

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini kita memasuki era Globalisasi yang ditunjang oleh perkembangan yang pesat dari teknologi Informasi. Adanya gabungan dari teknologi telekomunikasi dengan komputer menghasilkan suatu media yang mampu menembus batas fisik antar negara melalui dunia maya yang disebut dengan internet. Internet atau internetworking yang tidak hanya mampu mengolah pesan atau data saja, tetapi memungkinkan kita bisa bercakap-cakap dan bertatap muka dengan seseorang (User Interface) yang jaraknya jauh, sehingga teknologi ini telah menghapus jarak ribuan kilometer antar bangsa hanya dalam hitungan detik saja.

Adanya teknologi Informasi semacam internet sekarang ini juga mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja. Oleh karena itu maka perkembangan Teknologi Informasi harus disikapi dengan sikap terbuka dan diterima dengan baik oleh kita. Walaupun harus diakui bahwa dengan perkembangan Teknologi Informasi yang begitu pesat sekarang ini selain membawa dampak positif juga berdampak negatif bagi yang menyalahgunakannya.

Tidak mengikuti perkembangan Teknologi Informasi berarti tidak dapat bersaing. Slogan seperti ini patut ditanamkan dalam diri kita. Coba bayangkan di Era Globalisasi ini, dimana segala hal berbau kecanggihan Teknologi seperti alat-alat sekolah, perkantoran, dan rumah tangga tetapi kita tidak paham dari kegunaan

alat tersebut, apalagi mengoperasikannya. Jangan sampai di zaman yang serba modern dan canggih ini kita dianggap Gagap Teknologi (Gaptek).

Untuk itu mari sepatutnya kita terus belajar dan belajar untuk mengikuti perkembangan Teknologi Informasi yang bergerak sangat cepat. Karena untuk saat ini sampai ke depannya, tanpa memiliki dasar IPTEK, khususnya kemampuan dalam Teknologi Informasi maka orang tidak memiliki nilai jual dalam kompetensi di lingkungan kerja dan lemah dalam persaingan di dunia usaha.

Bersamaan dengan perkembangan teknologi informasi, berkembang pula publikasi dan informasi lewat media elektronik, dari telegram, telepon, hingga radio. Kemajuan Teknologi Informasi khususnya internet sangat cepat. Dengan menggunakan fasilitas *World Wide Web* melalui browser web dapat melakukan banyak hal, mulai dari : membaca berita, email, chatting, mendengarkan musik, dan sebagainya.

Dalam kehidupan sehari-hari radio digunakan sebagai sarana penyampai informasi. Suara yang kita dengar dari pesawat radio merupakan perubahan bentuk energi elektromagnetik dari gelombang radio yang ditangkap oleh pesawat radio, kemudian diubah melalui loudspeaker (pengeras suara) menjadi energi bunyi sehingga bisa kita dengar. Penyebutan istilah Radio pada umumnya masih rancu. Pengertian pertama adalah: alat/pesawat untuk mengubah gelombang radio menjadi gelombang bunyi/suara. Sedang pengertian lainnya adalah gelombang radio yang merupakan bagian dari gelombang elektromagnetik.

Di Indonesia masih belum banyak yang memanfaatkan teknologi ini karena koneksi internet yang tidak terlalu baik. Kalaupun mau gunakan, harus memilih software streaming yang tidak menggunakan *resource bandwidth* yang besar, juga setting *encoder* harus buat sekecil mungkin, misalnya dengan menggunakan 16-24kbps (mono). Sebagai catatan, beberapa server radio internet memiliki ukuran yang tidak terlalu besar, misalnya *Shoutcast* server hanya berukuran 136kb. Meskipun demikian, Indonesia mempunyai cukup banyak radio online, ada lebih dari 30 radio online jika kita surfing di internet, antara lain kaskus radio, prambors, RRI, smart radio, dan lain- lain.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk membuat rancangan dan implementasi perangkat lunak dengan judul “**Aplikasi Radio Online berbasis website**”. Dengan adanya aplikasi radio *online* ini diharapkan dapat memberi sebuah inisiatif baru bagi pengguna internet untuk mendengarkan siaran radio secara online.

1.2 Perumusan Masalah

Permasalahan yang timbul dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah bagaimana membangun sistem aplikasi radio yang dapat diakses melalui media *internet*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan permasalahan pada sistem aplikasi radio *online* ini adalah

1. Perancangan sistem aplikasi radio *online* yang berbasis web.
2. Pemrograman sistem aplikasi radio *online* dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHPMyAdmin 2.6.1-pl3* beserta *Tools* program *Apache HTTPD 2.0.54*. dan pengolah database yang digunakan adalah *Microsoft MySQL 4.0.17* dengan sistem operasi yang digunakan adalah *Microsoft Windows XP*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan penulisan skripsi adalah untuk membangun sistem aplikasi radio online dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Dreamweaver MX* dan pengolah database yang digunakan adalah *Microsoft MySQL 4.0.17* dengan sistem operasi yang digunakan adalah *Microsoft Windows XP*.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dari penulisan skripsi ini adalah

1. Membantu dalam memberikan informasi kepada perorangan maupun organisasi yang membutuhkannya.
2. Pemakai PC dapat dengan mudah mengakses siaran radio dikarenakan aplikasi ini tersedia dalam bentuk *online*.
3. Menciptakan aplikasi radio online yang dapat diakses dan digunakan oleh semua orang.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian disini menggunakan metode deskriptif, yaitu mencari dan mengumpulkan data yang berkaitan dengan permasalahan yang ada, kemudian dibahas guna mendapatkan hasil berupa solusi yang nantinya dapat diimplementasikan.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penulisan laporan dari proposal skripsi adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Penulis mengadakan penelitian dengan cara mengadakan pengamatan langsung pada beberapa radio di Palembang, dan melakukan pencatatan atas fakta-fakta yang ada, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan tujuan agar dapat mengetahui apa saja yang dianggap penting untuk dijadikan bahan masukan didalam perencanaan dan pembuatan radio online berbasis web nantinya yang akan dibangun.

b. Wawancara (Interview)

Penulis mengadakan tanya jawab secara langsung dengan para pendengar radio di Palembang, dengan tujuan untuk mengetahui informasi yang ada.

c. Riset Kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan berdasarkan pengetahuan teoritis yang telah diterima penulis selama masa perkuliahan, serta membaca buku-buku yang ada hubungannya dengan penyusunan proposal skripsi ini yaitu data yang diperoleh dari perpustakaan STT MUSI Palembang berkaitan dengan perancangan radio online ini.

1.6 Jadwal pembuatan skripsi atau Tugas akhir

No.	Kegiatan	Bulan / tahun					
		Mar 01	Apr 01	Mei 01	Juni 02	Juli 02	Ags 02
1	Studi Kepustakaan						
2	Penulisan Proposal						
3	Pengumpulan Data						
4	Analisis dan Perancangan Sistem / Program						
5	Implementasi dan Pengujian Sistem						
6	Penulisan Laporan Akhir						

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dan memperjelas bahasan penelitian, maka akan diuraikan sistematika penulisan dan pembahasannya yang terdiri dari 5 (lima) bab yaitu:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi pendahuluan, meliputi latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori-teori pendukung tentang aplikasi radio online, *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, alat bantu pengembangan aplikasi bahasa pemrograman *PHP MyAdmin 2.6.1-pl3* beserta tools program Apache HTTPD 2.0.54. dan basis data *MySQL 4.0.17* yang akan dibahas secara teoritis yaitu dengan memperoleh bahan-bahan dari referensi yang menunjang.

BAB III. ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini penulis akan menganalisis kebutuhan sistem yang akan digunakan dalam pengimplementasian, kebutuhan perangkat lunak, cara kerja dari hasil rancangan, kelebihan dan kekurangan rancangan serta tampilan layar dari rancangan.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisi seluruh informasi mengenai lingkungan implementasi perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan, implementasi hasil eksekusi dan hasil pengujian sistem aplikasi radio online serta komponen-komponen yang mendukungnya.

BAB V. PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil analisis, perancangan, implementasi dan evaluasi aplikasi. Selain itu juga memberikan saran-saran yang dapat digunakan untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut di masa yang akan datang.