

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Sebagian besar kegiatan penggunaan komputer tidak terlepas dari koneksi internet. Dengan banyaknya koneksi tersebut memberikan peluang bagi para pembisnis untuk memasang konten tambahan sebagai media iklan atau promosi dari barang dan jasa pihak sponsor. Berdasarkan [1] “pelaksanaan iklan secara digital, dapat dilakukan dengan cara ikut melakukan penawaran pada media digital, baik dalam web, media sosial, ataupun media lainnya yang berhubungan dengan digital.”

Iklan atau promosi yang berlebihan dan/atau melanggar standar norma sosial menyebabkan pengguna internet menjadi tidak nyaman. Contohnya pada saat mengakses *website* berita kita bisa mendapati iklan yang muncul menutupi konten utama. Solusi dari masalah tersebut dapat diatasi dengan *ad-blocker* yang hadir sebagai ekstensi gratis pada *web browser*. Namun, terdapat permasalahan lain pada layanan *ad-blocker* gratis berupa tidak leluasnya dalam penyesuaian pengaturan yang ada dan tidak ditampilkan pula catatan iklan apa saja yang diblokir maupun diperbolehkan ditampilkan. Hal tersebut membuat pengguna menjadi merasa kurang bebas dalam penggunaan di mana seharusnya pengguna mendapatkan pengalaman berselancar di internet dengan fokus tanpa gangguan dari iklan.

Dalam informasi yang dipublikasikan [2] “Indonesia menjadi negara dengan pengguna pemblokir iklan daring terbanyak di dunia pada 2020, sebanyak 65% pengguna internet di Tanah Air menggunakan alat untuk memblokir iklan

daring setiap bulannya”. Ini dapat menjelaskan bahwa betapa terganggunya pengguna dengan iklan yang bertebaran dan memenuhi segala sisi internet.

Gangguan adanya iklan juga terjadi di laboratorium komputer, Universitas Dinamika Bangsa. Gangguan tersebut teridentifikasi melalui observasi yang dilakukan penulis salah satunya dalam mengakses *detik.com* masih muncul iklan yang mengganggu. Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara terhadap salah satu mahasiswa yang menyatakan merasa terganggu dengan adanya iklan yang muncul. Semestinya dalam mendukung praktikum dan mengasah kreativitas mahasiswa, akses internet pada laboratorium yang disediakan bersih dari konten-konten mengganggu seperti iklan yang berlebihan.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, penulis merasa perlu dilakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan pemblokiran iklan yang tersedia di laboratorium komputer pada Universitas Dinamika Bangsa. Oleh karena itu, penulis memutuskan membuat penelitian yang berjudul, **“PERANCANGAN AD-BLOCKER PADA JARINGAN KOMPUTER UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti adalah “Bagaimana merancang *ad-bloker* pada jaringan komputer Universitas Dinamika Bangsa menggunakan OpenWRT?”

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari pembahasan di luar topik penelitian serta agar penelitian terarah, maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan di laboratorium komputer 1.3 Kampus Thehok UNAMA,
2. Penelitian memakai router OpenWRT,
3. Pemblokiran iklan pada sisi jaringan computer, dan
4. Sebatas bahan uji coba praktikum.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menganalisa proses pemblokiran iklan yang berjalan, dan
2. Merancang pemblokiran iklan dari sisi jaringan komputer.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah :

1. Bagi pihak kampus diharapkan mampu menghemat bandwidth jaringan, meningkatkan waktu muat laman, dan meningkatkan pengalaman pengguna karena mengurangi akses iklan dalam menggunakan internet,
2. Bagi peneliti diharapkan mampu menambah pengetahuan dalam memblokir iklan, dan
3. Bagi akademisi diharapkan mampu sebagai bahan pertimbangan referensi dalam penelitian dengan topik yang terkait.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Secara garis besar penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari enam bab. Gambaran umum dari penulisan ilmiah dapat dilihat dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang dasar - dasar teori oleh para ahli yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, bersumber dari buku, jurnal penelitian ataupun artikael - artikel yang ada di internet dengan tujuan untuk memperkuat isi penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan, dan alat bantu (*tools*) yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini baik *hardware* dan *software*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang hasil dari identifikasi masalah, analisis kebutuhan sistem serta gambaran umum dari rancangan sistem yang akan dibuat.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisikan tentang hasil implementasi dari rancangan sistem yang dibangun, pengujian atas sistem yang telah dibangun, serta hasil yang dicapai dari pembangunan sistem tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran - saran yang berguna untuk pengembangan sistem lebih lanjut.