BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Banyak situs-situs di internet yang terkena spam seperti forum diskusi, web blog, dan lain-lain. Banyak pemilik website yang menjadi panik dan bingung, apalagi kalau website-website tersebut adalah website-website penting dari suatu perusahaan yang banyak diakses pengunjung.

Blok IP atau email bukanlah cara yang tepat, karena begitu banyak proxy di internet untuk menggantikan IP yang sudah terblok. Begitu juga email, begitu banyak email gratis yang bisa didaftar secara cepat. Pendaftaran menggunakan level administrator juga bukan jalan keluar yang tepat, karena semua yang antri untuk disetujui administrator membutuhkan waktu dan terkadang bila administrator tidak online untuk beberapa waktu yang lama, maka semua yang mendaftarpun tetap harus menunggu sampai administrator tersebut online.

Pengisian komentarpun menjadi masalah dalam suatu website, yaitu bila komentar-komentar tersebut termasuk dalam kategori spam. Jalan keluar yang tepat adalah menambahkan beberapa script untuk memblokir bot-bot spam dan melakukan filter terhadap pengisian komentar pada website.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis akan membuat program Modul (*Module*) yang biasanya disingkat dengan MOD. Program MOD yang dibuat ini akan digunakan untuk memblokir bot-bot spam dan membuat filter terhadap pengiriman komentar pada website.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka pembangunan perangkat lunak ini dititikberatkan pada bagaimana agar website dapat aman dan terlindung dari spam dan bot-bot spam, yaitu dengan membuat program MOD yang akan dipasangkan pada website yang berguna untuk memblokir penyerangan bot-bot spam dan sebagai filterisasi terhadap pengisian komentar pada website. Program MOD yang dibuat ini dipasangkan pada website, agar website dapat aman dari spam dan bot-bot spam.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud Tugas Akhir ini adalah untuk membuat program MOD yang akan digunakan untuk memblokir bot-bot spam dan juga digunakan untuk filterisasi pengisian komentar pada website, apakah komentar tersebut termasuk dalam spam atau bukan. Program MOD yang dibuat dipasangkan (di-*install*) langsung di website.

1.3.2 Tujuan

Tujuan Tugas Akhir ini agar situs atau website dapat aman, bebas dan bersih dari bot-bot dan pengisian komentar spam setelah menggunakan program MOD yang akan dibuat ini.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Program MOD yang dibuat ini adalah hanya untuk memblokir penyerangan bot-bot spam yang melakukan registrasi, juga untuk menjadi filter terhadap pengisian komentar, dimana isi komentar tersebut termasuk dalam spam atau bukan yaitu dengan menggunakan algoritma bayesian.

Program MOD yang dibuat diharapkan dapat digunakan oleh semua orang yang mana dapat diaplikasikan pada semua website seperti blog, *guest book* (buku tamu), forum diskusi, dan lain-lain.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengatur dan mempermudah pelaksanaan pekerjaan, dengan tahap-tahap pembangunan sistem secara berurutan yaitu sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

   Pada tahap pengumpulan data menggunakan tahap *studi literatur*, yaitu pengumpulan data dengan membaca berbagai buku *referensi*, *observasi* yang berhubungan dengan topik permasalahan.

2. Pengembangan perangkat lunak

   Dalam pengembangan suatu program aplikasi atau perangkat lunak perlu digunakan metodologi yang dapat digunakan sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama pengembangan ini.

   Adapun metode yang digunakan adalah model *Waterfall / Linear Sequential Model*. Tahap-tahap metode pengembangan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

   1) *System / Information Engineering dan Modelling*

   Pembentukan kebutuhan-kebutuhan dari semua elemen sistem dan mengalokasikan suatu subsistem kedalam pembentukan perangkat.

2) *Analysis*

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

Tujuan analisis adalah agar menemukan kelemahan-kelemahan sistem yang digunakan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

3) *Design*

Tahap penerjemah dari keperluan atau data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (*user*).

4) *Code*

Proses penerjemahan data atau pemecahan masalah yang dirancang kedalam bahasa pemrograman.

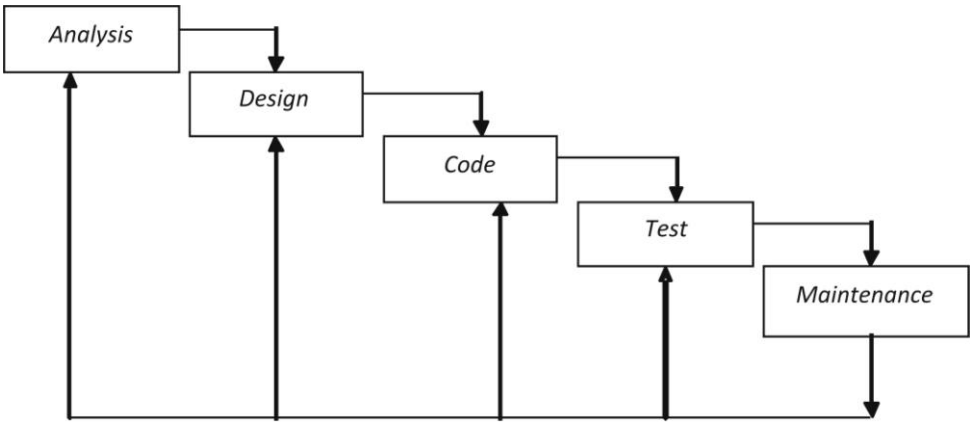
5) *Test*

Setelah program selesai dibuat, maka tahap berikutnya adalah pengujian terhadap program tersebut.

6) *Development* dan *maintenance*

Analisis sistem akan melakukan perawatan atau pemeliharaan dan pengembangan sistem yang telah dicapai.

System / Information Engineering dan Modelling



Gambar 1.1 *Waterfall Model / Linear Sequential Mode*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang pengertian dan penjelasan dari teori-teori yang berhubungan dengan masalah-masalah yang akan dibahas, permasalahan yang akan diteliti, serta mendapatkan dasar-dasar referensi yang kuat bagi peneliti dalam menerapkan suatu metode yang digunakan.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan diutarakan tentang definisi masalah yang ada sebagai acuan dalam perancangan dan pembangunan perangkat pendukung pembelajaran serta langkah-langkah pembuatan perangkat pendukung pembelajaran tersebut.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bagian ini dijelaskan tentang hal-hal yang diperlukan pada saat sistem akan diterapkan antara lain tentag kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, implementasi struktur data dan implementasi antarmuka dan juga berisi pengujian dari perangkat lunak yang dibuat untuk mengetahui sejauh mana program yang dibuat dapat menyelesaikan proses penyederhanaan, meliputi pengujian validasi tata bahasa dan pengujian proses penyederhanaan.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan mengenai semua tahapan yang telah dilalui serta saran yang berkenaan dengan hasil yang telah dicapai.