

## S-MON: SISTEM PENANGKAPAN DAN PENGAWASAN AKTIVITI

### KOMPUTER MASA NYATA

Azizi Abdullah, Low Ting Choon, Tan Han Kheng  
 Fakulti Teknologi Dan Sains Maklumat  
 Universiti Kebangsaan Malaysia  
 azizi@ftsm.ukm.my

#### ABSTRAK

S-MON adalah suatu kajian menghasilkan protokol baru bagi paparan jauh untuk pengawasan aktiviti komputer tanpa mengganggu interaksi manusia komputer. S-MON adalah berasaskan kepada model komputer pelayan-pelanggan yang memisahkan aplikasi logik dari antaramuka paparan pengawasan pengguna. Aplikasi logik merupakan aktiviti pelayan yang melakukan penangkapan imej latarbelakang secara tersembunyi. Aplikasi pelanggan pengawasan paparan akan memproses dan mempersembahkan kandungan imej yang dihantar dari pelayan. Persekitaran komputer pengguna boleh dicapai dari sebarang mesin jauh menggunakan protokol TCP/IP dengan perisian S-MON.

#### ABSTRACT

S-MON is a study of producing a new protocol for simple remote display for computer monitoring activities without hiding human computer interaction. S-MON which is based on client-server computing model that separates application logic from user monitoring display interface. Application logic is a server that performs image capturing in the background process. The image will be processed and presented by monitoring the application from the server. The entire of user desktop environment can be accessed from any remote computer using TCP/IP protocol with S-MON software.

**Kata Kunci :** Penangkapan, Pengawasan Berkomputer, Pelanggan-Pelayan.

#### 1.0 PENGENALAN

Penggunaan komputer telah menjadi suatu alat kehidupan pada alaf baru. Penggunaan komputer semakin rancak setelah Internet diperkenalkan. Dunia telah menjadi tanpa sempadan, pengguna komputer boleh berkomunikasi antara mereka dari jauh. Maklumat yang diperolehi dari Internet tanpa ditapis boleh mengugat kesejahteraan sosio-budaya masyarakat setempat. Sebarang kegiatan yang tidak beretika seperti mengodam atau 'hacking' terhadap sebarang komputer tidak dapat diawasi.

Banyak alat perkomputeran yang menganalisa audio, video dan merakamkan sebarang aktiviti pengguna pada masa nyata[1]. Walaupun alat tersebut boleh digunakan untuk menangkap dan menganalisis sebarang aktiviti pengguna, kebanyakan aplikasi logik dan aplikasi persembahan antaramuka berpontesi diaturcarakan agar bebas pelantar dan proses penghantaran bingkai penimbal (frame buffer) yang lebih efisien. Kertas ini akan mempersembahkan satu teknik bagaimana proses penangkapan, penghantaran dan pengawasan bingkai penimbal pengguna dapat beroperasi dengan efisien.