

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini banyak sekali terjadi kejahatan dunia maya, seperti pencemaran nama baik melalui media email ataupun jejaring sosial, *carding*, *hacking*, penyebaran *virus*, pembajakan *software*, dan lain sebagainya. Tindak kejahatan tersebut semakin meningkat karena kurangnya kesadaran para pengguna internet akan pentingnya undang-undang *cyber crime*. Berdasarkan dari data tersebut di Indonesia telah ditetapkan Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang digunakan sebagai acuan penegakkan hukum dalam bidang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Seiring dengan perkembangan teknologi maka tidak dapat dihindari lagi bahwa teknologi komputer menjadi kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Adanya kemudahan-kemudahan yang dihadirkan oleh komputer dapat membantu manusia dalam menyelesaikan permasalahan dan mempermudah pengambilan keputusan. Begitu pula dengan sistem pakar, sistem pakar merupakan ilmu komputer yang mempelajari program komputer dimana program tersebut mengandung pengetahuan dari satu atau lebih pakar manusia mengenai suatu bidang yang lebih spesifik.

Permasalahan tersebut dapat diatasi oleh seorang pakar dengan pengetahuan dan pengalamannya. Berangkat dari fenomena tersebut, maka penulis mengangkat judul “Sistem Pakar Untuk Identifikasi Kejahatan Dunia Maya” yang dapat membantu praktisi hukum dalam mengambil suatu jawaban atau kesimpulan dari suatu permasalahan *cyber crime*, dan juga diharapkan dapat membangun kesadaran masyarakat pengguna internet untuk lebih mengetahui Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik dan sadar akan bahaya kejahatan dunia maya, agar kejahatan dunia maya dapat ditekan sedemikian rupa untuk membawa bangsa Indonesia ke arah yang lebih taat hukum.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahannya yaitu, “Bagaimana merancang sistem pakar untuk mengidentifikasi kejahatan dunia maya?”

### **1.3 Batasan Masalah**

Aplikasi sistem pakar mencakup bidang yang cukup luas, agar dalam penyusunan skripsi ini terarah maka pengembangan sistem pakar yang akan dibahas dalam skripsi ini permasalahan hanya dibatasi pada :

1. Basis pengetahuan yang digunakan dalam system pakar ini adalah Kaidah Produksi (*Rule*) dan mesin inferensi dalam teknik pengendalian menggunakan metode *Forward Chaining*.

2. Sistem ini menguraikan tentang Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Bab VII tentang perbuatan yang dilarang dan Bab XI tentang ketentuan pidana, yang secara keseluruhan bersangkutan dengan kasus kejahatan dunia maya.
3. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan software Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000.
4. Pengguna aplikasi ini adalah pakar dan orang awam yang setidaknya pernah menggunakan internet dan bisa menggunakan komputer.
5. Permasalahan yang dibahas adalah kejahatan dunia maya saja.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut :

1. Maksud diadakannya penelitian ini adalah untuk melengkapi syarat kelulusan Program Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Mempermudah identifikasi jenis dan ciri kejahatan dunia maya sesuai dengan Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik.
3. Mengetahui jeratan pasal apa saja yang akan dikenakan oleh para pelaku *cyber crime* beserta hukuman penjara dan denda.
4. Sarana informasi bagi masyarakat pada umumnya dan bagi praktisi hukum pada khususnya untuk mengetahui tindak kejahatan dunia maya.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pelaksanaan penelitian adalah, antara lain :

1. Membantu masyarakat awam mengetahui masalah hukum dunia maya (*cyber crime*) pada saat terlibat kasus kejahatan dunia maya, terutama pasal-pasal yang mengaturnya.
2. Membantu pakar hukum atau praktisi hukum (penyidik maupun pengacara) untuk mempermudah pengambilan kesimpulan dalam menguraikan kasus *cyber crime*.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah :

a. Metode Wawancara

Mengumpulkan data dengan cara melakukan wawancara langsung dengan pakarnya, dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan praktisi hukum guna mendapatkan data yang akurat, dalam perihal ini yang menjadi praktisi hukum adalah penyidik dan pengacara.

b. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan penelitian, melalui buku-buku literatur dan artikel internet yang terkait untuk digunakan sebagai referensi ataupun pembanding.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis dalam lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN :** Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI :** Bab ini akan menguraikan tentang teori-teori yang berhubungan dengan sistem pakar dan Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berasal dari beberapa buku/ pakar dan referensi lainnya seperti internet yang mendasari pembahasan secara detail.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM :** Bab ini akan dilakukan analisis masalah, analisis kebutuhan *hardware* dan *software*, melakukan perancangan sistem secara umum, rancangan pembuatan struktur tabel, dan perancangan tampilan.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN :** Bab ini akan dibahas mengenai implementasi program yang akan dijalankan, mulai dari implementasi program, implementasi database dan juga akan melakukan pengujian sistem dan listing program.

**BAB V PENUTUP** : Berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian beserta saran-saran yang diberikan untuk pengembangan sistem selanjutnya.

