

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi yang berkembang pesat saat ini, *internet* merupakan teknologi yang memiliki cakupan sangat luas. Di mana *internet* terhubung secara *online* tanpa mengenal batas waktu dan tempat. Dalam hal ini, bila perusahaan media broadcast / televisi memanfaatkan *internet* dalam penayangannya maka akan memberikan kemudahan bagi *user* untuk bisa mengangkes acara – acara kesayangan mereka dimana saja tanpa mengenal batas wilayah ataupun negara dan tanpa berpaku pada media konvensional seperti televisi.

Pengembangan teknologi ini berawal dari ekspansi bisnis yang dilakukan CT Corpora yang mengakuisisi detik.com dimana bapak Chairul Tanjung sebagai pemilik CT Corpora ingin mengintegrasikan layanan televisi yang tergabung dalam CT Corpora yaitu TRANS TV dan TRANS|7 kedalam dunia *internet*, dan sebagaimana kita ketahui bersama bahwa kedua layanan televisi tersebut hanya dapat diakses menggunakan media televisi dengan keterbatasan itu maka tercetus lah ide untuk membuat layanan *live streaming* yang bisa di akses dimana saja tidak hanya di indonesia tapi juga di mancanegara sekalipun.

1.2 Perumusan Masalah

Permasalahan yang diangkat adalah :

1. Bagaimana cara media televisi dalam hal ini TRANS TV dan TRANS|7 bisa di akses dimana dan kapanpun *user* itu berada meskipun beda negara sekalipun, seperti sudah kita ketahui bahwa kedua media di atas adalah media nasional.

2. Bagaimana *user* dapat mengakses layanan streaming ini tidak hanya dari pc / desktop tapi juga bisa di akses melalui mobile device (android, iphone, ipad).

1.3 Tujuan Dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Tujuan dibuatnya *live streaming* ini adalah membantu masyarakat supaya dapat menyaksikan konten – konten dari TRANS TV dan TRANS|7 melalui media digital semacam pc atau mobile device dengan kualitas gambar dan suara yang baik. Mytrans sendiri bercita cita untuk memberikan layanan yang terbaik bagi pengguna, pengiklan dan pemilik konten.

1.3.2 Manfaat

Manfaat yang diambil dari adanya aplikasi ini :

1. Masyarakat mempunyai alternatif lain untuk dapat menyaksikan konten kesayangan nya di TRANS TV dan TRANS|7 melalui media *website* ataupun *mobile phone* seperti : iphone, ipad dan android.
2. Bagi para mengiklan mereka jadi ada media baru untuk memasarkan produk nya.
3. Untuk dunia *internet* secara umum, makin banyak pilihan konten yang dapat dinikmati.
4. Secara tidak langsung meningkatkan juga lalulintas internet yang ada di indonesia.

1.4 Ruang Lingkup Masalah

Adapun ruang lingkup masalah dalam laporan akhir ini adalah rancangan arsitektur hardware,system dan jaringan

1.5 Metode Penelitian

Dalam Perancangan sistem ini, penulis menggunakan Metode Prototype karena dengan metode ini perancang dan *user* dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem.

Adapun tahapan – tahapan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai.
Pada tahap ini analis system akan melakukan studi kelayakan dan studi terhadap kebutuhan pemakai, baik yang meliputi model interface, teknik procedural maupun dalam teknologi yang akan digunakan
2. Membangun prototype
Pada tahap kedua ini, analis system membangun prototype system untuk memperlihatkan kepada product management yang merangkap sebagai *user*.
3. Evaluasi prototype
Evaluasi ini dilakukan oleh product management apakah prototype yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan mereka. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak prototype direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2 , dan 3.
4. Membangun sistem
Dalam tahap ini prototype yang sudah di sepakati akan langsung di rancang arsitektur nya.
5. Menguji sistem
Setelah sistem sudah dibuat, maka perancang dan programmer akan melakukan pengetesan apakah rancangan arsitektur yang dibuat sesuai dengan aplikasi yang di buat oleh programmer
6. Evaluasi sistem
Product management mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan . Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.

7. Menggunakan sistem yang telah diuji dan diterima oleh product management siap untuk digunakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini diuraikan dalam lima bab dengan garis besar berikut ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, metodologi dan sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan teori-teori yang mendasari dan mendukung penulisan skripsi ini, antara lain konsep dasar perancangan sistem, konsep dasar infrastruktur teknologi informasi, konsep dasar aplikasi, konsep *live streaming*, media server, perangkat lunak, sistem operasi, perangkat keras, brainware, jaringan komputer, definisi internet, definisi web site.

BAB III PERANCANGAN ARSITEKTUR LIVE STREAMING

Pada bab ini akan diuraikan mengenai gambaran umum perusahaan, pengumpulan data, teknik analisis data, serta perancangan sistem *live streaming*

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai spesifikasi rancangan, implementasi *live streaming*, serta evaluasi perancangan sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil perancangan arsitektur *live streaming* serta saran-saran kepada pihak-pihak yang berkepentingan.