

## BAB 1

### PENDAHULUAN

---

#### 1.1 Latar Belakang

LPP. Televisi Republik Indonesia (TVRI) Jawa Barat adalah bagian tak terpisahkan dari TVRI Nasional secara keseluruhan. Ditunjang oleh 1 (satu) stasiun penyiaran di Bandung dan 17 stasiun pemancar yang tersebar diseluruh wilayah Jawa Barat dan Banten. Saat ini TVRI Stasiun Jawa Barat mengudara 4 jam per hari mulai pukul 15.00 s/d 19.00 WIB. Dengan moto "TVRI Jawa Barat Sobat Urang Sarerea", masyarakat Jawa Barat yang saat ini berjumlah 43 juta jiwa diharapkan merasa memiliki dan mencintai TVRI Jawa Barat melalui program-program yang mengangkat kearifan lokal, LPP. Televisi Republik Indonesia (TVRI) Jawa Barat memiliki sebuah *website* yang beralamat [www.tvrijabar.co.id](http://www.tvrijabar.co.id).

*Website* TVRI Jawa Barat saat ini digunakan sebagai *website* profil perusahaan dan layanan *live streaming* program acara TVRI Jawa Barat, layanan *live streaming* masih mengandalkan *video player* gratis yang sering menimbulkan permasalahan dimana seringkali layanan ini tidak bisa digunakan dikarenakan *error* yang tidak diketahui disini lain ketika *website* diakses melalui *smartphone* tampilan *website* tidak beraturan dikarenakan desain *website* masih statis hanya didesain untuk ukuran layar PC sehingga menyulitkan *user* yang ingin menggunakan layanan yang ada pada *website* melalui *smartphone*.

Perusahaan juga mengalami kesulitan dalam mengolah *file video* program acara dikarenakan *file video* program acara biasanya hanya disimpan ke dalam hardisk eksternal yang disimpan di lemari dan tidak berintegrasi dengan *website* sehingga *file video* seringkali terlupakan. Kemudian untuk divisi *news* khusus untuk bidang berita pada *website* ini perusahaan tidak mempunyai ruang untuk memuat konten berita yang dapat diakses langsung oleh *user* dan perusahaan juga mengharapkan adanya suatu ruang khusus untuk media promosi perusahaan pada *website* TVRI Jawa Barat.

## 1.2 Rumusan masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah website interaktif yang bisa digunakan dengan baik pada PC dan *Smartphone* ?
2. Bagaimana membangun sebuah website interaktif yang bisa memberikan layanan *Live Streaming* tanpa masalah sekaligus menyediakan penyimpanan untuk *video* program acara ?
3. Bagaimana membangun sebuah website interaktif yang bisa menyediakan layanan membaca berita secara online ?
4. Bagaimana membangun sebuah website interaktif yang bisa menjadi sebuah media promosi produk untuk perusahaan ?

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah :

1. Membuat *website* berdesain *Responsive* untuk PC dan *Smartphone*
2. Membuat layanan *Video player live streaming* baru dan *responsive* untuk perangkat PC maupun *Smartphone* dan berintegrasi dengan media penyimpanan pihak ketiga
3. Menyediakan Ruang pada *website* untuk fitur Berita Dua Bahasa TVRI Jawa Barat
4. Menyediakan Ruang pada *webiste* untuk iklan sebagai ruang promosi produk untuk perusahaan

## 1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam proyek akhir ini tidak melebar maka batasan dalam pembuatan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. *Website* ini hanya menampilkan 100 indeks video terbaru yang ada di youtube *channel* TVRI Jawa Barat
2. *Website* ini masih menggunakan jadwal acara yang ada di *website* TVRI Nasional
3. Website ini hanya sebagai media pengunggah konten promosi semua catatan pembayaran biaya pemasangan konten dilakukan secara langsung ke bagian keuangan perusahaan

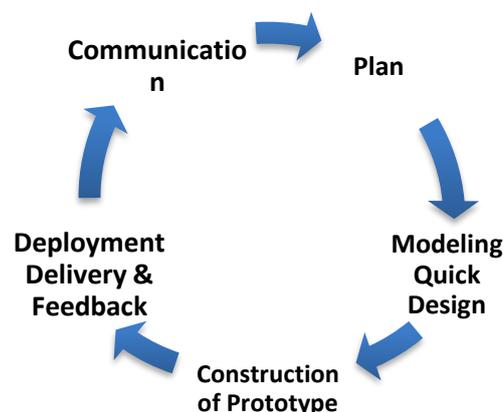
4. Proses unggah video program acara masih dilakukan di *website* youtube

### 1.5 Definisi Operasional

Website interaktif LPP. Televisi Republik Indonesia (TVRI) Jawa Barat adalah sebuah website yang memiliki desain yang *responsive* dengan kata lain dapat diakses melalui berbagai *device* dengan desain yang teratur dan memiliki fitur *Live Streaming* program acara TVRI Jawa Barat yang stabil dan berintegrasi dengan Youtube untuk penyimpanan pihak ketiga dimana *video* program acara yang sudah tayang dapat diakses dengan mudah dan terorganisir, ruang untuk berita online yang dapat diakses dengan mudah oleh *user* dan ruang khusus untuk iklan sebagai media promosi LPP. Televisi Republik Indonesia (TVRI) Jawa Barat. Dengan fitur-fitur tersebut *website* ini dapat berguna sebagai sebuah tempat dimana masyarakat yang terbiasa menonton layanan TVRI Jawa Barat melalui televisi dapat langsung menikmati semua layanan dan program acara yang disediakan TVRI Jawa Barat dengan mudah melalui website ini. Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan menggunakan database *MySQL*.

### 1.6 Metodologi Pengerjaan

Metodologi yang digunakan oleh penulis adalah SDLC (Software Development Life Cycle) terdapat empat metodologi penting dalam pengembangan software berbasis SDLC salah satu metodologinya yaitu *Prototype*.



Gambar 1.1 Pembangunan Perangkat Lunak dengan Pendekatan *Prototype* Roger S. Pressman 2010

Pembangunan aplikasi berdasarkan pendekatan *prototype* lebih efisien dan lebih fleksibel jika pada saat pengerjaan terdapat perubahan. Pada gambar 1.1 terdapat alur proses pada model *prototype* sebagai berikut:

### 1. *Communication*

Komunikasi antara *developer* dengan klien untuk mengumpulkan kebutuhan sehingga membentuk obyektif keseluruhan dari perangkat lunak. Mengidentifikasi segala kebutuhan yang diketahui dan area garis besar di mana definisi lebih jauh merupakan keharusan. Pada tahap ini dilakukan wawancara kepada dua (2) orang staff IT di kantor TVRI Jawa Barat dan satu (1) orang produser yang menghasilkan proses bisnis *useran website* yang dilakukan oleh klien dan juga kendala-kendala yang dihadapi selama *useran website*.

### 2. *QuickPlan*

Perencanaan kilat berfokus pada penyajian dari aspek-aspek perangkat lunak yang akan terlihat oleh klien. Pada tahap ini dilakukan perbandingan dengan *website* TVRI Jawa Barat saat ini dan pencarian referensi yang dapat menguatkan kebutuhan-kebutuhan akan *website* yang akan di bangun. Kemudian diterjemahkan menjadi kebutuhan yang dapat di implementasikan di *website*.

### 3. *Modeling Quick Design*

Pada tahap ini dilakukan penerjemahan kebutuhan-kebutuhan yang didapat dari tahap sebelumnya menjadi model dan desain yang menjadi dasar pembangunan *prototype* menggunakan *flow map*, *use-case*, *ER-diagram* dan tampilan *mockup* sehingga menghasilkan sebuah rancangan untuk pembangunan *prototype*.

### 4. Construction of Prototype

Pada tahap ini dilakukan pembangunan *prototype* berdasarkan kebutuhan-kebutuhan yang telah di definisikan sebelumnya. Pembangunan *prototype* melingkupi tampilan, kebutuhan fungsional sampai aplikasi sesuai dengan perancangan.

### 5. Deployment, Delivery and Feedback

Pada tahap ini dilakukan implementasi dari *prototype* di lingkungan sebenarnya atau dapat disebut sebagai uji coba sekaligus menyerahkan *prototype* kepada klien agar di evaluasi untuk mendapatkan kekurangan atau penambahan fitur apa saja yang harus ditambahkan pada aplikasi.

Proses di atas tersebut di iterasi untuk memenuhi kebutuhan pelanggan, dan pada saat yang sama memungkinkan pengembang untuk secara lebih baik memahami apa yang harus dilakukan dikenal dengan istilah “*Refine Requirement*”. [10]

### 1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan yang dilakukan menyesuaikan dengan metode pengerjaan yaitu “*Prototyping Approach*” yang dimana iterasi proses pembangunan aplikasi dilakukan sampai klien menyetujuinya. Namun, karena proyek akhir ini dibatasi oleh waktu akademik maka iterasi hanya dilakukan sampai waktu tertentu menyesuaikan dengan jadwal akademik Universitas Telkom, berikut adalah jadwal pengerjaan tugas akhir :

Tabel 1.1 Rencana dan Penjadwalan Kerja

No.	Kegiatan	Desember 2016				Januari 2017				Februari 2017				Maret 2017				April 2017			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	<i>Communication</i>																				
2	<i>Quick Plan</i>																				
3	<i>Modeling and Quick Design</i>																				
4	<i>Construction of Prototype</i>																				
5	<i>Deployment Delivery and FeedBack</i>																				
6	<i>Dokumentasi</i>																				