

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan dunia teknologi saat ini tentunya tidak terlepas dari pengaruh perkembangan zaman yang semakin *modern*. Banyaknya temuan baru di dunia teknologi semakin mempermudah dan mempercepat berbagai macam aktivitas yang dilakukan dalam keseharian kita, seperti mengakses informasi yang dikemas secara menarik melalui berbagai media. Salah satunya multimedia merupakan alat untuk mendistribusikan dan menyajikan informasi berupa audio, video, gambar, dan sebagainya.

Universitas Satya Negara Indonesia adalah salah satu kampus di Jakarta yang terletak di wilayah Jakarta Selatan tepatnya di Jl. Arteri Pondok Indah No. 11, merupakan kampus yang cukup besar dan luas, banyak mahasiswa yang melakukan kegiatan belajar mengajar disana berjumlah ribuan. Kampus USNI sering melakukan kegiatan-kegiatan seperti PKKMB (Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru), acara Dies USNI, seminar, acara SENAT fakultas dan lain sebagainya. Pada saat ini berlangsungnya kegiatan tersebut selalu ada koordinator yang bertugas untuk mendokumentasikan kegiatan yang sedang berlangsung. Saat ini belum ada *multimedia server* pada *website* USNI yang belum mampu menyimpan *file-file multimedia* yang nantinya bisa diakses pengguna dalam ruang lingkup lokal.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan diatas, maka diberikan solusi berupa perancangan multimedia *server*. Untuk membangun multimedia *server* tersebut maka dibutuhkan sebuah aplikasi *subsonic media server*. Media *server* memungkinkan untuk menjalankan berbagai multimedia seperti gambar, video, audio, dan sebagainya melalui *streaming* (sebuah teknologi yang memungkinkan distribusi data audio, video, dan multimedia secara *Real-Time* melalui *internet*). Oleh karena itu pengguna tidak harus mengunduh software terlebih, dahulu karena file audio dan video dapat diputar secara langsung.

Dari latar belakang diatas maka penulis mengangkat judul “ **RANCANG BANGUN MULTIMEDIA SERVER BERBASIS WIRELESS LOCAL AREA NETWORK MENGGUNAKAN SUBSONIC DI UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA**”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan suatu permasalahan, yaitu :

Bagaimana merancang bangun multimedia *server* berbasis *wireless local area network* menggunakan *subsonic* ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun penelitian ini penulis batasi sampai dengan merancang bangun suatu *multimedia server* berbasis *wireless local area network*.

## 1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

Rancang bangun multimedia *server* berbasis *wireless local area network*.

### 1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

- a. Dengan merancang bangun *multimedia server*, maka *file multimedia* dapat dibagikan melalui jaringan *internet*.
- b. Dengan merancang bangun *multimedia server* berbasis *wireless local area network* perangkat *smartphone* dapat mengakses *file multimedia* yang ada di WEB USNI.
- c. Mempersingkat waktu pengguna untuk mengakses *file multimedia server*.

## 1.5 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai tinjauan pustaka berdasarkan penelitian sebelumnya, landasan teori yang berisi teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang berupa pengertian dan definisi.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan mengenai tempat penelitian, uraian metode-metode yang digunakan untuk penelitian penelitian, objek penelitian, analisa masalah, usulan pemecahan masalah dan kerangka berpikir

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan mengenai proses rancang bangun multimedia server berbasis *wireless local area network* menggunakan *subsonic* di Universitas Satya Negara Indonesia.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan akhir dari hasil penelitian dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

### **LAMPIRAN**

