

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karaoke biasanya dilakukan secara langsung atau bersamaan. Dengan perkembangan Teknologi Informasi yang cukup dirasakan 5 tahun terakhir khususnya dalam bidang komunikasi. Proses karaoke secara bertatap muka bisa saja tidak dilakukan. Oleh karena itu, Teknologi *WebRTC* mengimplementasikan komunikasi secara *real time* lintas *web browser* pada aplikasi karaoke *online* dan dapat memudahkan masyarakat agar berinteraksi satu dengan yang lain baik jauh maupun dekat dalam waktu yang bersamaan.

Aspek diatas dapat dikembangkan dengan menambahkan fasilitas *video live streaming* dan *join friend* pada aplikasi karaoke online tersebut. *Video live streaming* akan menyiarkan secara langsung atau *peer to peer* berupa *audio* dan *video* dan dapat dilihat oleh orang lain dimanapun dalam waktu bersamaan (Tribudi,2014).

Karaoke *online* dapat digunakan oleh masyarakat dan mempermudah dalam menggunakan media aplikasi karaoke *online* sebagai sarana hiburan dan berinteraksi satu sama lain secara *live streaming* dimanapun berada. Oleh karena itu, sistem tersebut secara teknis sudah mampu lintas-*platform* dan *WebRTC* merupakan jawaban dari aplikasi karaoke *online* karena dapat menunjang komunikasi secara *real time*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di paparkan diatas dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu bagaimana mengimplementasikan teknologi *WebRTC*(*WEB Real-Time Communication*) pada aplikasi karaoke *online*.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka batasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Berjalan pada perangkat computer seperti *laptop*, *tablet* maupun *smartphone* yang terkoneksi jaringan internet dan menggunakan browser yang mendukung teknologi *webRTC* untuk menjalankannya, aplikasi ini tidak membutuhkan instalasi.
2. Aplikasi ini berbasis *responsive web* desain sehingga akan menyesuaikan dengan ukuran layar dari perangkat computer yang digunakan.
3. Tidak membutuhkan *plug-in*.
4. Permintaan Akses *webcame* dan *microphone*.
5. Video terhubung dalam satu jaringan secara *real-time* .

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan *WebRTC*(*WEB Real-Time Communication*) pada aplikasi karaoke *online* dengan fasilitas *video live streaming* yang menggunakan Teknologi *WebRTC*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Hasil penelitian dapat digunakan untuk menjadi literatur bagi rekan-rekan mahasiswa dan pihak-pihak lain yang akan meneliti dengan topik penelitian karaoke *online* menggunakan Teknologi *WebRTC*.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada penulis mengenai topik karaoke *online* menggunakan Teknologi *WebRTC*.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat umum terkait dengan topik karaoke *online* menggunakan Teknologi *WebRTC*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika karya tulis ini meliputi hal-hal berikut

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, dan dasar teori yang mendukung dan mendasari penulisan skripsi ini.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Pada bab ini dipaparkan sumber yang dijadikan acuan penelitian dan dasar teori yang mendukung dan mendasari penulisan skripsi ini.

BAB III. METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis metode dan teknologi untuk kebutuhan dalam mengerjakan penelitian ini dan perancangan atau perancangan sistem aplikasi yang akan dibuat mendelesaikan skripsi ini.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Pada bab ini akan dipaparkan implementasi dari sistem dan dirancang pada bab sebelumnya dan dibahas tentang sistem yang sudah di buat apakah sudah sesuai dengan tujuan penelitian dibuat.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan diberikan kesimpulan mengenai permasalahan yang diubah berdasarkan serangkaian penelitian yang dilakukan. Selain itu, pada bab ini juga di berikan saran untuk pengembangan selanjutnya.