BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT. Bandung Media Visual (I Channel TV) adalah salah satu perusahaan swasta di Bandung yang bergerak dalam bidang jasa penyiaran. I Channel TV berusaha untuk terus meningkatkan kualitas penyiaran bagi seluruh masyarakat Bandung Raya dengan menayangkan program acara yang menyajikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan meningkatkan kualitas dalam pelayanan penayangan iklan berbayar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Widiarti selaku *Programming Manager* di I Channel TV, iklan terbagi menjadi iklan komersial yang sifatnya berbayar serta iklan layanan masyarakat dan iklan promo acara yang sifatnya tidak berbayar. Iklan dijadwalkan berdasarkan ketentuan penayangan komersial yang ditetapkan oleh I Channel TV yaitu penayangan tepat sesuai jam tayang pada media order, tayang setelah atau sebelum acara dimulai, serta produk dengan jenis yang sama tidak tayang berurutan. Istilah jadwal tayangan harian di I Channel TV disebut *logproof.*

Terdapat kurang lebih 30 iklan yang tayang setiap hari, masing-masing iklan tayang minimal 2 kali sehari dengan permintaan penayangan yang berbeda berdasarkan media order. Pembuatan jadwal penayangan iklan harus memperhatikan beberapa faktor antara lain durasi tiap iklan serta durasi penayangan iklan dari tiap segmen program acara. Program acara memiliki minimal 2 segmen, tiap segmen berisi penayangan iklan dengan durasi tertentu. Jika waktu penayangan iklan sudah mendekati segmen berikutnya, sisa waktu akan diisi dengan iklan promo program acara atau iklan layanan masyarakat. Penyusunan jadwal penayangan iklan yang sedang berjalan saat ini menggunakan Ms. Excel, hal ini membutuhkan waktu yang cukup lama dikarenakan penyusunan jadwal penayangan iklan harus menghitung jumlah iklan yang akan tayang dalam satu hari. Kemudian dibandingkan dengan ketentuan penayangan komersial dan

kesesuaian penayangan pada media order. Sehingga pada saat jadwal penayangan iklan dibuat sering terjadi beberapa iklan yang tayang bertentangan dengan ketentuan penayangan komersial yang ditetapkan oleh I Channel TV. Hal ini mengakibatkan perusahaan sering mendapat komplain, pemotongan harga, sampai pemutusan kerjasama dari pihak pemberi order/klien. Maka harus dilakukan perhitungan ulang sampai tersusun jadwal penayangan iklan yang tepat.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, I Channel TV membutuhkan sebuah sistem yang dapat mengoptimalkan jadwal penayangan iklan sehigga tidak terjadi penayangan iklan yang berbenturan dengan ketentuan penayangan komersial. Adapun pendekatan yang digunakan berdasarkan kebutuhan tersebut yaitu membangun Sistem Penjadwalan Penayangan Iklan di PT. Bandung Media Visual (I Channel TV).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan pada subbab 1.1, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membangun sistem penjadwalan penayangan iklan di I Channel TV Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk membangun sebuah sistem penjadwalan penayangan iklan di PT. Bandung Media Visual (I Channel TV). Sedangkan tujuan yang ingin dicapai yaitu memudahkan bagian *programming* dalam menghindari terjadinya ketidaksesuaian iklan yang tayang dengan ketentuan penayangan komersial yang ditetapkan oleh I Channel TV.

1.4 Batasan Masalah

Batasan dalam penelitian tugas akhir ini meliputi :

1. Materi penayangan yang dijadwalkan meliputi iklan komersial, promo acara, dan iklan layanan masyarakat.
2. Data yang diolah meliputi data iklan, data pengguna, data acara, dan data hasil tayang.

3. Metode yang akan digunakan dalam menyusun jadwal penayangan iklan adalah Algoritma *Priority Scheduling* untuk menentukan prioritas dari kriteria iklan.
4. Keluaran dari sistem yang dibangun yaitu jadwal penayangan harian atau *log proof*, pola siar acara perminggu, dan laporan hasil penayangan iklan.
5. Pendekatan analisis yang digunakan adalah analisis terstruktur.
6. Sistem yang akan dibangun berupa aplikasi berbasis *website* dengan menggunakan jaringan intranet

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam menyusun tugas akhir ini adalah metode deskriptif, yaitu suatu penelitian yang bermaksud mengadakan pemeriksaan dan pengukuran-pengukuran terhadap gejala tertentu [1]. Metode penelitian ini dilakukan dengan pengumpulan data dan pembuatan perangkat lunak dengan model *Waterfall.*

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data apa saja yang dibutuhkan dalam membangun sistem penjadwalan penayangan iklan di PT. Bandung Media Visual (I Channel TV). Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Studi Lapangan

   Studi lapangan adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan penelitian di PT. Bandung Media Visual. Studi lapangan ini dilakukan dengan dua cara, yaitu:

   a. Observasi

      Observasi adalah metode pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil. Observasi dilaksanakan pada bagian *Programming*.

   b. Wawancara

      Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya

jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil. Wawancara dilakukan bersama Ibu Widiarti selaku Manajer Program, Ibu Fitri selaku bagian *Traffic*, dan Bapak Asep selaku bagian *Master Control Room* (MCR).

2. Studi Literatur

   Studi Literatur merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang berkaitan dengan proses pencarian, membaca, serta mengenai *website* yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas dalam pembuatan skripsi.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembuatan perangkat lunak yang digunakan adalah metode *waterfall*. Terdapat lima tahapan dalam pembuatan perangkat lunak pada model *waterfall* [4]. Adapun tahapan-tahapan dalam pembuatan perangkat lunak selama proses penelitian dengan menggunakan model *waterfall* adalah sebagai berikut :

1. *Communication*

   Langkah ini merupakan analisis kebutuhan perangkat lunak, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan bagian Programming (melakukan wawancara dan observasi), maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel maupun di internet.

2. *Planning*

   Langkah ini untuk melakukan/menyusun rencana-rencana yang akan dilakukan selama pembuatan perangkat lunak meliputi pembuatan jadwal dari setiap tahap yang dilakukan dan mempersiapkan segala kebutuhannya.

3. *Modelling*

   Langkah untuk memodelkan setiap kebutuhan perangkat lunak yang telah didapat ke dalam beberapa tools diantaranya *flowmap*, ERD, dan DFD, serta melakukan perencangan basis data, struktur menu, antarmuka, pesan, dan prosedural.

4. *Construction*

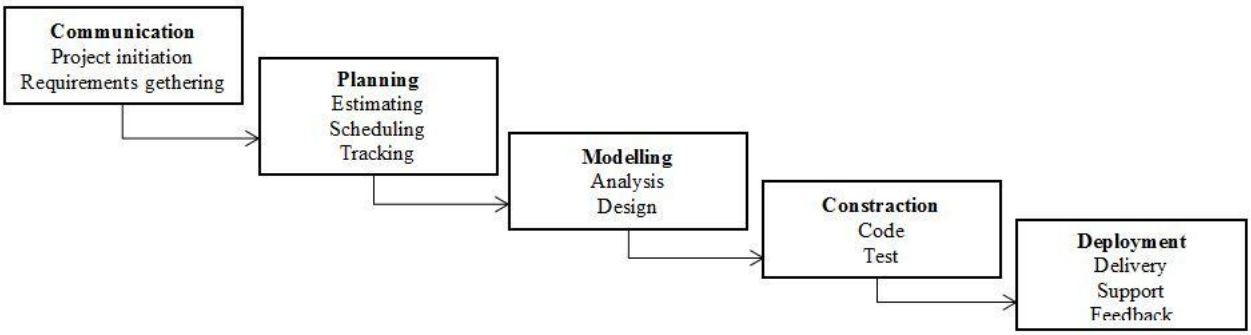
   Langkah ini merupakan penulisan kode dengan bahasa pemrograman PHP

dan MySQL sebagai *Database Management System* (DBMS) berdasarkan hasil pemodelan pada tahap sebelumya.

5. *Deployment*

   Langkah untuk melakukan penyerahan perangkat lunak kepada pihak PT. Bandung Media Visual untuk mendapatkan tanggapan mengenai sistem yang telah dibangun.

Gambar 1.1 menggambarkan ilustrasi metode pembuatan perangkat lunak dengan model waterfall.



Gambar 1.1 Ilustrasi Metode *Waterfall* [4]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab 2 terbagi menjadi dua bagian, bagian pertama yaitu profil perusahaan berisi penjelasan tentang sejarah singkat, visi, misi dan struktur organisasi. Bagian kedua yaitu landasan teori berisi teori-teori pendukung yang digunakan untuk membangun sistem penjadwalan penayangan iklan di PT. Bandung Media Visual.

BAB 3 ANALISIS MASALAH DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab 3 terbagi menjadi dua bagian, bagian pertama yaitu analisis sistem berisi analisis masalah, analisis prosedur yang sedang berjalan di PT. Bandung Media Visual, serta analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Bagian kedua yaitu perancangan sistem berisi perancangan struktur menu, antarmuka, jaringan semantik dan prosedural untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab 4 merupakan hasil implementasi dari analisis dan perancangan sistem yang telah dibuat disertai juga hasil pengujian sistem menggunakan pengujian *blackbox* dengan teknik pengujian *beta testing*.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 berisi kesimpulan dari uraian proses pembangunan aplikasi dan saran terhadap tindak aplikasi ini untuk masa yang akan datang.