

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman saat ini senantiasa mempengaruhi pola pikir manusia untuk selalu berperan aktif mengikuti adanya perkembangan tersebut agar mampu bertahan dan mengembangkan pola kehidupannya. Termasuk teknologi yang erat dengan kehidupan manusia yang biasa disebut dengan komputer.

Berbagai penyusun utama komputer meliputi *Hardware*, *Software* serta tenaga untuk mengoperasikannya disebut *Brainware*, seperti halnya manusia seperangkat komputer atau PC (*Personal Computer*) terdiri dari BIOS atau gampangnya ialah: rohnya PC, sedangkan sistem operasi ialah: badannya PC, dan Regedit (*Windows*) / Kernel (*Linux*) ialah: jantungnya sistem operasi tersebut, serta komponen *hardware* lainnya ialah: organ dalamnya PC.

Sama halnya manusia yang pernah sakit, PC pun dapat terserang penyakit yang mengganggu kinerja keseluruhan PC tersebut yaitu dengan terinfeksi kode – kode pemrograman jahat atau yang biasa disebut *malcode*(*Malicious Code*) yang sering berkeliaran tak terkendali dan sengaja di buat oleh programmer yang tak bertanggung jawab.

Pernahkah kita berpikir bahwa mencari anti-virus asing yang kondang dan meluangkan waktu di warung internet guna men-*download* file update terbaru anti-virus tersebut adalah hal yang membosankan? Ya mungkin sebagian orang berpikir

seperti itu dan sebagian lagi tidak, *Protector* sejati komputer kita adalah kita sendiri, bukan orang lain. Ingat kita bukan bangsa yang bodoh, banyak Negara asing yang mengakui eksistensi Negeri kita Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang timbul bagaimana dapat mencari dan menghilangkan malware yang telah menjangkit PC. Dengan asumsi ini maka penyusun merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi antivirus yang berkualitas dengan penyajian yang baik dan menarik.
2. Bagaimana menerapkan metode rasa aman terhadap pengguna PC dan instansi besar dari ancaman Virus, Worm, Trojan, baik lokal atau luar.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat dalam sistem ini adalah :

1. Pencarian file – file virus (malcode)
2. Penyembuhan file yang rusak akibat serangan virus (malcode)
3. Penyembuhan pengaturan registry
4. Software yang digunakan:
 - a. Microsoft Visual Basic 6.0
 - b. Hyper Snap 32

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dari penelitian dan pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan program Strata 1 Jurusan Sistem Informasi dan mengimplementasikan ilmu selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta .
2. Untuk mengetahui sejauh mana aplikasi antivirus lokal dapat berperan penting dalam bidang pendidikan dan segala lingkup sekitarnya.
3. Dapat memberikan sumbangan pikiran dalam menghadapi masalah yang ada hubungannya dengan keamanan komputer khususnya dalam bidang serangan Malcode terhadap system operasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penyusunan skripsi dan perancangan aplikasi ini antara lain:

1. Memperoleh gelar sarjana dan bertambah pengetahuan di luar akademis yang berhubungan dengan program studi dipilih.
2. Memberikan pengetahuan praktis dan pengalaman secara langsung maupun tak langsung dengan mempraktekkan pengetahuan teoritis dengan

menggunakan aplikasi antivirus lokal karya anak didik STMIK "AMIKOM"
YOGYAKARTA.

- 3 Memberikan informasi lebih tentang jenis-jenis Malcode (*Malicious Code*) dan bagaimana cara menanganinya dengan hemat biaya dan InsyaALLOH akurat serta dapat dikembangkan dengan bebas (*Open Source*).

1.6 Metode Pengumpulan Data

Memperoleh informasi atau data yang relevan dan akurat sehingga data yang diperoleh obyektif sebagai sumber dalam pelaksanaannya, maka digunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap *Source Code* virus yang pernah beredar di dunia maya yang di dapat dari forum komunitas para programmer virus dan antivirus.

2. Metode Kepustakaan

Melakukan studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan sumber-sumber yang berupa buku atau sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan

3. Metode Interview

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berdialog secara tak langsung dengan pihak yang bersangkutan, yaitu pada salah seorang tenaga programmer virus dan programmer antivirus melalui media forum komunitas programmer anak negeri.

4. Metode Kearsipan

Penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang diperoleh dari arsip, data gejala serangan malware dari berbagai jenis model atau tipenya, dapat digunakan sebagai data konkrit yang lengkap sebagai analisa.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan ini disajikan lebih terstruktur sehingga mudah untuk di pahami, sistematika yang digunakan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam Skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar pemrograman dan software – software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan sekilas tentang objek penelitian yang diambil dalam penyusunan skripsi yaitu analisis kinerja virus dan rancangan aplikasi pertahanan terhadap serangan malware.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil uji coba dan pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi antivirus dengan menggunakan software yang mendukung.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan skripsi yang dibuat serta saran-saran yang diberikan penyusun pada pembuatan aplikasi ini.