

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman modern ini, ketergantungan masyarakat khususnya pada kalangan mahasiswa terhadap teknologi semakin meningkat. Ditambah lagi dengan banyaknya *game online* yang membuat mahasiswa bermain tanpa batasan waktu yang berdampak pada terganggunya jam perkuliahan yang dapat mengganggu proses belajar.

Indonesia yang semakin maju di bidang teknologi informasi khususnya pada perkembangan *game online* yang semakin marak dan tidak memiliki batasan waktu, walaupun memang tidak bisa dipastikan *game online* merupakan pengaruh paling penting kegagalan pendidikan.

Tidak bisa dihindari lagi, bermain *game online* memang sangat menghibur di kala waktu luang dan sebagai pelepas penat saat bosan, begitu pula saat jam perkuliahan berlangsung, jika tidak diatasi dengan segera bukan tidak mungkin bermain *game online* saat jam perkuliahan dapat mengganggu fokus mahasiswa yang sedang mengikuti kegiatan perkuliahan. Berdasarkan berdasarkan masalah di atas mengambil judul yaitu “Implementasi *address list* untuk memblokir *game online* saat jam perkuliahan”. Karena diharapkan mahasiswa fokus pada kegiatan perkuliahan di kampus.

1.2 Tujuan

1.2.1 Tujuan Umum

- a. Menjaga fokus dan konsentrasi mahasiswa saat kegiatan perkuliahan berlangsung. Supaya tidak terdistraksi oleh *game online* atau berita *online*.

1.2.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari pembuatan aplikasi ini sebagai berikut :

- a. Untuk memenuhi syarat kelulusan Diploma III pada program studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana.
- b. Menerapkan hasil pembelajaran yang didapatkan selama belajar di program studi Teknik Informatika yang mengacu pada bidang jaringan komputer.

1.3 Cakupan Topik Bahasan

Cakupan topik bahasan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Hanya dikhususkan untuk mahasiswa Teknik Informatika khususnya D3 Teknik Informatika
- b. *Environment* didesain supaya *smartphone* tidak bisa mengakses *game online* untuk jam yang telah ditentukan.

- c. Program ini dibuat menggunakan WinBox dan menggunakan RouterOS.

1.4 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dibagi menjadi lima bab, yaitu :

1.4.1 PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang yang menjadi alasan mahasiswa memilih topik penelitian atau proyek.

1.4.2 DASAR TEORI

Pada bab kedua ini menjelaskan tentang penelitian penelitian sebelumnya, bab ini juga menjelaskan tentang teori – teori yang berhubungan dengan proyek ini.

1.4.3 PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini diuraikan mengenai perancangan atau *design* sistem tentang jalannya sistem, perilaku sistem, dan output yang dihasilkan sistem. Selain itu diuraikan juga *hardware* dan *software* yang dibutuhkan penulis untuk mendukung proses pembuatan program ini.

1.4.4 IMPLEMENTASI, HASIL, DAN ANALISIS

Bab ini akan diuraikan mengenai implementasi program yang dibuat, penjabaran data hasil uji coba, evaluasi sistem, serta efek yang ditimbulkan dari hasil uji coba program

1.4.5 PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari proses hasil uji coba yang telah di uraikan pada bab – bab sebelumnya dan saran yang berguna untuk mengatasi kelemahan – kelemahan yang ada pada aplikasi.



