

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Informasi dan komunikasi di dalam era global sangat berpengaruh dalam perkembangan ekonomi, sosial, budaya, pertahanan dan keamanan serta dalam hal perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam implementasi kehidupan berbangsa dan bernegara informasi dan komunikasi yang mempunyai peran penting dan multifungsi sangat di dasarkan oleh banyak kepentingan yang berujung pada peran positif maupun peran negatif. Analogi itu diperkuat oleh banyak statement yang menyatakan bahwa “Bangsa dan Negara yang mempunyai kekayaan informasi dan komunikasi dapat diindikasikan menjadi Negara yang sangat pesat perkembangannya dan menjadi pelopor bagi Negara – negara yang lain”. Dengan dasar itulah teknologi informasi dan komunikasi dapat dioptimalkan sebaik mungkin, dengan menekan seminimal mungkin efek samping yang negatif, baik pada manusia maupun lingkungan.

Melengkapi program pemerintah dalam filtering di dunia maya, akan lebih optimal apabila sosialisasi open source di Indonesia terus dilakukan. Pada kenyataannya keterbatasan biaya dalam memperoleh software untuk mendapatkan kemudahan dan kemajuan teknologi saat ini sangatlah sulit, sehingga kehadiran Indonesia Go Open Source (IGOS) memberikan beberapa manfaat kepada masyarakat luas, diantaranya adalah ;

1. Memberikan lebih banyak alternatif perangkat lunak yang dapat digunakan oleh masyarakat secara legal dan terjangkau, sehingga jumlah pengguna komputer meningkat.
2. Peningkatan kemampuan riset dan pengembangan teknologi informasi nasional bidang perangkat lunak.
3. Menciptakan kompetisi pengembangan teknologi informasi untuk dapat bersaing di percaturan global.

Sehingga kombinasi antara internet sehat yang berujung pada green network serta pengenalan dan sosialisasi open source dengan segala kemudahannya, akan memberikan kontribusi yang baik kepada masyarakat luas maupun lingkungan, meskipun dalam program ini hanya mempunyai batasan lingkup yang lebih kecil.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, maka masalah yang sering dihadapi para pengguna internet dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara membantu para pengguna internet agar menggunakan internet yang sehat.
- b. Bagaimana cara mensosialisasikan produk open source kepada lingkungan masyarakat.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang menjadi parameter sebagai panduan penyelesaian rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Batasan Data

Data – data terkumpul yang berwujud sebuah informasi, yaitu dari beberapa sumber AMCC (Amikom Computer Club) yang memberikan kesempatan untuk mengeksplor lebih jauh terkait project tugas akhir, Madrasah Aliyah Negeri Purwodadi – Grobogan (MAN) adalah sebagai objek kedua memberikan kesempatan untuk mengimplementasikan project akhir dengan harapan adanya korelasi mutualisme,dan referensi beberapa buku karya Melwin Syafrizal,S.Kom.,M.Eng. Onno W.Purbo Dll., serta referensi dari internet sebagai perpustakaan dunia.

2. Batasan Akses Modifier

Segmentasi dalam project akhir ini adalah berfokus pada dua hal yaitu:

- a. Internet Sehat dan Aman.
- b. Sosialisasi Open Source (Introduction kemudahan dan kenyamanan berinternet dengan software yang bersifat open source).

3. Batasan Hardware dan Software Developer

Adapun software developer yang digunakan adalah sebagai berikut;

- a. Linux Ubuntu Server 10.4
- b. Linux Ubuntu 9.04
- c. Squid Proxy
- d. Komputer intel pentium 4, spesifikasi Ram 512 Mb, hardisk 40 Gb.

- e. Software pendukung lainnya baik dalam hal networking maupun software open source.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari Penelitian adalah sebagai berikut :

1. Sebagai pendukung tugas akhir untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Diploma III STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Ikut serta merealisasikan program pemerintah yaitu dalam hal ini adalah DEPKOMINFO, untuk menuju masyarakat informasi Indonesia.
3. Memperoleh informasi seputar dukungan pemerintah dalam IGOS (Indonesia Go Open Source) serta implementasinya.
4. Mendapatkan informasi respon masyarakat dan siswa – siswi, di dalam mendapatkan informasi yang sehat, mudah dan aman.
5. Mengkenalkan sistem operasi beserta aplikasi tanpa bayar, sebagai fasilitas dalam memperoleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

1.5 Manfa'at Penelitian

1. Memperoleh gelar Ahli Madya.
2. Penerapan ilmu pengetahuan yang diperoleh saat kuliah.
3. Untuk meningkatkan kreatifitas menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam lingkup dunia internet melalui internet sehat.

4. Memberikan dukungan kepada Indonesia untuk berinternet sehat dan aman sesuai peraturan perundangan, nilai dan norma sosial, adat istiadat dan kesusilaan bangsa Indonesia seperti pornografi dan perjudian.
5. Memberikan dukungan untuk go open source kepada masyarakat lebih khusus bagi pelajar.
6. Memberikan kontribusi kepada ilmu pengetahuan akan pentingnya sumber daya teknologi di kehidupan sehari – hari, tanpa melihat dari perekonomian masyarakat apabila ditinjau dari aspek kebutuhan software.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Menghasilkan karya ilmiah yang berkualitas maka penulis melakukan beberapa metode dalam pengumpulan informasi. Adapun metode yang digunakan sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Merupakan upaya pengumpulan data dan teori melalui buku-buku, surat kabar serta sumber informasi non manusia sebagai penunjang pengumpulan data.

2. Observasi

Pengamatan secara langsung dalam hal ini mencoba menganalisa terhadap unit usaha mini ISP Basindo yang dimiliki oleh bapak buntik .

3. Wawancara

Metode yang langsung bertanya pada narasumber yang terkait.

4. Internet

Pemanfaatan jaringan global untuk saling bertukar informasi, ide dan pengalaman serta tanya-jawab sehubungan permasalahan yang di angkat dalam penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan, agar mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut :

1. BAB I - PENDAHULUAN

Bab satu berisi pendahuluan dengan penjelasan diantaranya adalah latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfa'at penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II – DASAR TEORI

Bab landasan teori menguraikan tentang teori – teori mendasar pembahasan secara detail, dapat berupa definisi – definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah

3. BAB III – TINJAUAN UMUM

Menjelaskan tentang gambaran objek penelitian.

4. BAB IV – PEMBAHASAN

Menjelaskan hasil – hasil tahapan penelitian, dari tahap analisis sampai dengan tahap implementasi.

