

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan merebaknya media informasi berbasis video yang di implementasikan di Internet, maka pengguna Internet (pengunjung web) mulai melihat bahwa tampilan gerak cukup efektif digunakan sebagai media penyampai informasi, dan semakin banyak jumlah file video yang tersedia di website maka minat pengguna internet untuk menggunakan fasilitas / layanan internet semakin tinggi. Saat ini juga banyak muncul layanan *download* video atau audio, setelah selesai file di download, baru dapat dilihat di mesin pemutar video di komputer pengguna. Biasanya proses download memakan waktu yang cukup lama, sehingga muncul lagi suatu layanan yang lebih baru yang disebut dengan *streaming*.

Pengimplementasian *streaming* video dalam web merupakan wujud dari perubahan kebiasaan pengunjung web yang ada, pengunjung yang masuk ke web dapat melihat video bergerak langsung dan mempermudah mereka untuk mengerti isi dari apa yang ingin disampaikan di website. Disamping hal tersebut Komunitas Kempo Amikom belum memiliki website sehingga implementasi *streaming* ini dapat dicoba dimasukkan ke website Komunitas Kempo Amikom.

Latar belakang masalah ini memberikan inspirasi untuk membuat tugas akhir dengan judul “Implementasi Video Streaming Pada Website Komunitas Kempo Amikom”.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada paragraph sebelumnya, maka masalah yang coba dirumuskan yaitu: bagaimana mengimplementasikan *streaming* video pada web dengan cara membagi paket video kedalam berapa bagian, kemudian mentransmisikan paket tersebut ke penerima, sehingga penerima dapat memainkan potongan paket-paket video tersebut tanpa harus menunggu seluruh file terkirim kesinis penerima.

## 1.3 Batasan Masalah

Permasalahan agar tidak meluas, maka diperlukan adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah yang diberikan sebagai berikut.

1. Proses streaming yang di implementasikan dengan cara *Pre-encoded*
2. Proses *encoded* untuk menampilkan frame-frame video pada rate yang konstan.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan uraian yang telah diutarakan, maka tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mencoba implementasi video *streaming* pada web untuk menampilkan file video di web komunitas kempo Amikom.

2. Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan sesuai dengan bidang yang diambil, sehingga penulis di samping menguasai teori juga dapat mempraktekan apa yang sudah didapat dibangku kuliah.
3. Membantu pengunjung Website Komunitas Kempo Amikom untuk melihat video komunitas tersebut, tanpa harus mendownload terlebih dahulu keseluruhan file video dan memutarnya didalam software pemutar video lagi.
4. Sebagai referensi bagi mahasiswa yang ingin mengetahui tentang proses streaming, dan mencoba mengembangkan teknologi streaming ini agar bisa memberikan hasil dan manfaat yang yang lebih baik lagi.

### **1.5 Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Metode Observasi**

Metode observasi merupakan suatu metode pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung dari tempat penelitian yaitu dengan browsing mengamati objek yang diteliti untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang permasalahan yang ingin diangkat/ditulis.

2. **Metode Interview**

Metode interview merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara langsung dengan nara sumber ( pelatih dan anggota

Kempo) untuk mendapatkan data yang kongkrit dan lengkap sebagai bahan analisis dalam penelitian.

### 3. Metode Kearsipan

Metode kearsipan merupakan metode pengumpulan data dengan cara mendokumentasi informasi dari website atau perpustakaan atau buku serta melakukan rekaman video langsung saat latihan untuk segala hal yang terkait dengan pengimplementasian streaming video.

### 4. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari cara pengimplementasian streaming, perancangan web, video, dan lain-lain dari buku-buku, artikel yang berhubungan dengan masalah yang ada.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut.

### BAB I Pendahuluan

Bab ini diuraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metodologi penelitian, Sistematika penulisan dan Jadwal kegiatan.

### BAB II Landasan Teori

Bab ini menguraikan teori-teori dari literature yang memberikan pembahasan dan penjelasan tentang streaming, proses streaming, dan rekayasa perangkat lunak yang akan digunakan.

### BAB III Gambaran Umum

Bab ini membahas tentang gambaran umum Komunitas Kempo Amikom mulai dari sejarah berdirinya, visi dan misi, sarana operasional, dan struktur organisasi beserta tugas masing – masing pemegang struktural.

### BAB IV Pembahasan

Bab ini membahas tentang perancangan dan pembuatan website dan Implementasi streaming dengan penjelasan program beserta penguraian tentang hal – hal yang telah dicapai dalam bagian sebelumnya termasuk hasil contoh eksekusi progam.

### BAB V Penutup

Sebagai akhir dari penulisan ditampilkan kesimpulan dari pengembangan aplikasi. Kemudian akan ditampilkan juga saran terhadap berbagai pihak yang terkait dalam pembuatan tugas akhir ini dan untuk penelitian dimasa yang akan datang.

### Daftar Pustaka

### Lampiran

## 1.7 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Rencana Kegiatan

No	Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan data																
2	Analisis data																
3	Pembuatan program																
4	Pengujian atau pengoperasian																
5	Penyusunan laporan																