

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di jaman yang canggih, teknologi memberi pengaruh besar bagi segala aspek kehidupan. Banyak manfaat yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan. Teknologi pun memberikan kemudahan untuk saling berinteraksi satu sama lain, salah satunya melalui jaringan komputer. Dengan jaringan tersebut dapat saling bertukar data ataupun mengakses data antara komputer satu dengan yang lainnya. Dalam era teknologi masa kini, dikenal dengan sebuah istilah *Life Casting*, yang memprioritaskan *Streaming Video* secara *Full* dan *Broadcast* dengan teknologi *Webcam* dan jaringan *3G*. Sampai saat ini teknologi *Life Casting* selalu berkembang bahkan sampai di jejaring media sosial. Fungsi *Life Casting* sama seperti komunikasi tetapi dengan tambahan antarmuka sehingga secara langsung dapat melihat kondisi orang yang dihubungi.

Saat ini teknologi *Life Casting* pada *Cloud* belum berkembang, penggunaannya paling efektif hanya pada kegiatan di jejaring media sosial pada umumnya, tetapi untuk bidang lain masih kurang digunakan, sehingga memunculkan berbagai ide untuk mengembangkan teknologi ini pada layanan *Cloud*. Pada layanan *Cloud* banyak keunggulan terutama dalam bidang bisnis, sebagai contohnya bagi pelaku bisnis meminimalisasi biaya investasi infrastruktur publik sehingga bisnis lebih fokus pada aspek fungsionalitasnya, dan bagi *Application Developer*, layanan *Cloud* memungkinkan pengembangan dan implementasi aplikasi dengan cepat sehingga meningkatkan produktivitas.

Jika teknologi *Life Casting* dapat diterapkan dengan layanan *Cloud*, memungkinkan muncul peluang yang besar bagi para pelaku bisnis, pengembang, dan pengguna, sehingga teknologi *Life Casting* dapat digunakan lebih efektif dan menjadi fungsionalitas di kehidupan sehari-hari. Untuk mengimplementasikan *Life Casting* pada *Cloud*, bisa menggunakan *platform GamingAnywhere*. Sebuah layanan *platform* yang nantinya akan menjadi server untuk menghubungkan antara server dan *client*. *Life Casting* pada

dasarnya digunakan agar sekelompok individu yang ada di mana pun di seluruh dunia yang mempunyai akses internet untuk dapat mengadakan pertemuan acara simultan bersama-sama tanpa harus secara fisik bertemu satu sama lain dalam lokasi tertentu.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam proyek akhir ini adalah Bagaimana *LifeCasting* dibangun dalam *Cloud Platform GamingAnywhere*.

1.3 Tujuan

Untuk membangun *LifeCasting* diatas *cloud GamingAnywhere*, harus menggunakan *plug-in ScriptCam* dan konfigurasinya hanya di *one-side Server*.

1.4 Batasan Masalah

Agar sistem dan penelitian yang dikerjakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai maka diperlukan batasan masalah agar langkah pengerjaan menjadi sistematis. Adapun batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Tidak membahas *Security*.
2. Tidak membahas *Storage*.
3. Tidak membahas *Database*.
4. Pengujian dari sisi *client* masih terjadi *looping*.
5. Pengujian dilakukan pada *Laptop*.
6. Pengujian hanya di sisi *Server platform GamingAnywhere*.

1.5 Definisi Operasional

Dalam Proyek Akhir ini yang berjudul “Membangun *LifeCasting Cloud* berbasis *GamingAnywhere*” untuk meneliti keterhubungan antara *LifeCasting* dengan layanan *Cloud*, sehingga kegunaannya dapat diketahui. Untuk mengoperasikan teknologi *LifeCasting*, dibutuhkan sebuah aplikasi yang nantinya dijalankan pada *platform GamingAnywhere*. Aplikasi dibangun dengan menggunakan pemrograman *HTML, PHP, Javascript* lalu aplikasi akan dijalankan dengan menggunakan *server GamingAnywhere* sehingga yang dapat menggunakannya nanti adalah *client* itu sendiri, *client* pun dapat menjalankan dengan *platform* yang sama. Untuk Proses Bisnis dalam proyek akhir ini, teknologi *Lifecasting* diharapkan dapat digunakan untuk kampus Universitas Telkom.

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam Proyek Akhir ini berikut langkah-langkah yang dilakukan :

1. Studi Literatur

Dalam Studi Literatur dilakukan dengan mempelajari beberapa referensi yang nantinya mampu menunjang untuk melakukan penelitian dan pengerjaan Proyek Akhir. Referensi yang dapat digunakan adalah dapat bersumber dari buku-buku, artikel, sumber dari *internet*, serta sumber-sumber lain yang berhubungan dengan penelitian dan pengerjaan Proyek Akhir yang dilakukan.

2. Perancangan Sistem

Untuk tahap Perancangan Sistem dilakukan perancangan dan percobaan sistem yang akan dibuat, seperti alur proses instalasi *GamingAnywhere*, membangun *LifeCasting* di *GamingAnywhere*, serta konfigurasi pada *server* di *GamingAnywhere*.

3. Implementasi dan Pengujian

Membangun rancangan sistem yang akan dibuat. Pengujian *LifeCasting* pada *GamingAnywhere* yang dibangun berbasis *Cloud Computing* bersifat *open source* dengan jaringan yang bersifat *virtualisasi* agar proses uji coba, pengaksesan, dan informasi yang di peroleh berjalan dengan baik.

4. Dokumentasi

Penyusunan laporan untuk mendokumentasikan seluruh kegiatan Proyek Akhir.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1.7.1 *Timeline* Kegiatan Pengerjaan

No.	Kegiatan	2015																	
		Maret				April				Mei					Juni				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	
	Fungsionalitas - Fitur Sistem																		
1.	Instalasi GamingAnywhere																		
2.	Konfigurasi Server																		
3.	Konfigurasi Client																		
4.	Pembuatan LifeCasting																		
	Pengujian Sistem																		
1.	Pengujian instalasi GamingAnywhere																		
2.	Pengujian konfigurasi Server GamingAnywhere																		
3.	Pengujian plugin LifeCasting pada localhost																		
4.	Pengujian konfigurasi Server GA dengan LifeCasting																		
5.	Pengujian konfigurasi client dengan Server GA																		