

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Perkembangan zaman yang begitu cepat saat ini mendorong setiap orang untuk dapat menciptakan hal yang baru yang dapat mempermudah dalam mendapatkan informasi. Penggunaan komputer sebagai media informasi di berbagai bidang dan usia selalu kita jumpai sekarang ini.

Dengan adanya jaringan komputer, pengolahan informasi dapat berlangsung lebih baik. Semakin banyaknya kebutuhan akan teknologi informasi maka semakin kompleks informasi yang diolah. Penggunaan jaringan komputer secara bersama-sama akan membentuk jaringan berskala *global* atau dapat disebut dengan internet.

Dalam dunia pendidikan internet sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Maka dampak *negatif* dan *positif* dari internet juga bisa terjadi. Perkembangan itulah yang mendorong penulis untuk membuat tugas dengan judul "Membuat *Gateway Server* dengan *Squid Proxy* Di Asrama Aceh Besar Yogyakarta".

Adapun penulis memilih judul tersebut karena keberadaan situs-situs *negatif* yang berdampak menyimpang pada warga asrama . Dikarenakan warga asrama salah menggunakan situs-situs yang *negatif* dan ada warga asrama yang tidak menggunakan media internet untuk belajar. Dikarenakan warga asrama menggunakan waktu tidak ada gunanya seperti facebook dan yang ada warga

asrama tidak menggunakan media internet untuk belajar melainkan banyak untuk main-main saja.

Dalam membuat *gateway server* dengan *squid proxy* di Asrama Aceh Besar selain difungsikan untuk menghilangkan situs-situs *negatif* dan digunakan untuk *memanagement bandwidth*.

1.2 Identifikasi Masalah

Situasi di Asrama Aceh Besar Yogyakarta yaitu membutuhkan media belajar yang berbasis internet.

Kekurangan yang dirasakan di Asrama Aceh Besar Yogyakarta dalam meningkatkan proses belajar sebagai berikut :

1. Belum tersedianya *gateway server*
2. Akses internet dilakukan secara *individu*
3. Belum tersedianya fasilitas web server dan koneksi internet

1.3 Pembatasan Masalah

Metode membuat *gateway server* dengan *squid proxy* di Asrama Aceh Besar yogyakarta 15 *client*, maka *optimalisasi* yang dilakukan hanya sebatas metode penggunaan *squid proxy* . Metode membuat *gateway server* dengan *squid proxy* sebagai media belajar saja, karena situs-situs *negatif* maupun yang membuat malas sudah di hilangkan (Kesepakatan dalam musyawarah warga Asrama aceh Besar Yogyakarta).

1. Tugas akhir ini dibatasi pada permasalahan yang berkaitan dengan *squid proxy* sebagai media belajar di Asrama Aceh Besar Yogyakarta.
2. *Filtering* memakai *white url*
3. *Porting* memakai *aces control list (ACL)*

Adapun pembatasan masalah adalah sebagai berikut :

1. *Instalasi squid proxy sebagai server.*
2. *Instalasi konfigurasi linux ubuntu_11.04.*
3. *konfigurasi Internet service provider (ISP)*

1.4 Rumusan masalah

1. Bagaimana Membuat *gateway server* dengan memakai *squid proxy* di asrama Aceh Besar Yogyakarta?
2. Bagaimana cara melakukan *konfigurasi Squid Proxy?*
3. Bagaimana Menghilangkan *squid* untuk mem-*filter* situs-situs *negatif?*

1.5 Tujuan penelitian

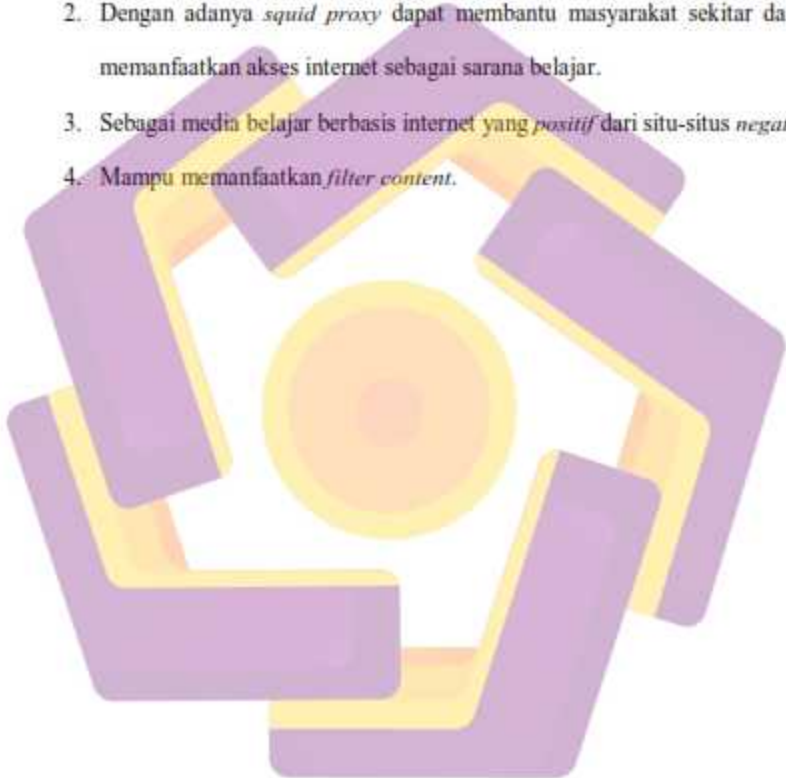
Tujuan dari tugas akhir ini adalah :

1. Tersedianya *instalasi NAT* di Asrama Aceh Besar Yogyakarta.
2. Menghilangkan *squid* untuk mem-*filter* situs-situs *negatif*.
3. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar ahli madya (A.md.) di sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer “ AMIKOM “ Yogyakarta.

1.6 Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Warga Asarama Aceh Besar bisa meningkatkan kualitas belajar berbasis internet atau intranet dengan memanfaatkan *squid proxy*.
2. Dengan adanya *squid proxy* dapat membantu masyarakat sekitar dalam memanfaatkan akses internet sebagai sarana belajar.
3. Sebagai media belajar berbasis internet yang *positif* dari situ-situs *negatif*.
4. Mampu memanfaatkan *filter content*.



1.7 Sistematika penulisan

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini di bicarakan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, mamfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini berisi teori-teori yang mendasari pembuatan tugas akhir.

Bab III Gambaran Umum

Pada bab ini berisi tentang gambaran objek penelitian, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi yang berkaitan dengan kegiatan penelitian.

Bab IV Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap perancangan, desain, implementasi desain, hasil *testing* dan *implementasinya*, berupa penjelasan *teoritik*, baik secara *kualitatif*, *kuantitatif*, atau secara statistik. Hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dari tugas akhir ini dijelaskan dalam bab ini. Dan dibrikan pula saran-saran yang membangun tentang kekurangan yang ada pada Tugas Akhir.

1.8 Rencana Kegiatan

No	Kegiatan	Agustus				September				Oktober				November			
		Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi masalah																
2.	Analisis Kebutuhan Sistem																
3.	Pengumpulan Data																
4.	Membuat Rancangan Sistem																
5.	Implementasi program																
6.	Uji Coba (Testing)																
7.	Revisi Konsep, Desain Rancangan																
8.	Penyusunan Laporan Penelitian TA																

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan