

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era global seperti sekarang ini, berselancar di sosial media dan bermain game online seperti menjadi sebuah kebutuhan yang wajib dilakukan oleh setiap orang sebagai hiburan. Media sosial adalah sebuah media untuk bersosialisasi satusama lain dan dilakukan secara online yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi, mencari berbagai informasi, iklan dan pemasaran. Begitupun dengan game online berbasis elektronik dan visual yang bisa dilakukan dengan semua orang di berbagai belahan dunia tanpa batasan ruang dan waktu. Banyak sekali manfaat yang bisa diambil dengan adanya media sosial ini dan gameonline ini.

Akan tetapi terdapat pula berbagai dampak negatif dari pengaksesan *Game online* dan media social, salah satunya yaitu kecanduan. Jika terlalu sering dilakukan akan membuat mereka menjadi ketagihan untuk terus mengakses tanpa mengenal situasi, waktu dan juga tempat dimana mereka mengakses media sosial. Dengan kata lain media sosial bisa dikatakan telah memperbudak semua orang untuk mengaksesnya. Padahal seharusnya adalah setiap orang yang memperbudak media sosial dengan memanfaatkan kelebihanannya. Ketagihan memainkan

game online dan media social juga bisa akan berdampak buruk terutama pada penurunanminat belajar dari segi akademik dan sosialnya.

Dampak buruk ini juga dirasakan pada penghuni Asrama Bogani Yogyakarta, yaitu pada program Kelompok Belajar Mahasiswa Bogani (KBMB) telah terjadinyapenurunan keaktifan belajar mahasiswa pada program KBMB yang diadakan pengurus asrama setiap 2x dalam seminggu. Saat awal pembentukan program, presentasi kehadiran mahasiswa bisa mencapai 80% s/d 100% yang hadir, namun sekarang hanya tinggal sekitar 30% saja yang bisa datang menghadiri KBMB. Maka jelas telah terjadi penurunan minat dalam kegiatan pembelajaran karena berkurangnya jam belajar malam mahasiswa. Akibatnya, terjadi penurunan prestasi akademik dan aktivitas sosial mahasiswa yang berimbas pada lamanya masa studi kelulusan,berkurangnya keaktifan dalam kegiatan di asrama /organisasi dan tidak efektifnya program kelompok belajar yang telah dirancang pengurus asrama.

Hal ini diakibatkan karena kecanduan mahasiswa terhadap *game online* dan pengaksesan media sosial yang sudah sangat berlebihan. Maka dari itu, perlu dipikirkan bagaimana meningkat semangat belajar mahasiswa untuk menghadiri kegiatan KBMB yang telah diprogramkan pengurus. Oleh karena itu, penulis

tertarik untuk membuat aturan pengoperasian game online dan media sosial pada malam hari dengan bisa memblokir pengaksesan situs-situs game online dan media sosial pada saat-saat jam KBMB dilaksanakan dengan menggunakan metode layer 7 protocol pada mikrotik untuk mengurangi dampak buruk game online dan mediasosial tersebut.

Untuk mencegah hal tersebut, Asrama Bogani Yogyakarta berencana membuat sebuah aturan dimana pada saat jam KBMB berlangsung, game online dan media sosial seperti *facebook*, *twitter* bahkan *youtube* akan diblokir sementara. Namun setelah KBMB selesai, para penghuni akan kembali bisa mengakses media sosial secara normal kembali.

Maka dari itu, dibutuhkan sebuah teknologi yang bisa membuat media sosial dan game online diblokir pada saat jam-jam tertentu dengan menggunakan *Filtering Layer 7 Protocol* sebuah fitur yang ada pada *Mikrotik* dirasa cukup mampu untuk memblokir media sosial tersebut. *Layer 7 Protocol* adalah sebuah metode untuk mencari pola dalam ICMP / TCP / UDP *stream*, atau istilah lainnya *regex pattern*. Cara kerja Layer 7 adalah mencocokkan (*matcher*) 10 paket koneksi pertama atau 2KB koneksi pertama dan mencari pola data yang sesuai dengan yang tersedia. Jika pola ini tidak ditemukan dalam data yang tersedia,

matcher tidak memeriksa lebih lanjut. Dan akan dianggap *unknown connections*.

Pengaruh yang didapat dengan adanya pemblokiran game online dan media sosial terhadap para penghuni Asrama Bogani Yogyakarta yaitu diharapkan mahasiswa dapat memiliki waktu yang lebih banyak untuk belajar di malam hari secara teratur, maksimal dan berkelanjutan dengan mengoptimalkan program KMBM, sehingga akan berpengaruh pada tetap berjalannya program KMBM sebagai wadah berbagi ilmu serta tanya-jawab seputar permasalahan perkuliahan, peningkatan prestasi akademik, cepat selesainya program studi dan mempererat rasa kekeluargaan dan solidaritas di antara penghuni asrama. Dan diharapkan langkah ini bisa menjadi salah satu solusi permasalahan yang efektif bagi penghuni di asrama bogani yogyakarta saat ini.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut, dengan mengambil judul “Pengaruh Pemblokiran Situs Game Online dan Media Sosial dengan Mikrotic Menggunakan Metode Layer 7 Protocol Terhadap Waktu Belajar Malam Pada Mahasiswa di Asrama Bogani Yogyakarta”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas, Maka Penulis telah merumuskan pokok permasalahan , yaitu “ Bagaimana pengaruh Pemblokiran game online dan media sosial menggunakan metode layer 7 protocol terhadap waktu belajar malammahasiswa di Asrama Bogani Yogyakarta ?”.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis dapat menyimpulkan untuk ruang lingkup aplikasi yang akan dibuat sebagai berikut :

1. Objek pada penelitian ini adalah Asrama Bogani Bolaang Mongondow Yogyakarta dengan subjeknya adalah para mahasiswa penghuni asrama dengan total berjumlah 22 orang.
2. Parameter yang diukur yaitu peningkatan persentase keaktifan mahasiswa (mahasiswa yang mengikuti kelompok belajar malam) setelah pemblokiran situs. Dengan fokus utama adalah mengatur jam belajar malam mahasiswa dengan mengoptimalkan program KBMB.
3. Dalam pengumpulan data penelitian menggunakan metode : Observasi, Kuisioner/Angket, Studi Pustaka dan Studi Literatur.

4. Dalam pengembangan sistem penelitian menggunakan metode *Layer 7 protocol*.
5. Berfokus kepada konfigurasi *firewall* pada Asrama Bogani Yogyakarta dengan metode filtering layer 7 protocol dengan memblokir situs-situs tertentu seperti Game online dan beberapa sosial media yang dapat mengganggu kinerja program KBMB dalam proses jam belajar malam berlangsung.
6. Peneliti memberikan fungsi Pemblokiran pada jaringan nirkabel Asrama Bogani Bolaang mongondow Yogyakarta Di waktu Proses pembelajaran Malam berlangsung
7. Media Social yang akan di blokir yaitu *Facebook, Twitter, Instagram*, serta *Game Online*
8. Alat Pemblokiran yang digunakan adalah Mikrotik.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Mencari adanya pengaruh sebelum dan sesudah pemblokiran pada jam belajar malam di Asrama Bogani Yogyakarta.
2. Memblokir situs-situs tertentu yang dapat mengganggu proses pembelajaran malam di Asrama Bogani Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Bagi Asrama Bogani Jogja

1. Menjadikan Asrama bukan hanya sekedar tempat tinggal tapi juga Saranaberbagi ilmu yang bermanfaat.
2. Menghasilkan penghuni yang mempunyai solidaritas tinggi, disiplin, taat aturan, bertanggung jawab, unggul dan berwawasan luas.
3. Meningkatkan citra baik Asrama Bogani Yogyakarta dimata mahasiswadanmasyarakat sekitar.

1.5.2 Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Dapat meningkatkan efektifitas waktu belajar malam saat proses KBMBberlangsung.
2. Dapat mengurangi kecanduan atas game online dan media sosial.
3. Dapat meningkatkan indeks prestasi akademik
4. Meningkatkan Kegiatan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar mahasiswajuga kegiatan organisasi lainnya.
5. Dapat mempercepat penyelesaian studi perkuliahan
6. Memberikan edukasi kepada para mahasiswa bahwa kecanduan dalam mengakses media sosial adalah hal yang buruk.

1.5.3 Manfaat Bagi Peneliti

1. Memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk tujuan dan berkomunikasi langsung dengan masyarakat dan dunia kerja.
2. Dapat menerapkan teori yang telah diperoleh selama masa perkuliahan ke dalam permasalahan yang muncul dalam kehidupan nyata.
3. Sebagai penilaian pada diri sendiri sejauh mana ilmu yang telah didapatkan dan seberapa pentingkah ilmu tersebut bermanfaat bagi masyarakat luar.
4. Menambah pengetahuan tentang bagaimana membuat atau mengkonfigurasi *Filtering Layer 7* dengan menggunakan mikrotik
5. Sebagai tolak ukur kemampuan kinerja mahasiswa.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menjabarkan penelitian dalam 5 bab, sebagai mana diuraikan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Landasan teori memberikan uraian mengenai teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil oleh penulis dan teori yang digunakan sebagai panduan dasar dalam pengembangan aplikasi ini. Teori-teori tersebut diambil dari literatur – literatur dokumentasi, serta informasi dari berbagai pihak.

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan metodologi yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan tentang proses pembuatan sistem, pembahasansistem, serta tampilan sistem secara umum.

BAB V. PENUTUP

Penutup berisi kesimpulan dan saran