

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Televisi merupakan salah satu produk kemajuan teknologi yang secara langsung dapat dilihat di Indonesia. Hal ini disebabkan oleh jumlah pesawat TV yang semakin banyak serta semakin luas jangkauannya, sampai jauh ke pelosok desa. Semakin banyaknya siaran televisi yang disiarkan pada saat ini menjadi variasi tersendiri bagi masyarakat umum dalam memilih acara yang akan ditonton.

Dalam melakukan kegiatan menonton televisi merupakan hiburan yang menyenangkan, murah, dan mudah dipahami, serta tidak membutuhkan kemampuan khusus seperti misalnya media cetak. Disamping itu program yang ditayangkan dalam televisipun semakin banyak dan bervariasi, sehingga sangatlah wajar jika semakin banyak anak-anak maupun orang dewasa yang tertarik untuk menonton TV. Aktivitas nonton TV bahkan menjadi suatu kebiasaan dan akhirnya TV menjadi salah satu hiburan yang paling populer pada saat ini salah satunya adalah anak-anak.

Anak merupakan suatu individu yang membutuhkan kegiatan dalam mengisi waktu yang ada, dimana seorang anak identik dengan kata bermain, baik itu bermain didalam rumah, diluar rumah ataupun taman. Salah satu yang menjadi kegiatan anak-anak pada jaman sekarang ini adalah menonton Televisi. Bagi kebanyakan anak, nonton televisi lebih populer dan lebih menyita waktu daripada

kegiatan yang lainnya. Hal ini tidak lepas dari banyaknya program acara televisi yang ada pada saat ini.

Namun semakin banyaknya acara televisi yang tersaji menjadikan peran orang tua dalam memilih acara yang layak ditonton oleh anak menjadi hal yang sangat dibutuhkan, sehingga anak tidak menonton hal-hal aneh atau adegan berbahaya yang bisa ditiru oleh anak tersebut. Saat ini banyaknya kasus yang terjadi dimana seorang anak melakukan adegan berbahaya yang didapatnya dari Televisi.

Hal tersebutlah yang mendasari penulis untuk membangun aplikasi penunjang keputusan yang dapat digunakan oleh pihak umum dengan mengangkat judul **“Sistem Penunjang Keputusan Menentukan Tingkat Kelayakan Acara Televisi Untuk Anak Dengan Metode MFEP (*Multifactor Evaluation Process*)”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Dari latar belakang yang telah dijabarkan diatas, penulis menentukan berbagai identifikasi masalah, rumusan masalah serta batasan masalah pada penulisan skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

I.2.1. Identifikasi Masalah

Identifikasi yang penulis temukan dalam penulisan skripsi ini ada beberapa masalah yang disimpulkan yaitu sebagai berikut :

1. Banyaknya kasus yang terjadi dimana seorang anak melakukan adegan yang didapatnya dari acara televisi.

2. Kurangnya perhatian orang tua dalam menentukan acara televisi yang akan ditonton oleh anak.
3. Belum adanya aplikasi penunjang keputusan dalam menentukan tingkat kelayakan acara televisi untuk anak.
4. Belum adanya sensor adegan bagi acara televisi yang ditayangkan.

I.2.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam pembahasan dan permasalahan yang akan dihadapi dalam perancangan aplikasi ini :

1. Bagaimana mencegah sehingga anak tidak melakukan adegan berbahaya yang diperolehnya dari acara televisi?
2. Bagaimana menjadikan peran orang tua dalam menentukan acara televisi yang akan ditonton oleh anak?
3. Bagaimana merancang dan mengembangkan aplikasi pendukung keputusan dalam menentukan tingkat kelayakan acara televisi bagi anak?

I.2.3. Batasan Masalah

Dalam penulisan skripsi ini penulis membatasi permasalahan agar pembahasan tidak rancu dari penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Perancangan yang dilakukan adalah membangun aplikasi penunjang keputusan untuk menentukan tingkat kelayakan acara televisi untuk anak pada usia 4 hingga 10 tahun dengan penginputan kriteria yang ada.
2. Metode yang dipakai dalam perancangan aplikasi sistem penunjang keputusan ini merupakan metode MFEP sehingga menghasilkan keputusan

acara TV yang layak bagi anak.

3. Pemrograman yang digunakan adalah *PHP*, *MySQL* sebagai *database* serta permodelan menggunakan *UML*.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian penulis ini adalah :

1. Untuk membuat aplikasi yang dapat digunakan oleh pihak umum sebagai bahan aplikasi pendukung terlebih orang tua dalam menentukan acara TV yang akan ditonton oleh anak.
2. Untuk memberikan kemudahan bagi pihak umum dalam memilih acara TV yang layak disaksikan atau ditonton oleh anak.
3. Untuk mengurangi kesalahan yang sering terjadi dimana anak menonton acara TV yang tidak layak disaksikan oleh anak di bawah umur.

I.3.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan aplikasi pendukung keputusan yang dapat digunakan dalam menentukan tingkat kelayakan acara televisi bagi anak.
2. Memudahkan pihak umum terutama orang tua untuk menentukan acara TV yang layak ditonton oleh anak.

I.4. Metodologi Penelitian

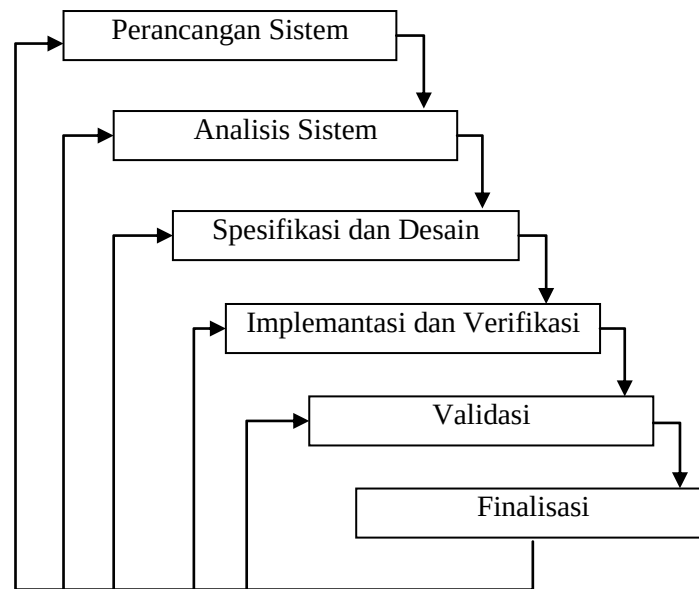
Penelitian merupakan suatu kerja ilmiah yang dilakukan untuk dapat menemukan fakta dan hal-hal yang perlu untuk membantu peneliti dalam menganalisa atau membuat suatu karya. Dalam pembuatan skripsi ini, ada beberapa metode penelitian yang penulis lakukan, yaitu :

I.4.1. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini bersifat teoritis dengan cara memperoleh informasi dalam buku seperti buku sistem penunjang keputusan, buku bacaan, jurnal *MFEP*, serta artikel yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas Terutama yang berkaitan dengan implementasi bahasa pemrograman *PHP*, serta kasus yang terjadi dari akibat menonton acara yang tidak layak ditonton oleh anak.

I.4.2. Prosedur Perancangan

Adapun perancangan aplikasi yang akan dibuat terdiri dari beberapa tahapan terdapat pada gambar 1. menerapkan metode *waterfall* yang dapat diuraikan kedalam beberapa tahap yaitu perancangan sistem, analisis sistem, spesifikasi dan desain, pengkodean program, implementasi dan Verifikasi, Validasi serta Finalisasi sistem:



Gambar 1. Prosedur Perancangan

I.4.3. Analisi Kebutuhan

Pada tahapan ini menentukan kebutuhan apa saja untuk perancangan dan pengembangan, yaitu sebagai *tools* dalam perancangan dengan bahasa pemrograman *PHP*, *MySQL* sebagai *Database* dan metode *MFEP* untuk pengembangan aplikasi.

I.4.4. Spesifikasi dan Desain

Untuk membangun dan menguji Aplikasi yang dirancang membutuhkan beberapa komponen yaitu.

1. *Hardware*, komputer minimum sekelas dengan *Intel Pentium Core 2 Duo*, *Mouse*, *Keyboard*, *Monitor*, dan perangkat.
2. *PHP* dan sebagai *editor* pemrograman dan *MySQL* sebagai *Database*.

I.4.5. Implementasi dan Verifikasi

Tahapan ini dilakukan dalam pengerjaan pada program, selanjutnya dilakukan pembuatan aplikasi dengan memanfaatkan masing-masing komponen. Untuk mengetahui apakah pemanfaatan masing-masing komponen sudah dapat bekerja dengan baik. Bila ada kesalahan atau kekurangan dapat diperbaiki.

I.4.6. Validasi

Pada proses validasi dari sistem yang akan dilakukan hanya pengujian secara umum. Saat perancangan aplikasi sudah selesai dengan cara menguji coba dan menjalankan aplikasi tersebut, jika aplikasi dapat dijalankan maka proses pembuatan aplikasi sudah berhasil.

I.5. Sistematika Penulisan

Susunan dan sistematika penulisan skripsi terdiri dari beberapa sub bab dapat dilihat sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Tahap ini secara ringkas diterangkan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, metodologi penyelesaian masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang penjelasan singkat mengenai teori yang berhubungan dengan topik yang dibahas.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Berisi tentang analisa dan perancangan aplikasi, yang meliputi analisa masalah, perancangan *interface*, perangkat yang digunakan, metode serta ketentuan penggunaan.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang tampilan hasil impelentasi program, serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini diuraikan kesimpulan dan saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi yang dirancang.