BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dakwah adalah kewajiban setiap muslim untuk menyebarkan kebaikan dan menyeru kepada kebenaran berdasarkan Quran dan Sunnah. Terwujudnya dakwah bukan hanya sekedar usaha peningkatan pemahaman dalam tingkah laku dan pandangan hidup saja, tetapi juga menuju sasaran yang lebih luas. Apalagi pada masa sekarang ini, ia harus lebih berperan menuju kepada pelaksanaan ajaran Islam secara lebih menyeluruh dalam berbagai aspek. Saat ini kegiatan dakwah di kota Bandung semakin gencar dilakukan bahkan setiap masjid selalu mengadakan pengajian setiap minggunya. Ini semua dilakukan untuk menciptakan kedamaian diri, mengajarkan umat islam agar selalu menghadirkan Allah dalam setiap perbuatan dan langkah kehidupannya. Muslim Pride salah satu organisasi yang aktif dalam bidang dakwah. Mereka memiliki tujuan untuk mengembangkan metode dakwah yang ada saat ini dengan mengikuti perkembangan teknologi. Saat ini organisasi tersebut sedang ikut membantu kegiatan dakwah masjid Al-Murabbi. Kegiatan dakwah di masjid Al-Murabbi sudah berjalan cukup lama hanya saja baru berjalan efektif dipertengahan tahun 2016. Kajian di masjid ini bersifat tematik, yang cukup menarik minat banyak orang untuk menghadiri kajian di masjid tersebut. Dalam seminggu kajian tersebut dilaksanakan 2 kali, pada hari Selasa dan Sabtu.

Meski sudah berjalan cukup efektif, tetap saja terdapat masalah yang timbul dalam pelaksanaannya. Berdasarkan hasil wawancara dengan kang Kustiana selaku ketua organisasi kepemudaan masjid Al-Murabbi dan juga koordinator media Muslim Pride menyatakan bahwa banyak jamaah yang mengeluhkan waktu pelaksanaan kajian yang dirasa kurang pas dengan kegiatan mereka (kajian dimulai pukul 18.00). Apalagi lokasi Al-Murabbi sendiri berada di kawasan yang rawan macet. Padahal banyak jamaah yang tertarik dengan konsep kajian di masjid Al-murabbi. Dalam penyebaran informasi kajian tersebut masih menggunakan teknologi sms yang pada hasilnya sering mengalami *pending*. Dengan adanya permasalahan tersebut maka peneliti akan membuat sistem baru

yaitu media informasi dengan layanan *video live streaming*. Sistem ini dibuat berdasarkan hasil dari kuisioner yang telah disebar kepada jamaah Al-Murabbi. Dalam kuisioner tersebut diperoleh hasil bahwa 91.33 % sangat setuju bahwa Al-Murabbi membutuhkan media infomasi secara *live* dan 90 % sangat setuju bahwa layanan *video streaming* akan membantu jamaah yang tidak bisa hadir.

Media informasi adalah alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi. Dengan adanya media informasi jamaah dapat mengetahui setiap informasi kajian yang ada di masjid Al-murabbi. Media informasi yang dibangun ini berisikan jadwal kajian, *video rekaman* dan *video live streaming* berbasis android.

Dalam hal ini perlu suatu solusi untuk memecahkan masalah yang ada di masjid Al-Murabbi Bandung. Oleh karena itu, mengacu pada permasalahan diatas maka peneliti akan mengangkat tema tugas akhir yang berjudul "Pembangunan Aplikasi Media Informasi Pengajian Dengan Layanan Live Streaming Berbasis Android (Studi Kasus Muslim Pride)".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka didapatkan identifikasi masalah yaitu sebagai berikut :

1. Adanya keterbatasan jarak dan waktu pada jamaah Al-Murabbi sehingga sulit untuk mengikuti kajian di masjid Al-Murabbi.
2. Belum adanya media informasi di masjid Al-Murabbi yang bisa menyebarkan informasi kajian secara *massive*.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun media informasi pengajian dengan layanan *live streaming* berbasis android.

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan jamaah untuk menyaksikan kajian dimanapun mereka berada.

2. Menyediakan fasilitas media informasi pengajian dalam bentuk layanan *live streaming.*

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini bertujuan agar ruang lingkup penelitian tidak meluas dan menyimpang dari tujuan semula.

1.4.1 Batasan Area Penelitian

Adapun batasan area penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan hanya di masjid Al-Murabbi.
2. Pengguna adalah khususnya jamaah Al-Murabbi dan khalayak umum.

1.4.2 Batasan Sistem

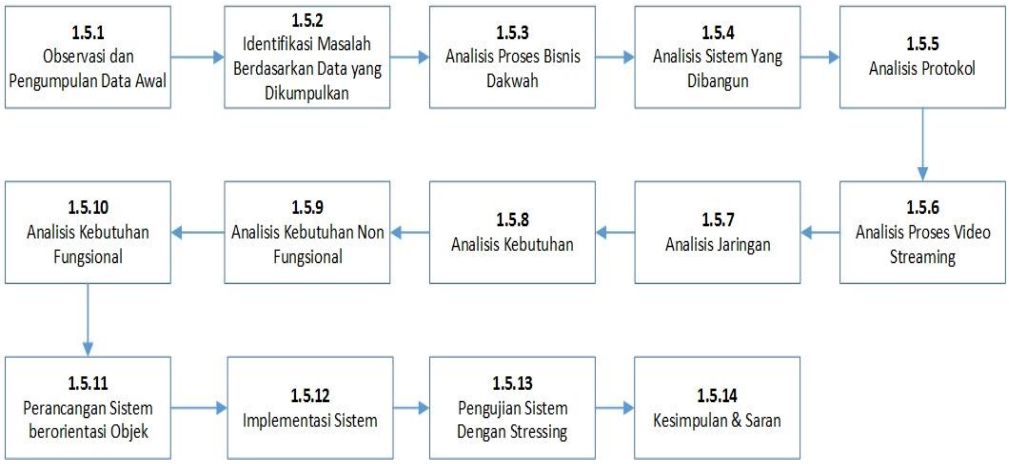
Adapun batasan sistem dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media Informasi *video live streaming* yang dibangun berbasis android dari sisi *client*.
2. Menggunakan protokol RTSP sebagai protokol transportasi media streaming.
3. Konten yang disajikan hanya mengenai *sirah*.
4. Metode dalam proses *live streaming* yaitu *multicast.*
5. Menggunakan *codec* h.264.
6. Menggunakan Red5 sebagai *stream server*.
7. Pendekatan analisis dan perancangan dari pembuatan aplikasi ini menggunakan pendekatan OOAD (*Object Oriented Analysis and Design)* dengan *tools* UML (*Unified Modeling Language)* untuk front end.
8. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah java,mxml dan php.
9. Tools yang digunakan dalam pembangunan aplikasi adalah *adobe flash builder, android studio dan dreamweaver*.
10. Menggunakan MySQL sebagai *database*.

.

1.5 Metode Penelitian

Metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, juga merupakan suatu usaha yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban. Hakekat penelitian dapat dipahami dengan mempelajari berbagai aspek yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian. Adapun tahap dari peneliatan seperti gambar dibawah ini :



Gambar 1.1 Tahapan Penelitian

1.5.1 Observasi dan Pengumpulan Data

Obrservasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden (wawancara dan angket) namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi, kondisi). Teknik ini digunakan bila penelitian ditujukan untuk mempelajari perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan dilakukan pada responden yang tidak terlalu besar.

1.5.2 Identifikasi Masalah

Tahap permulaan dari penguasaan masalah yang di mana suatu objek tertentu dalam situasi tertentu dapat kita kenali sebagai suatu masalah.

Penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri, serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.

1.5.3 Analisis Proses Bisnis

Suatu kumpulan aktivitas atau pekerjaan terstruktur yang saling terkait untuk menyelesaikan suatu masalah tertentu atau yang menghasilkan produk atau layanan demi meraih tujuan tertentu.

1.5.4 Analisis Sistem Yang Dibangun

Penguraian dari suatu sistem yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan.

1.5.5 Analisis Protokol

Analisis sebuah aturan atau standar yang mengatur atau mengijinkan terjadinya hubungan, komunikasi, dan perpindahan data antara dua atau lebih titik komputer.

1.5.6 Analisis Proses Video Streaming

Analisis proses atau tahapan dari pengiriman file *video* ke *client* dari *server*.

1.5.7 Analisis Jaringan

Sebuah proses untuk mendapatkan informasi tentang jaringan yang dipakai dalam pembangunan sistem.

1.5.8 Analisis Kebutuhan

Sebuah proses untuk mendapatkan informasi, model, spesifikasi tentang perangkat lunak yang diinginkan klien/pengguna. Kedua belah pihak antara klien dan pembuat perangkat lunak terlibat aktif dalam tahap ini

1.5.9 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Penguraian batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, standarisasi. Analisis Non Fungsional meliputi :

1. Analisis Perangkat Keras

Penguraian secara lengkap mengenai kebutuhan perangkat keras yang diperlukan untuk menjalankan sistem yang akan dibangun.

2. Analisis Perangkat Lunak

   Penguraian secara lengkap mengenai kebutuhan perangkat lunak yang diperlukan untuk menjalankan sistem yang akan dibangun.

3. Analisis Pengguna

   Memahami dengan sebenar-benarnya kebutuhan dari sistem baru dengan mengembangkan sebuah sistem yang mewadahi kebutuhan tersebut dari segi pengguna.

1.5.10 Analisis Kebutuhan Fungsional

Penguraian layanan sistem yang harus disediakan, bagaimana sistem bereaksi pada input tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu.

1.5.11 Perancangan Sistem

Dalam tahapan ini akan dibentuk suatu arsitektur sistem berdasarkan persyaratan yang telah ditetapkan. Dan juga mengidentifikasi dan menggambarkan abstraksi dasar sistem perangkat lunak dan hubungan-hubungannya.

1.5.12 Implementasi Sistem

Dalam tahap ini dilakukan pemrograman. Pembuatan software dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu dalam tahap ini juga dilakukan pemeriksaaan terhadap modul yang dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

1.5.13 Pengujian Sistem

Proses Pengujian dilakukan pada logika internal untuk memastikan semua pernyataan sudah diuji. Pengujian eksternal fungsional untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input akan memberikan hasil yang aktual sesuai yang dibutuhkan.

1.5.14 Kesimpulan & Saran

Pernyataan tentang hasil analisis deskripsi dan pembahasan tentang hasil pengjuian yang telah dilakukan di BAB sebelumnya. Dan berisi

rekomendasi yang dirumuskan oleh peneliti namun bukan untuk menjawab permasalahan dalam pokok penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang permasalahan, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian lalu batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas profil Muslim Pride seperti sejarah, visi, misi, struktur organisasi. Selain itu membahas teori-teori yang berkaitan dengan pembangunan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi yang terdiri dari analisis masalah, analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk sistem yang akan dibangun sesuai hasil analisis yang telah dilakukan. Sistem yang dibangun berorientasi *object*

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi sistem terhadap perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, implementasi basis data dan implementasi antar muka. Selain itu dilakukan tahap-tahap pengujian terhadap sistem yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran untuk pengembangan penelitian yang dilakukan