

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menulis adalah sebuah kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang yang diungkapkan dalam bahasa tulis. dalam pengertian lain, menulis adalah kegiatan untuk menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan yang diharapkan dapat dipahami oleh pembaca dan berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. dengan demikian, pengertian menulis adalah kegiatan seseorang untuk menyampaikan gagasan kepada pembaca dalam bahasa tulis agar bisa dipahami oleh pembaca. keterampilan menulis merupakan salah satu komponen dalam keterampilan berbahasa selain menyimak, berbicara, dan membaca . keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur (Tarigan, 2008). latihan dan praktik yang dilakukan secara bersamaan tentu membuat kegiatan menulis terasa mudah dan menyenangkan. terlebih jika sebuah tulisan dapat diciptakan dari beberapa orang yang mempunyai perbedaan karakter dan gagasan. tulisan yang dihasilkan tentu lebih bervariasi, kaya akan materi serta pembahasan dan masih banyak manfaat lain.

Dengan berkembangnya media teknologi informasi dan komunikasi, dunia terkoneksi menjadi sebuah kesatuan yang utuh, sehingga informasi bukanlah sesuatu yang tertutup dan berwilayah sempit. begitu pula

perkembangan teknologi komunikasi khususnya komunikasi secara *realtime* berkembang sangat pesat, salah satunya adalah teknologi WebRTC (*Web Real Time Communication*) yang dikembangkan pertama kali oleh Google pada tahun 2011. menurut (Rifky Mulki, 2014) WebRTC merupakan sebuah proyek open source yang memudahkan pengembang dalam mengembangkan aplikasi *video/audio/data*. teknologi berbasis *website* ini kini telah banyak dikembangkan sebagai sarana komunikasi *realtime* antar pengguna. teknologi WebRTC dapat dimanfaatkan untuk mempermudah penulis melakukan kolaborasi penulisan oleh lebih dari 1 penulis. dengan melakukan kolaborasi menulis secara *realtime*, penulisan dapat dibuat menjadi lebih singkat dan cepat serta mempermudah penulis untuk menggabungkan ide gagasan dan tulisan teks yang dihasilkan tanpa harus membandingkan dan memilah-milah secara manual.

Live editor text adalah proses *editing* (teks) secara langsung/dalam waktu bersamaan. WebRTC merupakan sebuah API yang berbasis *realtime* dikembangkan oleh Google Inc pada tahun 2011 yang membolehkan pertukaran *data* yang memunculkan sebuah harapan besar akan adanya aplikasi tanpa plugin dengan memanfaatkan beberapa *library javascript* yang dijalankan pada *web browser*. dengan adanya teknologi WebRTC ini dapat dibangun aplikasi *live editor text*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan yang ada :

- 1.) Bagaimana merancang sistem yang digunakan sebagai sarana dalam melakukan kolaborasi dalam menulis dokumen
- 2.) Bagaimana mengimplementasikan teknologi WebRTC untuk aplikasi *live editor text*

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis menyimpulkan untuk ruang lingkup sebagai berikut :

- 1) Aplikasi berjalan melalui *web browser* yang telah mendukung teknologi webRTC.
- 2) Aplikasi hanya menampilkan teks
- 3) Aplikasi digunakan untuk 2 pengguna atau lebih.
- 4) Aplikasi masih menggunakan cursor yang sama.
- 5) Aplikasi ini berjalan pada jaringan intranet

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah

- 1.) Mengimplementasikan teknologi webRTC untuk aplikasi *live editor text*
- 2.) Menghasilkan aplikasi live editor text sebagai sarana kolaborasi penulisan dokumen.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah

- 1) Pengguna dapat mengefisiensi waktu pembuatan tulisan/dokumen
- 2) Pengguna dapat berkolaborasi dengan pengguna lain untuk membuat dokumen
- 3) Pembuatan dokumen/tulisan lebih cepat

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan skripsi Aplikasi Live Editor Text Menggunakan Teknologi WebRTC yang akan dibuat :

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Pada bab ini berisi tentang pembahasan sumber pustaka yang digunakan sebagai pedoman perancangan penelitian dan penjelasan yang berhubungan dengan penelitian yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang pembahasan analisis kebutuhan, bahan/data, peralatan dan perancangan sistem yang akan digunakan.

BAB 4. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang pembuatan aplikasi yang merupakan implementasi dari hasil analisa dan perancangan, pengujian sistem dan kesimpulan.

BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang dihasilkan dari pembahasan penerapan sistem dan saran-saran guna pengembangan sistem yang telah dibuat.