

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Keberadaan *Internet* memudahkan manusia dalam berkomunikasi dan membantu berinteraksi dengan bebas secara global. Dengan berkembang pesatnya internet dan beberapa perangkat keras telah membawa manfaat besar bagi kita dalam bidang pendidikan, bisnis dan komunikasi serta hiburan. Dalam perkembangan teknologi tersebut banyak berkembang aplikasi dalam berkomunikasi atau seperti *voice chat* dan salah satunya adalah *Discord*. [3]

*Discord* adalah aplikasi gratis untuk mengakses sebuah obrolan yang memungkinkan pengguna untuk mengobrol secara real time atau langsung menggunakan teks, suara atau video seperti layaknya aplikasi *voice chat* lainnya. Platform *Discord* dapat diakses melalui browser. *Discord* memiliki 140 juta pengguna aktif bulanan pada tahun 2021, meningkat 40% dari tahun sebelumnya, memiliki 140 juta pengguna aktif bulanan pada tahun 2021, meningkat 40% dari tahun sebelumnya, dan memiliki 13,5 juta server aktif pada tahun 2021, peningkatan besar pada 6,7 juta pada tahun 2020. [4]. Namun *Discord* kerap disalah gunakan. Platform *Discord* ini lebih tepatnya populer di kalangan gamers. [5] Dalam platform *Discord* terindikasi adanya konten-konten di mana konten tersebut tidak layak untuk di sebar luaskan, sehingga muncul berbagai kasus *cybercrime* seperti penipuan, pelecehan seksual, pornografi, *cyber bullying*. [6]

Metode yang akan digunakan dalam pemeriksaan bukti digital adalah *NIST SP 800-86* dengan teknik *live forensic*. Pemilihan Teknik *Live Forensic* ini untuk mencari barang bukti saat komputer masih menyala dan aktivitas masih berlangsung. Dalam penelitian forensik digital ini didasarkan atas skenario yang sudah disusun. Skenarionya adalah pengguna mengirimkan file gambar, percakapan atau pesan, pada platform *Discord*. Selanjutnya file dan pesan tersebut akan dihapus. Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengembalikan file dan

pesan yang telah dihapus pada platform Discord. Platform Discord dalam skenario ini menggunakan 3 browser yaitu Mozilla Firefox, Google Chrome, dan Microsoft Edge. Dari tiga browser tersebut kita akan melakukan analisis menggunakan 4 tool FTK Imager, Autopsy, MZ Cache view, dan Chrome Cache View, untuk proses forensik kita akan menganalisis File direktori ke tiga browser dan mengecek secara rinci untuk mencari barang bukti digital tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu, bagaimana memperoleh dan menganalisis bukti digital berupa pesan dan gambar yang sudah dihapus pada platform discord browser dengan teknik live forensic?.

## **1.3 Batasan Masalah**

1. Alat yang digunakan untuk melakukan analisis adalah AccessData FTK dan ImagerAutopsy
2. Aplikasi browser Mozilla Firefox, Google Chrome, dan Microsoft Edge untuk login discord.
3. Sistem operasi windows 11.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ditulis, untuk itu tujuan dari penelitian ini adalah "mengetahui file berupa foto dan percakapan yang sudah dihapus pada platform Discord Browser dengan metode NIST SP 800-86 sehingga dapat dijadikan sebuah barang bukti digital.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat membantu dan menyelesaikan permasalahan yang ada pada aplikasi discord di browser.
2. Menambah literasi pada bidang penelitian tentang dunia Digital Forensik, khususnya metode NIST SP 800-86.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam menyusun laporan penelitian ini, untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan serta manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA,**

Berisi berisi tentang konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dari sumber pustaka dan referensi yang menjadi landasan dasar dalam perancangan, analisis kebutuhan sampai implementasi.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Berisikan mengenai obyek penelitian yang dibuat, alur penelitian, alat dan bahan serta perancangan skenario kasus yang dibutuhkan dalam analisis forensik digital.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penguraian lebih rinci dalam implementasi dari alur dan tahapan metode yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya dan implementasi dari skenario kasus untuk memudahkan dalam melakukan analisis forensik dan pembahasan dari setiap software yang digunakan.

### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan tentang hasil dari analisis forensik dalam melakukan proses akuisisi data dari aplikasi yang digunakan dan saran untuk kemajuan penelitian dimasa yang akan datang.