

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan semakin cepatnya perkembangan arus informasi dan teknologi sekarang ini, telah membuat pola hidup masyarakat dunia berubah. Salah satu teknologi yang paling cepat berkembang adalah komputer, sehingga pekerjaan yang tadinya dilakukan secara manual sekarang sudah dibantu dengan adanya teknologi komputer. Selain digunakan untuk membantu menyelesaikan pekerjaan, para user/pengguna juga menggunakan komputer untuk kehidupan sehari-hari baik untuk mencari informasi yang dibutuhkan, sebagai media untuk menuangkan ide-ide kreatifitas maupun hanya untuk media hiburan. Begitu pula sebaliknya, dengan semakin cepatnya perkembangan arus informasi dan teknologi, komputer juga bisa digunakan untuk membuat program ataupun aplikasi yang dapat menghancurkan data, serta dapat merusak sistem komputer. Salah satu program ataupun aplikasi dalam hal ini adalah *virus* komputer.

Meningkatnya kebutuhan manusia terhadap penggunaan komputer, berarti komputer telah menjadi salah satu alat vital dalam membantu pekerjaan manusia sehari-hari. Dan hal ini menyebabkan para user/pengguna tidak mengharapkan adanya *virus* di dalam sistem komputer mereka. Telah kita ketahui bahwa *virus* yang menyerang komputer saat ini penyebarannya semakin hari semakin meningkat dan telah menjadi masalah tersendiri bagi pelaku IT di dalam negeri. *Virus* komputer adalah aplikasi yang dibuat oleh manusia (*virus maker*), cuma

bedanya dengan program aplikasi yang lain yaitu *virus* adalah aplikasi yang bersifat mengganggu bahkan merusak, maka dari itu kehadiran *virus* banyak tidak disukai oleh para pengguna komputer.

Kehadiran *virus maker (VM)* lokal telah membuat gerah para pengguna komputer di tanah air, apalagi dengan adanya *virus-virus* lokal hasil buatan mereka, yang seringkali membuat kita merasa kesal akibat penyebaran *virus* yang sangat menghambat proses kerja komputer kita. Bisa dibayangkan, bila dari sekian banyak *virus* lokal yang ada, dapat merusak dan sampai menghancurkan data seperti *word, excel, mp3*, dll. Penyebaran *virus* lokal sangat bervariasi. Ada yang penyebarannya melalui *E-Mail*, pada saat kita mengakses suatu web tertentu, ataupun sekarang ini lebih marak lagi melalui media penyimpanan seperti *Disket, CD, UFD(USB Flash Disk)*.

Hal inilah yang dimanfaatkan oleh para *virus maker (VM)* karena banyaknya para user yang menggunakan media penyimpanan tersebut untuk melakukan transfer data, baik dari media penyimpanan yang satu dengan yang lain maupun dari media penyimpanan ke komputer sehingga dapat meningkatkan penyebaran *virus*. Dengan meningkatnya penyebaran *virus* tersebut yang membuat para pengguna komputer merasa amat terganggu dengan kehadiran *virus* tersebut didalam komputer mereka, maka terciptalah sebuah aplikasi yang berfungsi sebagai "Obat Penawar" bagi komputer-komputer yang sedang menderita "sakit" akibat terjangkit oleh *virus* dan aplikasi itu dinamakan *AntiVirus*.

Dengan adanya permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis terdorong untuk mengadakan penelitian tentang **“PERANCANGAN APLIKASI REMOVAL TOOLS UNTUK MENGHAPUS VIRUS PADA SISITEM OPERASI WINDOWS XP”**. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan dan membantu para pengguna komputer didalam mengatasi masalah yang disebabkan oleh serangan *virus* komputer dikemudian hari.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas sehubungan dengan latar belakang yang telah diuraikan diatas adalah bagaimana caranya membuat suatu aplikasi yang dapat berfungsi untuk mengatasi dan menanggulangi komputer dari serangan *virus* yang menjangkiti komputer mereka, mengingat banyaknya *virus-virus* lokal yang berkembang semakin pesat dan melakukan pemblokiran terhadap beberapa fungsi sistem *windows* dan aplikasi tersebut adalah *“removal tools”*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan yang lebih sempit, agar pembahasan tidak terlalu luas dan menyimpang dari permasalahan yang telah ada, diantaranya yaitu :

1. Perancangan aplikasi *removal tools* yang meliputi cara kerja program.
2. Aplikasi *removal tools* berupa utility yang tidak perlu diinstall.
3. Aplikasi *removal tools* menggunakan *engine scanner* statis yaitu dapat menghapus suatu file yang dianggap *virus* berdasarkan database yang dimiliki. Database berisi *pattern file virus* atau *identitas virus* yang dapat kita isikan sendiri tanpa harus terkoneksi dengan internet.

4. Fasilitas-fasilitas yang terdapat dalam aplikasi *removal tools*.
5. Aplikasi *removal tools* dapat mengembalikan beberapa value registry yang biasanya sering diubah oleh *virus*.
6. Perancangan aplikasi *removal tools* untuk sistem operasi *Windows XP*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menyusun hasil penelitian dalam bentuk laporan skripsi sebagai syarat kelulusan program S1 serta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.
2. Menerapkan ilmu pengetahuan yang pernah dipelajari selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Membuat program *removal tools* untuk mengatasi *virus*.
4. Untuk mengetahui bagaimana cara membangun dan cara kerja sebuah program penghapus *virus* serta membantu para pengguna komputer dalam hal mengatasi masalah yang disebabkan oleh serangan *virus* komputer.
5. Membuktikan bahwa *antivirus* ataupun *removal tools* untuk *virus* tidak hanya dapat dibuat dengan bahasa pemrograman tingkat rendah seperti *Assembly* maupun bahasa *C* dan *C++*. Akan tetapi *antivirus* juga dapat dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman tingkat tinggi yakni *Visual Basic*.

1.5 Metodologi Penelitian

Adapun metode atau langkah-langkah yang digunakan penulis dalam proses pembuatan skripsi ini yaitu meliputi:

1. Melakukan studi pustaka dengan mempelajari referensi atau landasan-landasan teori yang berhubungan dengan judul skripsi ini.
2. Melakukan pengumpulan data dengan menggunakan beberapa metode, yaitu:
 - a) Metode Kearsipan
Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.
 - b) Metode Observasi
Melakukan pengamatan dan pencatatan dengan meninjau langsung ke objek yang diteliti, sehingga diperoleh data atau informasi yang sistematis dan logis yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.
3. Analisa masalah, diantaranya:
 - a) Menentukan masalah utama
 - b) Mengumpulkan fakta yang berhubungan dengan masalah
 - c) Menganalisa fakta-fakta yang ada
 - d) Menentukan alternatif pemecahan masalah
4. Perancangan program, meliputi:
 - a) *Review* Kebutuhan
 - b) Desain Program

5. Implementasi, meliputi:
 - a) *Review* Desain
 - b) *Coding* Program
 - c) *Testing* Program

I.6 Sistematika Penulisan Laporan

Dalam menyusun skripsi ini penulis membagi sistematika penulisan menjadi lima bab, diantaranya yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan Laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar teori dan pengenalan system software yang digunakan dalam pengembangan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan analisis masalah, perancangan dan pembuatan program, serta peralatan *hardware* dan *software* yang digunakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan uraian tentang pembahasan hasil program, implementasi dan testing serta berisi tentang kelebihan dan kekurangan program.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari perumusan masalah yang disampaikan.

