

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi informasi yang semakin cepat telah mendorong lahirnya teknologi - teknologi baru dalam bidang ini. Salah satu teknologi tersebut adalah teknologi Live Video Streaming. Teknologi ini memungkinkan kita dapat berkomunikasi visual secara langsung dan bersama - sama melalui suatu jaringan komputer. Live Video Streaming merupakan integrasi antara teknologi jaringan dan multimedia ke dalam sebuah bentuk teknologi baru yang mampu menyampaikan informasi berupa video, kemudian informasi tersebut dihantarkan melalui sebuah protokol internet di dalam jaringan intranet .

Live Video Streaming pada saat ini sudah mulai digunakan untuk berbagai kegiatan seperti monitoring lalu lintas jalan raya , monitoring keamanan lingkungan , monitoring proses produksi dan berbagai kegiatan lainnya . Dengan adanya teknologi Live Video Streaming diharapkan dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga akhirnya akan meningkatkan produktivitas.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Masalah yang akan di tangani dalam penelitian ini adalah pembangunan aplikasi Live Video Streaming pada jaringan intranet, sehingga semua komputer di dalam jaringan komputer tersebut dapat monitoring proses produksi .

1.3 BATASAN MASALAH

Permasalahan yang harus di selesaikan dalam penelitian ini dibatasi pada hal – hal sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi Live Video Streaming untuk monitoring produksi susu pada CV Soyanatura.
2. Penginstalan video kamera pada tempat produksi berfungsi untuk menangkap gambar visual proses produksi.
3. Penginstalan aplikasi Live Video Streaming pada komputer server dan client yang berfungsi untuk mengirim dan menerima streaming .

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian yang saya lakukan adalah sebagai berikut :

1. Untuk melengkapi persyaratan yang ada agar meraih gelar sarjana yaitu gelar S.Kom setelah menempuh perkuliahan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Mengembangkan ilmu yang diperoleh selama di bangku perkuliahan dan mencari inovasi baru dibidang teknologi informasi sehingga mempunyai banyak manfaat.

3. Untuk menambah pengetahuan di luar kampus dalam rangka mempersiapkan diri di dunia kerja sesuai dengan program studi.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang akan diperoleh dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan teori-teori yang telah didapat di bangku perkuliahan dengan kenyataan di lapangan.
2. Dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang live video streaming yang dapat di terapkan dalam kehidupan sehari - hari.
3. Untuk menerapkan, mengembangkan dan menambah wawasan khususnya bidang teknologi informasi bagi penulis sendiri, sehingga diharapkan dapat menjadi orang yang mampu bersaing dalam dunia kerja khususnya bidang teknologi informasi.

1.6 METODE PENELITIAN

Beberapa metode yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan studi literature dari berbagai sumber yang layak digunakan dan di pakai sebagai landasan dengan mempelajari dan mendalami secara mendalam dan seimbang materi-materi yang bersifat konseptual dengan materi-materi yang bersifat terapan.

b. Pengembangan

Tahap pengembangan yang di lakukan adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Tahap ini di selesaikan dengan mengumpulkan buku-buku dan materi-materi dari internet yang dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian.

2. Analisis Dan Perancangan

Pada tahap ini dilakukan proses analisis terhadap berbagai kebutuhan yang mungkin di perlukan dan dilanjutkan dengan perancangan perangkat lunak yang akan di kembangkan.

3. Implementasi Dan Pengujian

Implementasi di lakukan setelah proses perancangan selesai di lakukan dan di anggap layak untuk di lanjutkan sedangkan pengujian di lakukan setahap demi setahap pada saat proses implementasi di lakukan agar setiap bagian mengalami pengujian sendiri-sendiri.

4. Analisis Kinerja

Dan pada akhirnya pada tahap ini di lakukan pengujian akhir dari perangkat lunak yang telah selesai di kembangkan, untuk dapat dinilai kesesuaian antara perancangan dan hasil akhir yang didapatkan.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar dari isi laporan penelitian per bab, yaitu sebagai berikut :

- Bab 1 berisi pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah dan batasan masalah yang di angkat menjadi materi penulisan laporan skripsi.

- Bab II berisi landasan teori yang berisi tentang dasar-dasar teori yang digunakan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
- Bab III berisi tentang analisis dan perancangan perangkat lunak yang memuat metode perancangan serta hasil perancangan perangkat lunak yang akan dibuat.
- Bab IV berisi pembahasan dan analisis kinerja perangkat lunak yang berisi dokumentasi hasil pengujian perangkat lunak yang di kembangkan, yang di bandingkan kebenaran dan kesesuaiannya dengan teori-teori yang telah di kemukakan sebelumnya
- Bab V berisi kesimpulan dan saran yang memuat rangkuman dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang sebaiknya dilakukan

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan Penelitian

Kegiatan	Jadwal Akurasi Waktu																
	Oktober				November				Desember				Januari				
	2009				2009				2009				2010				
Minggu Ke-	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Observasi			X	X													
Analisis					X	X											
Desain							X	X	X								
Implementasi									X	X	X						
Penyajian Laporan													X	X	X	X	