

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet telah menjadi sesuatu hal yang penting dalam perkembangan sarana komunikasi. Salah satu fasilitas komunikasi yang terdapat pada *internet* adalah *internet relay chat* atau yang sering dikenal dengan istilah *chat*. Aplikasi *chat* yang bersifat *real time* sering disalah gunakan untuk keperluan penyebaran virus, promosi, dan kepentingan lain yang dikenal dengan istilah *spam*.

Internet Relay *Chat* atau yang sering dikenal dengan istilah *chat*, merupakan sumber daya dalam internet yang memungkinkan dua orang atau lebih (group) melakukan dialog secara langsung dan real time dalam bentuk komunikasi yang tertulis. Aplikasi *chat* yang bersifat *real time* sering disalahgunakan untuk keperluan spam oleh beberapa orang, dimana mereka akan mengirimkan pesan yang tidak diinginkan oleh pemilik akun *chat* untuk berbagai tujuan mulai dari marketing sampai dengan merusak sistem dan mencuri informasi dari komputer korban yang memilih sebuah link dalam pesan sampah tersebut. Tindakan spamming adalah pengiriman pesan yang tidak diinginkan oleh seseorang yang memiliki sebuah akun *chat*. Hal ini menyebabkan pemilik akun merasa tidak nyaman dengan kondisi tersebut. Dalam prakteknya pengguna jaringan komputer sering dihadapkan pada masalah komunikasi antar pengguna, misalkan seorang pengguna ingin membagikan informasi kepada pengguna lain yang berada di tempat berbeda maka dibutuhkan sebuah aplikasi komunikasi atau chat. Keberadaan aplikasi tersebut dapat menunjang suksesnya penggunaan sebuah jaringan komputer di dalam sebuah instansi. Aplikasi chatting digunakan sebagai media komunikasi antar sesama pengguna komputer yang terhubung dalam suatu jaringan, baik itu berupa melalui teks, image, ataupun suara. Dalam kenyataannya, aplikasi *chatting* yang tersedia biasanya hanya dapat digunakan oleh dua pengguna saja, dan apabila ada penyampaian informasi antar pengguna, maka harus dilakukan berulang pada pengguna yang lain, oleh sebab itu dibutuhkan sebuah aplikasi *chatting* yang bersifat *multiuser*.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dalam penelitian ini membuat sebuah aplikasi *chat* yang dapat menyaring pesan atau *spam filtering* dengan menerapkan *text mining*. Proses *spam filtering* dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap *text preprocessing* dan *analyzing*.

1.2 Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Mengetahui pola kalimat pesan yang dinyatakan *spam* dari sistem *filtering spam* dalam mengklasifikasikan pesan ke dalam kelompok *spam* dan *non spam*.
2. Bagaimana metode *text mining* dan teknik *Challenge-response* dapat diterapkan untuk *filtering* pesan *spam* serta memperoleh pola kalimat pesan yang dinyatakan *spam*.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membangun atau merancang *prototipe* aplikasi *chatting* yang menerapkan *text mining* untuk mengetahui kandungan kata *spam* dalam pesan yang akan dikirimkan oleh *user* kepada *user* lain.

1. Mengetahui nilai kandungan *spam* yang ada pada kalimat atau pesan yang diinputkan dengan menggunakan satu kata *spam*.
2. Mengetahui apa saja variabel yang dapat dihitung dari kalimat pesan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini secara umum adalah mengurangi penggunaan kata-kata yang tidak pantas digunakan atau dikirimkan oleh *user* satu ke *user* yang lain, adapun manfaat penelitian secara khusus diantaranya adalah sebagai berikut :

Memperkecil kemungkinan terjadinya *spamming* pada aplikasi *chat* sehingga tidak merugikan para pengguna aplikasi *chat*.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya adalah:

Pada sistem ini yang telah dibuat hanya dapat menggunakan satu kata *spam* yaitu “makan” sebagai kata spamnya.