

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Persaingan dalam bisnis media masa terasa semakin kompetitif tidak terkecuali dalam bisnis media radio, sebuah stasiun radio di tuntut untuk dapat menciptakan sebuah program yang bagus dan dapat memberikan pelayanan infrastruktur yang baik serta memadai agar tidak di tinggalkan oleh pendengarnya bahkan menambah pendengar baru. Penetrasi perkembangan bidang teknologi informasi yang sangat cepat menuntut adanya perubahan dan metode terbaru untuk mendengarkan siaran dan informasi yang disiarkan oleh stasiun radio menjadi lebih *fleksible*, tidak hanya dengan mengandalkan frekuensi FM namun juga dengan jaringan internet.

Seiring perkembangan teknologi saat ini dan dengan banyaknya *smartphone* yang menggunakan sistem operasi *android*, sehingga banyaknya aplikasi *mobile* yang sudah dapat menyiarkan secara *realtime* siaran dari radio *streaming*, seperti aplikasi “Tune in Radio” namun dari aplikasi tersebut pendengar tidak dapat berinteraksi secara langsung dengan DJ (*Disc Jockey*) atau penyiar dari radio tersebut, seperti request lagu yang di putar, *update* informasi terbaru seputar musik, dll. Sehingga pendengar hanya bersifat pasif tanpa bisa berinteraksi, dan menyebabkan banyaknya pendengar radio yang tidak menikmati siaran radio dengan waktu yang lama.

Berdasarkan uraian dan permasalahan di atas dalam penelitian ini di buat aplikasi *live streaming* berbasis android untuk mendengarkan secara langsung. Untuk itu diusulkanlah sebuah perancangan aplikasi yang berjudul :

“RANCANG BANGUN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI SIARAN STASIUN RADIO DENGAN *LIVE STREAMING* BERBASIS *ANDROID* PADA “RTV UNIVERSITAS ESA UNGGUL””

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang terjadi antara lain :

1. Bagaimana siaran *live streaming* dari RTV Esa Unggul dapat di dengarkan pada *smartphone* berbasis *android*.
2. Bagaimana para pendengar para pendengar dapat berinteraksi langsung dengan penyiar radio dengan menggunakan aplikasi ini.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis meliputi :

1. Membangun sebuah aplikasi berbasis android agar siaran *live streaming* dari stasiun RTV Esa Unggul dapat di dengarkan melalui *Smartphone* berbasis Android.
2. Memudahkan bagi pendengar dan penyiar berinteraksi secara langsung pada saat siaran *live streaming* agar dapat membangun komunikasi 2 arah antara penyiar dan pendengar RTV Esa Unggul dalam satu aplikasi.
3. Meningkatkan jumlah pendengar dari RTV Esa Unggul, untuk bersaing dalam dunia industri media yang saat ini sudah

banyak menggunakan jaringan *streaming* pada kegiatan bisnisnya.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

A. Manfaat Bagi Peneliti

Memperluas wawasan dalam mengembangkan suatu sistem sesuai dengan disiplin ilmu yang di terima penulis di bangku perkuliahan.

B. Manfaat bagi RTV Esa Unggul

1. Memudahkan para pendengar RTV Esa Unggul untuk mendengarkan *live streaming* dari stasiun RTV Esa Unggul serta dapat berinteraksi langsung dengan penyiar RTV Esa Unggul.
2. Meningkatkan jumlah pendengar dari RTV Esa Unggul.
3. Mengembangakn proses bisnis yang ada pada RTV Esa Unggul.

C. Manfaat bagi Universitas

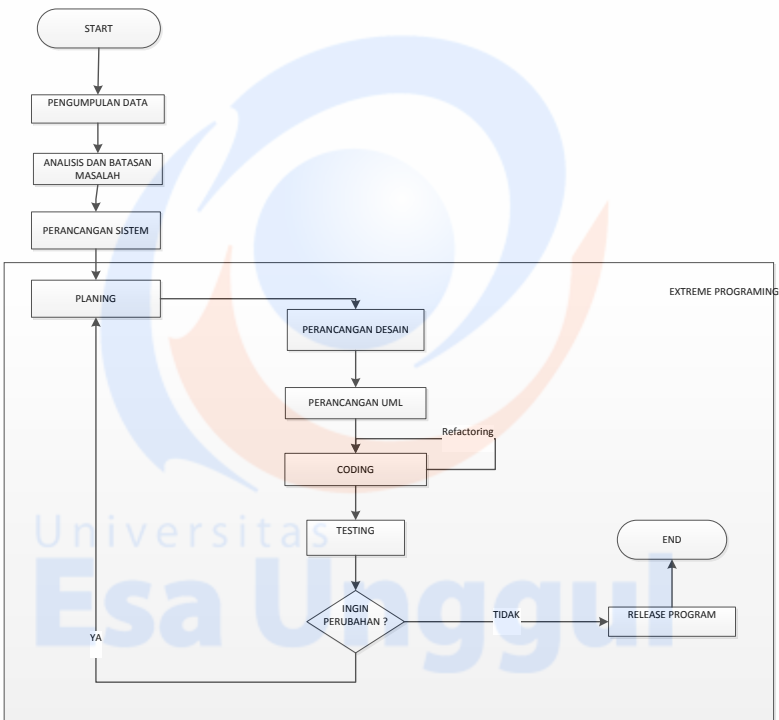
Salah satu sarana atau media berbagi informasi, dan juga media promosi Universitas Esa Unggul.

1.5 Batasan Masalah

1. Menganalisisi sistam radio RTV Esa Unggul yang sedang berjalan saat ini pada universitas esa unggul.
2. Merancang aplikasi radio RTV Esa unggul Menggunakan bahasa Pemrograman, java, xml, php dan Menggunakan *Mysql database* sebagai basis data penyimpanan konten pada aplikasi, serta Diagram UML

3. Aplikasi ini mampu melakukan *streaming* terhadap siaran *live streaming* dan interaksi secara interaktif dengan layanan *live chat* dari stasiun RTV Esa Unggul, serta melihat informasi berita terbaru dari fitur portal info pada aplikasi RTV Esa Unggul.

1.6 Kerangka Kerja



Gambar 1.1 Kerangka Kerja

Di dalam menyusun skripsi ini, di perlukan teknik serta pengumpulan data yang lengkap, untuk menyusun skripsi ini, adapun metode yang digunakan dalam mendapatkan data adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan data berdasarkan hasil penerapan yang sudah di rekam dalam skenario berbentuk diagram diagram UML
2. Pengumupulan data dari studi pustaka untuk mendukung teori teori dan istilah serta tehnik yang di gunakan dalam perancangan sistem, baik dalam buku jurnal maupun internet.
3. Perumusan masalah menggunakan analisa *requirement analysis*, menganalisa proses bisnis yang berjalan dan perancangan dari Aplikasi yang akan di bangun
4. Perencanaan sistem dengan metode *Extreme Programing (XP)*

Melakukan :

- a. Perencanaan, Tahapan ini adalah proses pembangunan sistem, analisa kebutuhan user terhadap sistem yang akan di bangun
- b. Desain, Desain dari rancang bangun aplikasi ini di gambarkan dalam diagram - diagram UML. diagram - diagram tersebut menggambarkan proses bisnis dari sistem
- c. *Coding*, melakukan tahap pengkodean berdasarkan diagram UML yang sudah disusun dan memanfaatkan *Android Studio, JSON script, PHP, Mysql service dan, Icast Broadcast server*
- d. *Refactoring* Merupakan sub tahap dari *Coding* bertujuan sebagai tahap *debug* penyelesaian masalah dari sisi programmer
- e. *Testing*, melakukan testing dari kode prgram yang telah di buat

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan laporan tugas akhir ini meliputi :

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, tujuan, manfaat penelitian. Dan kerangka kerja

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab ini dijelaskan mengenai teori dasar sebagai penunjang dalam pembuatan tugas akhir ini.

BAB III GAMBARAN UMUM RESPONDEN

Pada bab ini dijelaskan mengenai kerangka pemikiran tentang bagaimana menganalisis permasalahan terhadap aktivitas yang ada, menawarkan usulan *system* yang baru serta merancang pengembangan aplikasi.

BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas tentang pembuatan model, perancangan aplikasi, dan ujicoba aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap aplikasi yang dibuat agar dapat terus dikembangkan menjadi lebih baik.