

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang Masalah**

Pandemi COVID-19 yang berlangsung hingga saat ini, membuat banyak perubahan dalam kehidupan kita. Utamanya yaitu melakukan kegiatan yang tadinya bersifat tatap muka dalam proses pengajaran, hadir ke kantor untuk bekerja, bertemu langsung rapat dengan banyak orang, berubah menjadi kegiatan berbasis daring untuk mencegah penyebaran virus. Aktivitas berubah menjadi virtual seperti *work from home*, pembelajaran jarak jauh, pertemuan daring, berbelanja atau berjualan dari rumah melalui *platform e-commerce*. Ditambah lagi aktivitas mengisi waktu dengan bermain game atau menonton film terbaru secara daring, membuat kebutuhan akan akses internet di rumah dan data melalui telepon seluler meningkat tajam.

Media sosial adalah sebuah media daring, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Di zaman yang modern ini sudah banyak media sosial yang lahir seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, dan lain sebagainya. Media sosial haruslah digunakan dengan bijak. Dampak positif dari penggunaan media sosial yaitu untuk mempertemukan kembali keluarga atau kerabat yang jauh dan sudah lama tidak bertemu, sebagai media penyebaran informasi, sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan sosial, media pertukaran data, sebagai media promosi dalam bisnis, dan lain sebagainya. Selain dampak positif, media sosial juga memiliki dampak negatif, salah satunya adalah kejahatan dunia maya. yang dikenal dengan nama *cybercrime*. Kejahatan ini beragam, diantaranya adalah *carding*, *hacking*, *cracking*, *phising*, dan *spamming*.

Saat ini, Kepolisian Republik Indonesia memiliki unit *cybercrime* untuk menangani berbagai tindakan kejahatan dunia maya yang disebut juga *Police Army*. Namun, unit ini belum memiliki fasilitas yang dapat dijadikan jendela bagi masyarakat untuk memberikan informasi potensi kejahatan. Sedangkan, PolisiKu

yang diterbitkan oleh Divtik Polri merupakan aplikasi *platform* Android yang dapat digunakan oleh masyarakat dalam pembuatan SIM, SKCK, izin keramaian, pengamanan dan pengawalan serta layanan pengaduan untuk wilayah Jakarta. Aplikasi ini juga berisikan informasi lokasi polsek/polres beserta alamat dan nomor telepon. Aplikasi ini dapat menampung layanan pengaduan tindak kejahatan kriminal. Tidak ada spesifikasi khusus untuk pelaporan tindak kejahatan bagi divisi yang berkaitan seperti contoh pelaporan adanya tindakan *cybercrime* pada divisi *cybercrime*. Oleh karenanya, penanganan atau tindak lanjut dari laporan yang masuk memakan waktu lama dikarenakan semua laporan yang masuk akan ditampung dan dikirim ke divisi penanganan yang bersangkutan. Kelebihan dari aplikasi ini adalah masyarakat dapat melakukan pembuatan SIM, SKCK, izin keramaian, pengamanan dan pengawalan melalui aplikasi ini. Sedangkan kekurangan dari aplikasi ini adalah tidak adanya spesifikasi khusus untuk pelaporan tindak kejahatan bagi divisi yang berkaitan sehingga penanganan atau tindak lanjut dari laporan yang masuk memakan waktu lama.

Dilihat dari segi kekurangan pada aplikasi PolisiKu, maka untuk menangani melaporkan berbagai tindak kejahatan internet (*cybercrime*), yang diantaranya melaporkan alamat situs penipuan daring, situs berita *hoax*, kiriman spam, situs bervirus, situs porno, situs intoleran (provokatif), dan lain-lain tidak bisa langsung ditindak lanjuti. Oleh karena itu dibutuhkanlah suatu aplikasi layanan pelaporan/pengaduan khusus untuk menangani masalah serta mempercepat tindak lanjut dari pengaduan berbagai tindak kejahatan internet.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dibangun suatu aplikasi layanan pengaduan tindak kejahatan *cybercrime* berbasis Android.

### **Perumusan Masalah**

Adapun perumusan masalah dari permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang masalah adalah bagaimana membangun aplikasi layanan pengaduan tindak kejahatan *cybercrime* berbasis Android?

### **Ruang Lingkup Penelitian**

Agar penelitian terarah dan pembahasan tidak melampaui batas, maka batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Data yang diolah adalah data berbagai tindak kejahatan internet atau *cybercrime*.
- b. Aplikasi yang dibangun hanya digunakan dalam melaporkan berbagai tindak kejahatan internet atau *cybercrime*.
- c. Aplikasi hanya berperan sebagai pusat pengaduan untuk mengumpulkan data kejahatan *cybercrime*.

### **Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Menganalisis kebutuhan akan layanan pengaduan berbagai tindak kejahatan internet atau *cybercrime*.
- b. Menganalisis berbagai tindak kejahatan internet atau *cybercrime*.
- c. Membangun aplikasi layanan pengaduan atau pelaporan berbagai tindak kejahatan internet atau *cybercrime* dengan pemanfaatan *platform* pada *smartphone* Android.

### **Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Adanya media yang digunakan oleh pihak kepolisian khususnya bagi divisi *cybercrime* dalam mengelola data laporan tindak kejahatan *cybercrime*.
- b. Adanya media yang digunakan oleh pihak kepolisian khususnya bagi divisi *cybercrime* dalam memonitoring kasus kejahatan *cybercrime*.
- c. Adanya media yang digunakan oleh masyarakat dalam melaporkan berbagai tindak kejahatan internet atau *cybercrime*.

### **Sistematika Penulisan**

Secara garis besar penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab, daftar pustaka, dan lampiran dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

a. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, ruang lingkup penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

b. BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian dalam membangun aplikasi layanan pengaduan tindak kejahatan *cybercrime* berbasis Android. Bab ini berisikan teori mengenai aplikasi Android, *database*, bahasa pemrograman yang digunakan serta metode pengembangan sistem dan pengujian sistem.

c. BAB III Metodologi Penelitian

Dalam bab ini dijelaskan tentang metodologi penelitian penyelesaian masalah yang dijelaskan di perumusan masalah yang meliputi pengumpulan data terdiri dari wawancara dan studi pustaka serta metode pengembangan sistem prototipe. Pada bab ini juga dijabarkan perancangan sistem yang diusulkan dimulai dari perancangan arsitektur sistem, *database*, serta *interface* aplikasi.

d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini akan dibahas tentang hasil penelitian yang berupa aplikasi yang dibangun, termasuk cara pengoperasiannya. Dalam bab ini juga terdapat hasil pengujian aplikasi menggunakan *black box testing*.

e. BAB V Simpulan dan Saran

Bab ini berisikan simpulan dari seluruh pembahasan dan saran yang diperlukan untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

f. Daftar Pustaka

g. Lampiran