

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Setiap tahun pengguna *internet* di Indonesia semakin meningkat, pada akhir tahun 2014, jumlah pengguna *internet* di Indonesia mencapai angka 88,1 juta orang atau meningkat 23 persen dari tahun 2013 yang hanya 71,9 juta orang. Mayoritas pengguna *internet* berada pada kelompok umur 12-35 tahun, yaitu sebesar 60% dari total jumlah pengguna *internet* di Indonesia Artinya, dapat dikatakan bahwa pengguna *internet* di Indonesia adalah yang termasuk ke dalam kategori generasi *millennial* atau “*digital natives*”. *Digital natives* adalah generasi yang lahir setelah tahun 1980, ketika *internet* mulai dipergunakan masyarakat secara luas. (<http://bulet.in/pengguna-internet-di-indonesia-mayoritas-usia-18-25-tahun/>)

Seiring berkembangnya *internet* dan banyaknya informasi bahkan dapat mengakses konten pornografi yang dapat diakses dengan mudah , Indonesia masuk dalam 10 negara yang paling banyak mengakses situs porno sejak tahun 2005, bahkan pada tahun 2015 ini Indonesia berada pada posisi ke-3. Pada tahun 2008, jumlah anak yang tertayang sebagai subyek dan obyek situs porno sebanyak 4.000 orang. Namun, tahun 2011, jumlahnya meningkat empat kali lipat menjadi 16.000 orang. Menurut Riset *Norton Online Family* 2010 menunjukkan 96 persen anak-anak Indonesia pernah membuka konten negatif di *internet*. Sangat mengecewakan sebanyak 36 persen orang tua tidak tahu apa yang dibuka anaknya

karena pengawasan yang minim. Hanya satu dari tiga orang tua tahu tentang yang dilihat anak-anaknya ketika *online*, padahal anak-anak menghabiskan 64 jam untuk *online* setiap bulan. Suburnya potensi bisnis pornografi dipicu oleh pengguna *internet* pemula. (<http://gaya.tempo.co/read/news/2010/07/02/174260350/96-persen-anak-indonesia-buka-situs-negatif>)

Anak-anak lebih banyak ingin mencari tahu situs-situs yang mengundang rasa ingin tahu. Selanjutnya, ada yang ketagihan dan ada yang sesekali saja melihat situs tersebut, sehingga membuat *internet* rumah menjadi mengerikan bagi para orang tua untuk membiarkan anak-anaknya berselancar dengan *internet*. Melihat dari permasalahan diatas menjadi tantangan bagi penulis untuk merancang sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk memblokir situs pornografi. Penulis berharap dengan adanya aplikasi tersebut dapat mengurangi rasa takut orang tua untuk membiarkan anak-anaknya berselancar dengan *internet* dan dapat mengurangi anak-anak yang ingin membuka konten negatif di *internet*.

I.2.Ruang lingkup Permasalahan

Adapun beberapa tahap yang dilakukan dalam membuat ruang lingkup permasalahan adalah :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Penulis mencoba untuk mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Tingginya peningkatan jumlah anak yang mengunjungi situs konten negatif setiap tahun.

2. Masih kurangnya aplikasi yang dapat memblokir situs negatif.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan oleh penulis dalam melakukan penelitian ini, maka perumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi yang dapat memblokir *website* berbasis *web*?
2. Bagaimana proses kerja aplikasi sehingga dapat memblokir *website*?

I.2.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan terarah dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang dibahas maka sistem ini dibatasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya dapat memblokir *website* pada satu komputer.
2. Aplikasi ini dirancang bersifat *online*.
3. Aplikasi yang dibuat ini berbasis *WEB* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya.
4. Aplikasi ini hanya menggunakan inputan *domain* atau alamat *website* yang ingin diblokir.

I.3. Tujuan Dan Manfaat

Tujuan dan manfaat yang penulis peroleh dari penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

I.3.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini yaitu:

1. Membuat aplikasi yang dapat digunakan untuk memblokir *website*.
2. Dapat dipergunakan bagi masyarakat terutama para orang tua.
3. Untuk mengurangi akses konten negatif yang dapat diakses melalui *internet*.

I.3.2. Manfaat

Manfaat penelitian ini yaitu:

1. Dapat mengurangi anak-anak yang mengunjungi situs konten negatif.
2. Mengurangi kekuatiran orang tua ketika anaknya sedang berselancar di *internet*.
3. Memberi rasa aman kepada orang tua ketika anaknya sedang berselancar di *internet*.

I.4. Metodologi Penelitian

Metode merupakan suatu cara atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan suatu kasus. Untuk itu penulis menggunakan beberapa cara untuk memperolehnya.

1. Studi Kepustakaan (Library Search)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan penulisan skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti: buku tentang aplikasi PHP, *internet* dan lain-lain.

2. *Searching*

Pada tahap ini penulis mencari data-data yang mendukung penulisan skripsi penulis melalui *internet*.

I.4.1. Prosedur Perancangan

Merupakan tata cara dan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan yang dilakukan. Kegiatan yang dilakukan pada tiap-tiap tahap adalah sebagai berikut:

1.1. Target/Tujuan Penelitian

Target penelitian yang dilakukan untuk membuat suatu aplikasi yang dapat memblokir *website* berbasis *web*.

1.2. Analisa kebutuhan

Setelah melalui tahap prosedur perancangan, maka tahap selanjutnya adalah analisa kebutuhan yaitu hal-hal yang diperlukan untuk perancangan sistem berupa *software* PHP, MySQL, dan Macromedia Dreamweaver..

1.3. Spesifikasi dan Desain

Pada tahap ini dilakukan spesifikasi dan desain perangkat lunak yang akan direalisasikan yaitu untuk membangun aplikasi pemblokir *website* ini menggunakan pemrograman PHP dengan *database* MySQL dan di desain menggunakan Macromedia Dreamweaver.

Spesifikasi *hardware* yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi sistem pakar ini adalah :

Software yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi ini adalah:

1. Windows 7 Ultimate 64-Bit
2. Macromedia Dreamweaver
3. XAMPP

Hardware yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi ini adalah:

1. Komputer/Laptop Intel Core i7
 2. 4 GB DDR3 Memory
 3. 1 TB Harddisk
- 1.4. Implementasi dan Verifikasi

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi dan verifikasi perangkat lunak untuk menguji apakah perangkat lunak sudah berjalan sesuai dengan yang dirancang beserta koneksi databasenya.

1.5. Validasi

Tahap ini diperlukan untuk mengevaluasi kinerja dan kehandalan perangkat lunak yang dibuat untuk mengidentifikasi kendala-kendala yang ada, maka tahap ini akan diusahakan untuk memperbaikinya dan menyempurnakannya.

1.6. Finalisasi

Pada tahap ini aplikasi sudah menjadi aplikasi yang sudah diharapkan dari tujuan dan manfaat yang ingin dicapai, dan aplikasi sudah menjadi aplikasi yang bisa dipakai.

I.4.2. Keaslian Penelitian

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian yang akan penulis lakukan, yaitu :

Tabel 1. Tabel Perbandingan Penelitian

No.	Peneliti	Judul	Hasil	Perbedaan Dengan Aplikasi Yang Dirancang
1.	Dede Werawan dan Nana Suarna 2011	Sistem Keamanan Jaringan Laboratorium Komputer Untuk Memblokir Situs Porno Di Smk Negeri Balongan	Menggunakan software Visual Basic 6.0	Berbasis <i>WEB</i> menggunakan software Adobe Dreamweaver , PHP, dan MySQL.
2.	Siti Munawaroh, 2007.	Penyaringan Akses <i>Internet</i> Menggunakan Squid di Linux.	Menggunakan Sistem Operasi Linux.	Menggunakan Sistem Operasi Windows 7

I.5. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan tentang teori-teori dan metode yang berhubungan dengan topik yang dibahas atau permasalahan yang sedang dihadapi.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini mengemukakan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan dan desain sistem secara detail.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menerangkan hasil dan pembahasan program yang dirancang serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai perbaikan di masa yang akan datang untuk sistem.