

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemampuan sistem komputer yang hampir tidak mengenal batasan waktu dan tenaga mengakibatkan manusia mengusahakan agar suatu sistem komputer memiliki penalaran logis yang sama dengan manusia, ide ini dinamakan kecerdasan buatan (*artificial intellegence*). *Artificial Intellegence* (AI) merupakan sub bidang pengetahuan komputer yang membuat komputer berfikir dan bertindak seperti manusia. pengembangan terus dilakukan karena adanya suatu keyakinan bahwa nalar yang digabung dengan komputer canggih akan menghasilkan prestasi pakar atau manusia super. Salah satu bagian khusus dari kecerdasan buatan yang paling sering dimanfaatkan oleh manusia adalah sistem pakar (*expert system*). Penerapan sistem pakar saat ini banyak ditemui dalam berbagai bidang salah satunya yaitu bidang perundangan khususnya Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, dan sebagainya sedangkan yang dimaksud dengan undang-undang Informasi adalah aturan yang memiliki landasan hukum untuk mengatur, mengumumkan, menganalisis dan/atau menyebarkan Informasi.

Menuju era perkembangan teknologi saat ini, banyak sekali organisasi-organisasi atau perusahaan-perusahaan yang menggunakan peranan sistem informasi yang didukung oleh pemanfaatan efisiensi dan efektifitas teknologi

yang ada untuk mengambil sebuah keputusan (*decision making*) ataupun untuk memecahkan suatu masalah (*problem solving*) yang ada.

Dengan perkembangan Teknologi Informasi saat ini tidak menutup kemungkinan terjadi penyalahgunaan melalui media elektronik khususnya internet. Sejak beberapa tahun yang lalu Indonesia telah merencanakan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan pada akhir bulan maret 2008, Indonesia telah menerbitkan hukum yang disebut dengan UU ITE untuk mencegah kegiatan ilegal dalam koridor hukum Indonesia. Namun kenyataannya dari segi publikasi, masyarakat sebagai pengguna internet khususnya, belum banyak yang tahu tentang undang-undang tersebut.

Dengan alasan tersebut perlu dibuat suatu media untuk mempublikasikannya. Salah satu media untuk memudahkannya, perlu dibuat program dengan menerapkan sistem pakar yang nantinya dapat menganalisa berbagai pelanggaran layaknya seorang pakar hukum.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas/diteliti dalam Skripsi ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sebuah sistem pakar untuk mengidentifikasi pelanggaran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).
2. Apakah informasi yang disampaikan sistem pakar sudah sesuai dengan pakar hukum
3. Bagaimana membuat desain sistem pakar yang informatif bagi para pengunjung.

1.3. Batasan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas sesuai dengan latar belakang di atas adalah mencakup pembahasan seperti yang dibahas dibawah ini :

1. Membahas tentang identifikasi pelanggaran pada Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

2. Penekanan penelitian ini adalah pembuatan program komputer untuk menentukan macam pasal atas pelanggaran yang dilakukan.

3. Input sistem berupa pilihan pertanyaan berdasarkan fakta pelanggaran-pelanggaran yang telah ada dan dilakukan pengguna komputer

4. Output program berupa identifikasi kemungkinan pasal atau denda serta masa tahanan yang dikenakan dari penyebab pelanggaran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

5. Pasar diharapkan aplikasi ini memiliki nilai jual yang kemudian bisa diakses oleh semua kalangan masyarakat yang ingin mengetahui perundangan khususnya Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) tanpa harus meminta bantuan seorang pakar hukum.

6. Pengguna diharapkan sistem aplikasi ini bisa membantu atau memudahkan masyarakat mengenal lebih jauh tentang perundangan khususnya Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

7. Metode Representasi pengetahuan:

- a. mengemukakan hal secara eksplisit
- b. membuat masalah menjadi transparan
- c. komplit dan efisien

- d. menampilkan batasan2 alami yang ada
 - e. menekan/menghilangkan detil-detil yang diperlukan
 - f. Dapat dilakukan komputasi (ada batasan atau konstrain)
8. Metode Infrensi menggunakan runut maju
 9. Pakar

Oni Mahisa Shitta Devi,SH adalah seorang pakar hukum lulusan dari Universitas Islam Indonesia.

1.4. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini tentu saja memiliki tujuan tertentu. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan tugas akhir ini adalah :

1. Menghasilkan suatu aplikasi sistem pakar bagi para pengguna komputer untuk mengidentifikasi pelanggaran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).
2. Memberikan penegasan bahwa penggunaan komputer pun juga memiliki perundangan yang ditetapkan
3. Menguji apakah informasi yang disampaikan sistem pakar sudah sesuai dengan pakar hukum.

1.5. Manfaat Penelitian

Selain tujuan diatas, adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini secara khusus bermanfaat untuk memperdalam pengetahuan dan pemahaman mengenai sistem pakar terutama dalam hal desain, perancangan dan pembuatan program aplikasi sistem pakar.

Mendokumentasikan atau menyimpan informasi dari pengetahuan seorang pakar.

Dapat memberikan suatu teknologi yang praktis kepada masyarakat umum, khususnya dalam hal identifikasi pelanggaran UU ITE.

1.6. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini dapat digunakan beberapa metode penelitian untuk melengkapi data yang dibutuhkan. Adanya data yang lengkap maka permasalahan pun akan dapat dengan mudah diselesaikan.

Untuk itu maka dalam penelitian ini akan digunakan beberapa macam metode pengumpulan data yang sangat membantu antara lain:

1. Pengumpulan data

a) Metode wawancara

Dalam metode ini penulis mengadakan tanya jawab langsung dengan pihak-pihak yang berkepentingan, yang merupakan narasumber untuk mendapatkan informasi.

b) Metode Kearsipan

Metode kearsipan merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dari arsip yang ada, yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi.

c) Metode Kepustakaan

Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, penulis menggunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku-buku referensi, dokumen yang

relevan,internet, CD yang berhubungan dengan pemrograman yang digunakan.

2. Pengembangan sistem

- a. Analisis sistem : Menentukan masalah utama dalam lingkup kegiatan mengumpulkan fakta-fakta yang berhubungan dengan masalah , menganalisa fakta-fakta.
- b. Perancangan sistem : pemeriksaan kebutuhan, menentukan alur data, desain sistem .
- c. Implementasi perangkat lunak : pemeriksaan desain, coding program, testing program.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan penulisan skripsi diperlukan adanya sistematika yang baik agar penulisan lebih mudah terfokus serta tidak melenceng dari acuan penulisan yang ada. Adapun penulisan yang akan penulis lakukan adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat masalah.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan secara garis besar landasan teori yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini mengurai tentang analisis dan perancangan sistem

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menampilkan pembahasan dari hasil program yang dibuat

BAB V KESIMPULAN

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan program tersebut

