

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada era global perkembangan teknologi dari waktu ke waktu semakin berkembang, terlebih lagi perkembangan di bidang teknologi komputer yang mendorong penggunaan dan manfaat perkembangan teknologi tersebut secara luas di berbagai bidang dan aspek kehidupan, sehingga memudahkan masyarakat pada umumnya dan individu pada khususnya dalam menunjang kegiatan sehari - hari.

Salah satu contoh dari pemanfaatan perkembangan teknologi komputer itu sendiri adalah dengan adanya jaringan komputer/internet yang dapat diakses oleh masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya sehari - hari. Penggunaan jaringan internet yang diakses melalui komputer, masyarakat dapat melihat informasi - informasi yang ada di dunia ini.

Dengan semakin berkembangnya kebutuhan pengelolaan data dan informasi, dalam sebuah perusahaan dibutuhkan lebih dari satu komputer yang digunakan oleh banyak orang yang bekerja dalam sebuah tim. Untuk saling bertukar data dan informasi, maka komputer – komputer yang digunakan akan dihubungkan satu dengan yang lainnya. Kumpulan komputer yang saling terhubung disebut jaringan komputer. (Madcoms 2009)

Disisi lain jaringan internet dapat digunakan untuk meremote komputer. Menggunakan jaringan, user yang menjalankan aplikasi *remote*, dapat mengakses komputer dari jarak jauh. Biasanya aplikasi *remote*, memakai kode - kode untuk mengakses dan transfer data. Pemanfaatan *remote* itu sendiri digunakan untuk solusi pengaksesan *server* oleh *client* tanpa menyentuh *server*.

Dinas Perhubungan kota Surakarta memiliki ruangan yang dinamakan Central Control Room atau disingkat CCROOM. Pada ruangan CCROOM terdapat banyak monitor – monitor yang dapat menampilkan aktivitas persimpangan jalan dan sebagian tempat vital yang ada di kota Surakarta. Untuk menampilkan aktivitas tersebut Dinas Perhubungan memasang CCTV yang dihubungkan pada *server* CCROOM. Dalam melakukan aktivitas pada *server*, seorang IT CCROOM harus siap 24 jam saat terjadi masalah pada *server*. Solusi mengatasi permasalahan tersebut, IT CCROOM menggunakan aplikasi *remote* team viewer pada saat di luar kantor atau di rumah.

Berdasarkan alasan tersebut penulis tertarik menggunakan aplikasi team viewer untuk meremote komputer. Menggunakan aplikasi team viewer, seolah - olah berada di depan komputer lain walaupun berada jauh dari komputer tersebut. Teknologi ini dikenal juga dengan nama *remote* desktop, dimana pengguna dapat menggunakannya untuk bertukar data dalam ukuran yang besar, berkomunikasi via chatting, voip, dan video call serta menjalankan komputer dari jarak jauh melalui jaringan online.

Aplikasi di dalam team viewer sangat komplit dibandingkan *remote* desktop lainnya. Penulis menggunakan aplikasi team viewer untuk simulasi *remote* desktop dengan menggunakan komputer memanfaatkan fitur *chatting*, *video call*, dan *file transfer*. Dalam pengelolaan *database* pada komputer server, penulis menggunakan handphone android untuk meremote dan mengakses *database server* menggunakan jaringan lokal yang ada pada ruangan CCROOM.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti mengangkat judul “Analisa Jaringan *Remote* Komputer *Server Database* Dengan Android Mobile Menggunakan Aplikasi Team Viewer Dan Kegunaan Aplikasi Team Viewer”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Perumusan masalah berdasarkan latar belakang tersebut adalah “Bagaimana pengelolaan *database* dengan aplikasi Team Viewer menggunakan handphone android dan pengelolaan *database* dengan jaringan lokal”

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk menghindari adanya pelebaran pokok masalah dalam penyusunan penelitian ini maka peneliti memberikan batasan masalah, pada aplikasi team viewer sebagai solusi untuk meremote komputer. Proses yang dilakukan yaitu pembuatan *database* pada komputer *server* yang dapat diakses oleh handphone android dan dapat dianalisa jaringan yang diperlukan dan membangun jaringan lokal.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat suatu bentuk baru dalam meremote komputer dengan menggunakan handphone android, pengguna dapat menjalankan komputer *server* dan dapat mengelola data - data yang ada pada komputer selain itu dengan jaringan lokal pengguna dapat mengelola *database* yang ada pada *server*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi pengguna

Aplikasi ini bisa membantu pengguna untuk mengelola *database* dan menjalankan komputer dari jauh dengan menggunakan handphone.

2. Bagi Peneliti

Manfaat yang diperoleh bagi peneliti adalah dapat membuat *database* dalam komputer, dapat meremote komputer dengan menggunakan handphone, dan dapat memanfaatkan jaringan lokal untuk pengelolaan *database*.

#### 1.6 Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi adalah:

### BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka meliputi dua bagian yaitu telaah penelitian dan landasan teori. Pada telaah penelitian berisi tentang hasil - hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Sedangkan landasan teori berupa definisi - definisi penjas yang mendukung penelitian.

## BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dibahas tentang hasil dan analisa pengujian program aplikasi yang telah dibuat untuk direalisasikan serta diimplementasikan.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan serta saran yang merupakan analisa terhadap dasar teori yang telah dipakai serta analisa terhadap program yang telah dihasilkan.