

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang Masalah

Arus informasi dan teknologi yang semakin cepat berkembang sekarang ini, telah membawa banyak perubahan bagi masyarakat dunia. Salah satu media teknologi yang paling cepat berkembang adalah komputer. Dari sekian banyak orang, komputer tidak hanya sebagai media yang digunakan untuk sekedar membantu dalam penyelesaian tugas-tugas ataupun sebagai media untuk *refreshing*, tetapi juga dapat sebagai media untuk menuangkan kreatifitas maupun ide-ide yang bisa dimanfaatkan untuk membuat program, *software*, maupun aplikasi yang sangat membantu orang lain dalam pekerjaan dan rutinitas sehari-hari. Begitu juga sebaliknya, dengan semakin cepat dan berkembangnya arus informasi dan teknologi, komputer juga bisa digunakan untuk membuat program, *software*, maupun aplikasi yang dapat menghancurkan data, serta dapat merusak sistem komputer. Salah satu contoh program atau aplikasi dalam hal ini adalah *virus* komputer.

Dewasa ini perkembangan *virus* telah menjadi masalah tersendiri bagi pelaku IT didalam negeri. Kehadiran *virus maker (VM)* lokal telah membuat gerah para pengguna komputer di tanah air, apalagi dengan adanya *virus-virus* lokal hasil buatan mereka, dan telah banyak memakan korban. Bisa dibayangkan, bila dari sekian banyak *virus-virus* lokal yang ada, dapat merusak sampai menghancurkan data seperti *word, excel, database*, dll.

Biasanya *virus-virus* lokal memiliki ciri-ciri umum yang sama yaitu membuat *file* duplikat dengan menyamar sebagai *icon* seperti *folder*, *word*, *jpeg*, *winrar*, dan mengaktifkan dirinya lebih dari satu proses di *memory* dengan tujuan agar proses tidak mudah dimatikan, serta melakukan pemblokiran terhadap beberapa fungsi sistem yang memiliki potensi untuk menghapus *virus* tersebut seperti *task manager*, *comand prompt*, *registry editor*, *system konfigurasi utility* dan beberapa nama *antivirus* ternama maupun *tools security* lainnya seperti *hijackthis*, *killbox*, *security task manager*, dll.

Pemakaian komputer senantiasa terancam oleh kemungkinan terinfeksi oleh *virus* komputer. Bagaimana supaya komputer aman dari kemungkinan infeksi *virus* komputer, tentu saja berbagai saran dapat diberikan seperti :

- Tidak menjalankan program-program *executable* yang tidak jelas sumbernya.
- Tidak membuka *email* yang tidak relevan (baik dari *subject* maupun isinya).
- Tidak mengunjungi situs-situs yang tidak relevan (situs dewasa, *crack*, *hacking*).
- Menghindari pemakaian *removable disk*.

Memang langkah tersebut dapat menghindari kemungkinan infeksi sistem oleh *virus* komputer, tetapi apakah langkah tersebut diatas dapat diikuti 100% oleh para pengguna komputer. Bagaimana dengan *antivirus* komersil. Rasanya cukup membantu, beberapa varian *virus* lokal dapat dengan mudah dideteksi, dan dihapus oleh *antivirus* tersebut. Tetapi bagaimana dengan *virus* baru ? Begitu sistem terinfeksi, dan program *antivirus* yang ada pasti tidak berkitik, karena *virus* secara aktif akan mematikan proses dari *antivirus*, sehingga tidak

memungkinkan kita untuk meng-*update* program *antivirus* dengan definisi yang terbaru.

Dengan adanya permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis terdorong untuk mengadakan penelitian tentang **“MEMBANGUN PROGRAM VIRUS REMOVER MENGGUNAKAN VISUAL BASIC 6.0”**. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan dan membantu para pengguna komputer didalam mengatasi masalah yang disebabkan oleh serangan *virus* komputer dikemudian hari.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana cara mengatasi dan menanggulangi komputer dari serangan *virus* dengan menggunakan program *virus remover*, mengingat banyaknya *virus-virus* lokal yang berkembang semakin pesat dan melakukan pemblokiran terhadap beberapa fungsi sistem *windows*.

## **I.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini penyusun melakukan batasan terhadap masalah yang ada, dengan tujuan agar pembahasan tidak terlalu luas dan tidak terjadi penyimpangan terhadap permasalahan yang ada, diantaranya :

1. Perancangan program *virus remover* untuk mengatasi/menghapus *virus* lokal.
2. Perancangan program *virus remover* yang meliputi cara kerja program.
3. Fasilitas-fasilitas yang terdapat dalam program *virus remover*.

4. Pengembalian beberapa *value registry* yang biasanya sering diubah oleh *virus*.
5. Perancangan program *virus remover* untuk sistem operasi *Windows XP*.

#### I.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana cara membangun dan cara kerja sebuah program penghapus *virus* serta membantu para pengguna komputer dalam hal mengatasi masalah yang disebabkan oleh serangan *virus* komputer.
2. Untuk menghadirkan solusi yang sesuai dalam menghadapi perkembangan *virus* di Indonesia yang semakin cepat.
3. Membuktikan bahwa program *antivirus* maupun program *remover* untuk *virus* tidak hanya dapat dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman seperti *Assembly*, *Borland Delphi* maupun bahasa *C/C++*. Tetapi juga dapat dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic*.
4. Menerapkan ilmu pengetahuan yang pernah dipelajari di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta maupun yang dipelajari secara otodidak.
5. Menyusun hasil penelitian dalam bentuk laporan skripsi sebagai syarat kelulusan Program "S1" serta untuk memperoleh gelar "Sarjana Komputer" di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.

#### I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi atau langkah-langkah spesifik yang penulis gunakan dalam proses pembuatan skripsi ini adalah:

1. Melakukan studi pustaka dengan mempelajari referensi atau landasan-landasan teori yang berhubungan dengan judul skripsi ini.
2. Melakukan pengumpulan data dengan menggunakan beberapa metode, yaitu:
  - a) Metode Kearsipan

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

- b) Metode Observasi

Melakukan pengamatan dan pencatatan dengan meninjau langsung ke objek yang diteliti, sehingga diperoleh data atau informasi yang sistematis dan logis yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

3. Analisa masalah, diantaranya:
  - a) Menentukan masalah utama
  - b) Mengumpulkan fakta yang berhubungan dengan masalah
  - c) Menganalisa fakta-fakta yang ada
  - d) Menentukan alternatif pemecahan masalah
4. Perancangan program, meliputi:
  - a) *Review* Kebutuhan
  - b) Desain Program
5. Implementasi, meliputi:
  - a) *Review* Desain
  - b) *Coding* Program
  - c) *Testing* Program

## I.6 Sistematika Penulisan Laporan

Secara garis besar, isi laporan skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

### **BAB I        PENDAHULUAN**

Berisikan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan Laporan.

### **BAB II        TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI**

Berisikan dasar teori dan tinjauan pustaka dari penelitian terdahulu yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan program *virus remover*.

### **BAB III        TAHAP PENELITIAN**

Berisikan analisis masalah, perancangan dan pembuatan program, serta peralatan *hardware* dan *software* yang digunakan.

### **BAB IV        PEMBAHASAN**

Berisikan uraian tentang pembahasan hasil program, implementasi dan testing serta berisi tentang kelebihan dan kekurangan program.

### **BAB V        PENUTUP**

Berisikan kesimpulan dan saran dari perumusan masalah yang disampaikan.

## I.7 Jadwal Rencana Penelitian

*Tabel 1.1* Jadwal Rencana Penelitian

No	Kegiatan	November 2007				Desember 2007				Januari 2007				Februari 2008			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1.	Studi kepustakaan																
2.	Pengumpulan data																
2.	Analisis dan desain program																
3.	Pembuatan program																
4.	Pengujian dan penyelesaian program																
5.	Implementasi program																
6.	Pembuatan laporan																

