

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan data yang diterbitkan dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, sebesar 10.42% masyarakat Indonesia pada tahun 2020 untuk penggunaan radio [1]. Radio merupakan media media penyiaran yang efisien dalam mencapai audiensinya dengan jumlah yang banyak, karena media tersebut memegang peranan dalam menyampaikan komunikasi untuk masyarakat umum. Selain itu berkembangnya internet, membuat Radio sebagai media penyiaran konvensional mengalami perubahan dari radio *analog* ke radio digital. Kemudian perkembangan tersebut membuat radio memiliki layanan *streaming* baik dari situs website dan aplikasi radio *streaming* [2]. Selain itu Radio Digital juga dapat mempermudah dalam penggunaan, pemilihan stasiun radio, tidak adanya penurunan kualitas sinyal meskipun telah dilakukan berbagai manipulasi terhadap sinyal tersebut [3].

Selama masa pandemi saat ini, banyak orang membeli obat herbal yang di mana dapat membantu masyarakat dalam daya tahan tubuh. Selain itu pemerintah juga menyarankan untuk mengonsumsi obat herbal selama pandemi, selama tahun 2020 terdapat 62 produk OHT (Obat Herbal Tradisional) dan 25 FF (Fitofarmaka) yang sudah terdaftar di Badan POM [4]. Obat Herbal merupakan obat yang dibuat dari bahan alami, baik tumbuhan, hewan atau mineral. Selain itu manfaat obat herbal dapat meredakan penderita penyakit covid-19, dapat memelihara Kesehatan dan mengurangi risiko terjadinya berbagai penyakit, seperti kanker, demensia, diabetes dan aterosklerosis. Selain itu obat herbal juga mempunyai sifat anti radang, antibakteri, antijamur, antinyeri [5].

Perusahaan BSK Media di Samarinda merupakan rumah radio yang memberikan layanan streaming radio kepada pengguna serta memberikan layanan tempat penjualan obat herbal di apotek terdekat. Sebelumnya BSK Media mempunyai situs *website* BSK Media, namun situs *website* tersebut hanya menampilkan radio *streaming* dan tidak ada tempat untuk penjualan produk obat herbal dari BSK Media.

Oleh karena itu penulis melakukan diskusi dengan BSK Media sesuai dengan kebutuhan BSM Media. Hasil dari diskusi tersebut dibuatlah aplikasi yang bernama BSK Media App, yaitu aplikasi Android untuk membantu masyarakat terutama di Samarinda dalam melakukan *streaming* radio dari perusahaan BSK Media dan membeli produk obat herbal dari BSK Media sesuai dengan apotek yang telah bekerja sama dengan pihak BSK Media. Pada aplikasi BSK Media App terdapat fitur yaitu dapat melakukan streaming radio secara online dengan menggunakan server radio dari perusahaan sendiri, dapat memilih stasiun radio yang tersedia dari perusahaan tersebut, dapat melakukan pencarian obat herbal pada apotek yang telah didaftarkan, selain itu dapat melakukan

pembelian obat herbal dengan daring, serta mendaftarkan apotek sebagai mitra perusahaan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem pemutaran Radio Digital?
2. Bagaimana masyarakat umum dapat mengetahui lokasi penjualan produk perusahaan di apotek?
3. Bagaimana masyarakat umum dapat membeli produk dari perusahaan tersebut?
4. Bagaimana masyarakat umum dapat mengetahui berita tentang Kesehatan?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi yang dibuat berbasis Android minimal versi 6.0 (Marshmallow, API level 21) keatas.
2. Aplikasi yang dibuat memerlukan koneksi internet.
3. Produk yang tercantuk dalam aplikasi merupakan produk dari perusahaan dari BSK Media Samarinda.
4. Target pengguna aplikasi berumur minimal 25 tahun ke atas.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Mempermudahkan masyarakat terutama di Samarinda dalam memilih *channel* radio digital.
2. Mempermudahkan masyarakat dalam mencari apotek terdekat dari lokasi penjualan.
3. Mempermudahkan masyarakat dalam menerima berita update setiap hari dari perusahaan BSK Media terkait Kesehatan ,Gaya Hidup, Olahraga, dan Sosial.
4. Mempermudahkan masyarakat dalam membeli produk obat herbal dari perusahaan BSK Media.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Analisis Kebutuhan
Melakukan komunikasi terhadap pihak terkait untuk dalam menentukan kebutuhan dari aplikasi penulis, serta mencari data dari perusahaan terkait.
2. Studi Literatur
Mencari referensi yang berhubungan dengan topik proyek akhir dalam bentuk infograsis, jurnal, artikel, serta sumber – sumber terkait. Selain itu memahami materi yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi
3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi dari penulis berdasarkan Analisa kebutuhan dan studi literatur. Di tahap ini menentukan fungsi – fungsi terkait untuk melakukan implementasi pada aplikasi terkait, membuat alur system.

4. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini melakukan implementasi berdasarkan yang sudah dipersiapkan dari studi literatur, ui/ux. Kemudian melakukan pembuatan aplikasi dengan menggunakan kode – kode terkait.

5. Pengujian Aplikasi

Pada tahap ini aplikasi yang dibuat penulis akan diuji untuk mengetahui letak kesalahan dari pembuatan aplikasi, serta melakukan revisi sesuai letak kesalahan dari yang ditampilkan system.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. Paulus Agata Suryonugroho

Peran : Mobile Developer, UI/UX Designer, Merancang Database, membuat video promosi, demo aplikasi, survey aplikasi, membuat Laporan Proyek akhir.