

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hingga saat ini proteksi sistem PC dan file – file penting masih dilakukan melalui *password* konvensional berupa sekumpulan karakter huruf dan angka. Agar tidak lupa, biasanya pengguna seringkali menggunakan suatu nama atau tanggal lahir sebagai *password*. Namun, dengan daftar kata – kata yang simpel tersebut, para penyusup dengan mudah menebak *password* semacam itu. *Password* dengan serangkaian karakter yang lebih rumit dan tidak logispun ternyata memiliki masalah, memang lebih aman akan tetapi sulit diingat. Bila dicatat di kertas, beresiko jatuh ke tangan yang tidak bertanggung jawab.

Penulis ingin menghadirkan sebuah solusi, untuk memberikan jawaban atas beberapa urain diatas yaitu melalui metode koordinat *password* melalui visual berupa objek gambar. Hal ini sehubungan dengan fakta bahwa informasi dalam bentuk visual lebih mudah diingat. Triknya dengan bantuan – bantuan gambar, ternyata otak kita mampu mengingat pola – pola yang rumit. Pengguna tinggal mengklik beberapa detail dalam sebuah gambar yang dapat dipilih dengan sesukanya. Rangkaian klik ini membentuk *password*. Begitu permintaan *password* muncul, pengguna harus mengklik detail – detail yang sama dengan urutan yang sama pula. Pada kesimpulannya metode keamanan ini bertumpu pada fakta bahwa cara pandang adalah hal yang sangat individual. Dengan demikian sangat tidak mungkin dua orang memiliki cara pandang yang persis sama pada sebuah gambar

atau mengklik detail – detail yang sama. Metode ini menjanjikan proteksi yang lebih baik. Namun yang menjadi pertanyaan, bagaimanakah menghadirkan metode *password* yang mudah diingat dan aman?

B. Rumusan Masalah

Password merupakan suatu kata sandi yang digunakan untuk berbagai keperluan dalam bidang Teknologi Informasi, fungsionalitas *password* digunakan untuk melindungi serta menjaga privasi orang terhadap hak akses komputer terhadap pihak lain sesuai dengan aksesnya. Akan tetapi pada dasarnya, *password* sekarang ini banyak memakai sejumlah deretan karakter yang acapkali menggunakan nama ataupun tanggal lahir maupun data lainnya, sehingga dapat ditebak oleh orang lain atau menjadi rumit ketika sejumlah *password* tersebut memiliki deretan karakter yang rumit sehingga tidak mudah untuk diingat. Sesuai dengan uraian tersebut, Bagaimanakah menghadirkan sebuah metode keamanan *password* yang mudah diingat dan memiliki keamanan yang baik?

C. Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, agar pembahasan tidak terlalu meluas dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya, maka penulis memberikan berbagai batasan – batasan pada beberapa kriteria, sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi *password* komputer dengan metode visual melalui koordinat kursor.

2. Desain aplikasi *screen saver* pada komputer sebagai implementasi *password* koordinat kursor pada sistem operasi Microsoft Windows Xp yang diterapkan pada PC (*personal computer*).

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis atas penelitian yang diajukan, antara lain:

1. Memberikan solusi terhadap *password* yang mudah diingat dan mempunyai keamanan yang baik.
2. Memberikan penjelasan cara kerja metode *password* koordinat kursor melalui objek gambar.
3. Membuka cakrawala terhadap penggunaan koordinat *password* dalam dunia teknologi informasi.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian diharapkan memberikan kemudahan dalam memberikan solusi *password* yang mudah diingat dan aman.

2. Bagi Mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan oleh mahasiswa lain yang ingin meneliti topik yang sama, sehingga hasil penelitian dapat terus dikembangkan.

3. Bagi Penulis

Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

F. Metode Pengumpulan Data

Dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, penyusun menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data antara lain:

1. Metode Observasi / *Observation*.

Penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap metode *password* yang banyak digunakan dalam dunia teknologi informatika.

2. Metode Kearsipan / *Document*.

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data – data dan arsip yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

3. Metode Kepustakaan / *Library*.

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembanding.

G. Time Line (Rencana Kerja)

Rencana kerja dalam penyusunan skripsi ini, dapat dilihat pada tabel berikut :

No	Kegiatan	Bulan											
		Maret 2008				April 2008				Mei 2008			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Identifikasi Masalah												
2	Pengumpulan Data												
3	Perancangan Program												
4	Implementasi Program												
5	Uji coba Program												
6	Penyusunan Laporan												

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, maka penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan rencana kerja (*Time Line*).

2. BAB II : Tinjauan Pustaka Dan Dasar Teori

Pada bab ini akan dibahas mengenai Tinjauan Pustaka, Dasar Teori tentang definisi *password*, penggunaan *password*, pengertian

kriptografi, *registry* windows serta pengenalan perangkat lunak yang digunakan.

3. **BAB III : Metodologi Penelitian**

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisis masalah, hasil kuisioner serta hasil analisis.

4. **BAB IV : Perancangan Program**

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan program serta penjelasan rancangan terhadap objek yang digunakan.

5. **BAB V : Testing Dan Implementasi Program**

Berisikan tentang testing dan implementasi program.

6. **BAB VI : Penutup**

Pada bab ini akan berisikan tentang kesimpulan dan saran terhadap penulis guna penyempurnaan skripsi ini.

7. **DAFTAR PUSTAKA**

Memuat keterangan – keterangan dari buku – buku dan literatur – literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.

8. **LAMPIRAN**

Lampiran ini memuat informasi tambahan seperti listing program.