanisme tanpa *fast channel switching*. Dari hasil analisa, didapatkan bahwa mekanisme *fast channel switching* mampu meminimalkan *delay* dan meningkatkan *user experience* untuk melakukan perpindahan *channel* dibandingkan dengan mekanisme tanpa *fast channel switching*.

Kata kunci : Video Streaming, Real Time, Mobile TV, Channel Switching