

# Digital Signage CDMS — Manual Operator: Stitching Programs (V5.0)

---

Manual ini mencakup semua hal yang perlu diketahui operator untuk membangun, mempublikasikan, dan mengoperasikan **stitched video wall** — program yang dimainkan melintasi beberapa terminal display yang disusun menjadi satu canvas besar.

Topik bersama (login, media library, player monitoring, log, statistik) didokumentasikan satu kali dalam [Manual Standard Programs](#). Untuk konten touch interaktif, lihat [Manual Touch Programs](#).

---

## Daftar Isi

---

1. [Tentang Stitching](#)
  2. [Sebelum Memulai](#)
  3. [Konfigurasi Terminal](#)
  4. [Modeling Screen Wall](#)
  5. [Membangun dan Mempublikasikan Stitched Program](#)
  6. [Memantau Stitched Wall](#)
  7. [Troubleshooting](#)
- 

## 1. Tentang Stitching

---

**Stitched program** dimainkan melintasi sebuah wall yang dibangun dari beberapa terminal display. Setiap terminal me-render satu tile (potongan) dari canvas yang lebih besar, dan terminal *host* mengirimkan sync signal sehingga semua tile tetap sinkron.

## Stitching dibandingkan dengan deployment multi-screen biasa

|                           | Multi-player publish biasa                            | Stitched program   |
|---------------------------|---|--|
| Setiap screen menampilkan | Salinan program yang sama                             | Tile yang berbeda dari satu canvas besar   |
| Sinkronisasi antar screen | Tidak ada — masing-masing memainkan clock-nya sendiri | Sync di tingkat frame melalui network  |
| Menu konfigurasi          | <b>Program &gt; Publish</b>                           | <b>Stitching &gt; Modeling, Stitching &gt; Program, dan Player &gt; Player → Param</b> |
| Hardware tipikal          | Terminal apa saja yang didukung                       | Terminal dengan spesifikasi tinggi (lihat § 2)   |

Gunakan stitching ketika **konten harus terbentang melintasi beberapa screen sebagai satu gambar utuh** (misalnya video wall di lobby). Untuk screen yang terpisah tapi terkoordinasi (misalnya beberapa menu board di food court), gunakan publish biasa dari [Manual Standard Programs](#).

## 2. Sebelum Memulai

Sebelum Anda dapat melakukan modeling wall dan mempublikasikan stitched program di web console CDMS, Anda perlu:

| Yang harus dilakukan             | Dokumentasi  |
|----------------------------------|--|
| Login ke CDMS                    | <a href="#">Standard Programs § 1. Getting Started</a>               |
| Upload gambar / video untuk wall | <a href="#">Standard Programs § 3.1 Upload Image / Video / Music</a> |
| Pastikan terminal target online  | <a href="#">Standard Programs § 6.1 View Player Status</a>           |

Spesifikasi hardware terminal, persyaratan encoding video sumber, dan whitelist anti-virus pada terminal adalah urusan deployment yang ditangani oleh IT / technical support. Operator tidak mengonfigurasi hal-hal tersebut. Laporkan masalah terkait ke technical support dan teruskan pekerjaan dari web console CDMS.

### 3. Konfigurasi Terminal

Setiap terminal di wall perlu parameter sinkronisasinya dikonfigurasi pada tab **Param** di record player.

1. Klik **Player > Player** untuk membuka player list.
2. Klik kanan pada player dan pilih **Edit**. Dialog *Edit Player* terbuka.
3. Buka tab **Param** dan konfigurasi:

| Parameter            | Nilai  |
|----------------------|--|
| <b>Sync Setting</b>  | On   |
| <b>Sync Role</b>     | Satu terminal di wall adalah <code>host</code> ; sisanya <code>slave</code>  |
| <b>Sync Mode</b>     | <code>0</code> — host mengirim sync signal pada awal setiap material; <code>1</code> — host mengirim setiap menit; <code>999</code> (direkomendasikan untuk testing) — slave menampilkan icon panah di pojok kiri atas setelah menerima signal |
| <b>Sync Method</b>   | Network  |
| <b>Sync Group</b>    | Semua player di wall yang sama harus berbagi nomor group yang <b>sama</b>  |
| <b>Splicing Mode</b> | Single Screen  |

1. Klik **OK** untuk menyimpan. Ulangi untuk setiap terminal di wall — satu host, sisanya slave, semua dengan nomor Sync Group yang sama.

Host hanya memancarkan sync signal **ketika video mulai diputar**, bukan selama playback berlangsung. Jika dua slave drift di tengah video, batas material berikutnya akan menyelaraskannya kembali.

### 4. Modeling Screen Wall

Modeling memberitahu CDMS bagaimana tile fisik disusun, sehingga sistem tahu cara membagi canvas saat publish.

Klik **Stitching > Modeling** untuk membuka halaman *Modeling*. Dua mode didukung: **Standard Stitching** (grid persegi panjang) dan **Shaped Stitching** (layout bebas, termasuk tile yang dirotasi).

## 4.1 Standard Stitching

Gunakan untuk grid screen identik yang teratur (misalnya 3×3, 4×2).

1. Klik **New > Standard Stitching** untuk membuka halaman *Detail Screen Scheme*.
2. Isi informasi screen di sebelah kiri:
  - **Name** — bebas.
  - **Single Screen Style** — jumlah baris dan kolom. Maksimum 255 screen per wall.
  - **Single Screen Size** — klik tombol search untuk memilih terminal. Field resolusi dan bezel akan terisi otomatis (Anda juga bisa mengetiknya secara manual).
1. Jika model terminal yang dibutuhkan tidak ada di daftar:
  - Klik **New** untuk membuka dialog *New Screen*, isi parameter, lalu simpan.
  - Untuk menghapus model terminal yang tidak diinginkan, pilih dan klik **Delete**.
1. Sisi kanan menampilkan layout wall yang dihasilkan.
2. Klik **Binding** untuk mengikat setiap tile ke terminal tertentu di fleet Anda. Klik **Unbinding** untuk membatalkan binding.
3. Klik **Mode** untuk mengatur sudut rotasi setiap tile:
  - 0° — horizontal.
  - 90° — rotasi berlawanan jarum jam.
  - Dan seterusnya.

## 4.2 Shaped Stitching

Gunakan untuk layout bebas — wall non-persegi panjang, ukuran campuran, atau tile yang dirotasi.

1. Klik **New > Shaped Stitching** untuk membuka halaman *Detail Screen Scheme*.
  2. Dari toolbar di kiri, pilih screen terminal yang sesuai dengan ukuran tile fisik. Akan muncul di area editing di tengah.
  3. Jika model terminal yang dibutuhkan tidak ada di daftar, klik **New** untuk membuatnya di dialog *New Screen*.
  4. Klik kanan pada tile di area editing untuk menghapus atau menyalinnya.
  5. **Drag** tile untuk memposisikan ulang. Di property pane sebelah kanan, ubah **rotation angle** untuk setiap tile (misalnya 45°).
  6. Klik **Binding** untuk mengikat setiap tile ke terminal tertentu. Klik **Unbinding** untuk membatalkan.
  7. Klik **Mode** untuk mengatur sudut rotasi dengan cara yang sama seperti standard stitching.
-

## 5. Membangun dan Mempublikasikan Stitched Program

---

Setelah wall ter-modeling, bangun program yang akan dimainkan di sana.

1. Klik **Stitching > Program**.
2. Klik **New** di sebelah kanan dan pilih screen wall (scheme yang Anda buat di § 4). Klik **OK** untuk membuka *Splicing Program Details*.
3. Klik **Add Full Screen Playback Material** atau **Add Single Screen Playback Material**.
  - **Full Screen** — material terbentang di seluruh wall.
  - **Single Screen** — material hanya diputar di satu tile.

Multiple pages didukung, jadi Anda bisa mencampur konten full-wall dan single-tile dalam satu program.

1. Pada dialog **Content**, tambahkan gambar atau video (multiple item didukung).
2. Gunakan toolbar untuk mengurutkan ulang item dalam suatu area:

| Icon      | Aksi  |
|-----------|---|
| Top       | Pindahkan item saat ini ke paling atas dalam area-nya |
| Bottom    | Pindahkan item saat ini ke paling bawah               |
| Move up   | Pindah naik satu posisi                               |
| Move down | Pindah turun satu posisi                              |
| Empty     | Hapus semua item dalam area                           |

1. Klik **Edit** di toolbar, atau klik kanan pada item lalu pilih **Edit**, untuk mengatur durasi playback-nya.
2. **Atur publish properties:**

| Property                | Nilai   |
|-------------------------|---|
| <b>Play mode</b>        | <b>Looping</b> (24 jam/hari); <b>Scheduled</b> (Play by date atau Play by week); <b>Break</b> (insertion prioritas tertinggi)       |
| <b>Expiration</b>       | Ketika tanggal ini tiba, program akan dihapus otomatis dari CDMS dan dari terminal  |
| <b>Publish Strategy</b> | <b>Additional</b> (ditambahkan ke schedule yang ada tanpa replacement); <b>Overwrite</b> (mengganti schedule lama dengan yang baru) |

1. Klik **Save and Publish**. Pesan *Saved Published* mengonfirmasi keberhasilan.
-

## 6. Memantau Stitched Wall

---

Pemantauan harian sama dengan program biasa; Anda mengamati setiap tile di wall secara individu di **Player > Status**.

Gunakan section yang ditautkan di manual standard:

- Status live, jadwal saat ini, screenshot, remote control suatu tile → [Standard Programs § 6. Player Monitoring](#).
- Log operasi dan error player → [Standard Programs § 6.8 Player Logs](#).
- Statistik online → [Standard Programs § 7. Logs](#).
- Statistik playback → [Standard Programs § 8. Playback Log Statistics](#).

Saat memverifikasi sync, aksi **Screen Shot** adalah sahabat terbaik Anda — ambil screenshot setiap tile pada momen yang sama dan bandingkan secara visual.

---

## 7. Troubleshooting

| Gejala   | Kemungkinan penyebab   | Tindakan operator   |
|--|--|---|
| Beberapa tile tidak pernah bergabung dengan wall                   | Nomor <b>Sync Group</b> salah, atau beberapa terminal masih Sync Setting = Off | Pastikan setiap tile berbagi nomor group yang sama dan Sync Setting = On. Lihat § 3.  |
| Dua tile mengklaim peran host                                      | Lebih dari satu terminal di-set sebagai host                                   | Hanya satu host per wall. Set sisanya ke sLave . Lihat § 3.   |
| Wall terlihat benar di awal tapi tearing muncul di tengah video    | Host hanya mengirim sync di awal material (Sync Mode 0 ); video panjang drift  | Pindah ke Sync Mode 1 (resync setiap menit), atau pecah sumber menjadi material yang lebih pendek. Lihat § 3.   |
| Tile diputar tapi tetap drift dari sync, bahkan dengan Sync Mode 1 | Video sumber mungkin variable frame rate atau masalah codec                    | Laporkan ke technical support / tim produksi video — re-encoding sumber bukan tugas operator.   |
| Player jalan tapi mati dalam beberapa detik                        | Anti-virus di terminal mengkarantina player executable                         | Laporkan ke IT / technical support untuk whitelist binary player. Bukan tugas operator.   |
| Halaman Modeling tidak menampilkan tile fisik                      | Model terminal belum didefinisikan   | Klik <b>New</b> pada pencarian screen-size untuk membuat model, isi resolusi dan bezel, lalu simpan. Lihat § 4.1 langkah 3.   |
| Terminal yang ter-bind menjadi offline                             | Gangguan network atau hardware pada tile tersebut                              | Diagnosa via <b>Player &gt; Status</b> seperti player standard lainnya. Lihat <a href="#">Standard Programs § 6.1 View Player Status</a> . Eskalasi masalah hardware/network ke IT. |

Akhir manual *Stitching Programs*. Untuk program biasa lihat [Manual Operator — Standard Programs](#); untuk konten interaktif lihat [Manual Operator — Touch Programs](#).