

ANALISIS DAN IMPLEMENTASI *DOMAIN NAME SISTEM (DNS)* PADA *ROUTER OS V6.48.3* MENGGUNAKAN *ROUTER BOARD RB 301 UI AS-RM* GUNA MEMBLOKIR SITUS JUDI ONLINE DI INTERNET

ANALYSIS AND IMPLEMENTATION OF DOMAIN NAME SYSTEM (DNS) ON ROUTER OS V6.48.3 USING ROUTER BOARD RB 301 UI AS-RM TO BLOCK ONLINE GAMBLING SITES ON THE INTERNET

Rizka Albar¹, Lukman Hakim Azma², Mahendar Dwi Payana³, M Bayu Wibawa⁴
Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ubudiyah Indonesia, Banda Aceh
Corresponding Author: albar@uui.ac.id

Abstrak - Di era pesatnya perkembangan teknologi saat ini ketersediaan jaringan internet sangat memberikan manfaat yang luar biasa bagi penggunaannya. Dilihat dari tingginya akan kebutuhan internet di semua kalangan membuat semua orang juga berinisiatif untuk berlangganan internet di rumah maupun di warung kopi atau Caffe dengan bertujuan menarik para pengunjung dari semua kalangan agar betah duduk sembari meakses internet yang disediakan. Mengingat internet adalah sebuah jaringan komputer yang sangat luas area cangkupannya di dunia, ada konsekuensi yang harus diterima yaitu tidak adanya jaminan keamanan dalam penggunaan jaringan internet. Dari banyaknya perkembangan system informasi (Website) yang bisa diakses oleh pengguna internet ada beberapa hal yang sangat berbahaya dan dilarang oleh negara indonesia sesuai Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) seperti perjudian online yang telah dilarang dalam Pasal 27 ayat 2 juncto Pasal 45 ayat 2. Jika dilihat dari situasi penggunaan internet secara bebas dari semua kalangan yang di sediakan oleh berbagai pihak penyedia seperti warung kopi maupun caffe, maka sulitnya para penyedia dalam mengontrol para pengguna dalam mengakses internet, ini akan terus menimbulkan pelanggaran-pelanggaran dalam penggunaan internet yang dilakukan pengguna dan juga menyulitkan pemerintah dan pihak penegak hukum dalam memberantas para pengguna yang melanggar seperti perjudian online. Dari penelitian yang penulis lakukan dengan mengangkat sebuah judul Analisis Dan Implementasi *Blocking* Situs Judi Online di Internet pada *Router OS V7.6* Menggunakan Metode *Domain Name Sistem (DNS)* dari hasil penelitian ini penulis telah berhasil menerapkan metode *DNS Blocking* yaitu 36.86.63.185 DNS dari internetpositif.id pada *Router OS V7.6* di *Routerboard RB 301 Ui AS-RM*, dari hasil penelitian ini penulis telah berhasil memblokir 10 (Sepuluh) Situs besar Judi Onlie dan dari hasil penelitian ini juga sudah dapat membantu pemerintah dan penegak hukum dalam upaya pencegahan terhadap informasi negative yaitu dapat melakukan proses blokir terhadap situs tertentu (perjudian) yang dilakukan langsung oleh penyedia internet seperti warung kopi maupun caffe untuk mengghindarkan dari pengguna yang tidak bertanggungjawab.

Kata Kunci: *Domain Name Sistem (DN), RouterOS, Router Board, Judi Online, Internet.*

Abstrac - In the current era of rapid technological development, the availability of internet networks provides extraordinary benefits for its users. Judging from the high demand for internet in all circles, everyone has taken the initiative to subscribe to the internet at home or in coffee shops or cafes with the aim of attracting visitors from all walks of life to feel at home while accessing the internet provided. Considering that the internet is a computer network that covers a very wide area in the world, there are consequences that must be accepted, namely that there is no guarantee of security when using the internet network. Of the many developments in information systems (Websites) that can be accessed by internet users, there are several things that are very dangerous and prohibited by the Indonesian state in accordance with the Information and Electronic Transactions Law (UU ITE) such as online gambling which has been prohibited in Pasal 27 ayat 2 juncto pasal 45 ayat 2. If we look at the situation of free internet use from all groups provided by various providers such as coffee shops and cafes, it is difficult for providers to control users in accessing the internet, this will continue to give rise to violations in internet use carried out by users and also makes it difficult for the government and law enforcement to eradicate users who violate things such as online gambling. From research conducted by the author with the title *Analysis and Implementation of Blocking Online Gambling Sites on the Internet on Router OS V7.6 Using the Domain Name System (DNS) Method*. From the results of this research the author has succeeded in implementing the *DNS Blocking* method, namely 36.86.63.185 DNS from internetpositive.id on *Router OS V7.6* on *Routerboard RB 301 Ui AS-RM*, from the results of this research the author has succeeded in blocking 10 (Ten) large Online Gambling Sites and from the results of this research it has also been able to help the government and law enforcement in efforts to prevent negative information, namely being able to block certain sites (gambling) directly by internet providers such as coffee shops or cafes to prevent irresponsible users.

Keywords: *Domain Name Sistem (DN), RouterOS, Router Board, Online Gambling, Internet.*

I. PENDAHULUAN

Mengingat internet adalah sebuah jaringan komputer yang sangat luas area cangkupannya di dunia, ada konsekuensi yang harus diterima yaitu tidak adanya jaminan keamanan dalam penggunaan jaringan internet. Dari banyaknya perkembangan system informasi (Website) yang bisa diakses oleh pengguna internet ada beberapa hal yang sangat berbahaya dan dilarang oleh negara Indonesia sesuai Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) seperti perjudian online telah dilarang dalam Pasal 27 ayat 2 juncto Pasal 45 ayat 2. Umumnya banyak pengguna internet yang tidak bertanggungjawab membuka situs-situs porno dan judi online atau lebih parahnya lagi men-*sharenya* kepada pengguna lainnya.

Dilihat dari beberapa kasus perjudian online yang dilarang oleh pemerintah, terdapat pada para pengunjung warung kopi atau *caffe* mewah yang menyediakan akses internet secara bebas, baru-baru ini pemerintah aceh bekerjasama dengan pihak penegak hukum melakukan razia dan menerbitkan larangan untuk mengakses situs-situs judi online di setiap warung kopi dan *caffe* yang menyediakan akses internet secara bebas. Jika dilihat dari situasi penggunaan internet secara bebas dari semua kalangan yang di sediakan oleh berbagai pihak penyedia seperti warung kopi maupun *caffe*, maka sulitnya para penyedia dalam mengontrol para pengguna dalam mengakses internet, ini akan terus menimbulkan pelanggaran-pelanggaran dalam penggunaan internet yang dilakukan pengguna dan juga menyulitkan pemerintah dan pihak penegak hukum dalam memberantas para pengguna yang melanggar.

Dari permasalahan yang penulis paparkan diatas Penulis mengusulkan sebuah judul penelitian **Analisis Dan Implementasi *Blocking* Situs Judi Online di Internet pada Router OS V6.48.3 di Routerboard RB 301 Ui AS-RM Menggunakan Metode Domain Name Sistem (DNS)** dari hasil penelitian ini penulis berharap dapat membantu pemerintah dan penegak hukum dalam upaya pencegahan terhadap informasi negative yaitu dapat melakukan proses blokir terhadap situs tertentu (perjudian) yang dilakukan langsung oleh penyedia internet seperti warung kopi maupun *caffe* untuk menghindarkan dari pengguna yang tidak bertanggungjawab.

II. STUDI PUSTAKA

A. Judi

Perjudian merupakan salah satu permainan tertua di dunia hampir setiap negara mengenalnya sebagai sebuah permainan untung-untungan. Judi juga merupakan

sebuah permasalahan sosial dikarenakan dampak yang ditimbulkan amat negatif bagi kepentingan nasional terutama bagi generasi muda karena menyebabkan para pemuda cenderung malas dalam bekerja dan dana yang mengalir dalam permainan ini cukup besar sehingga dana yang semula dapat digunakan untuk pembangunan malah mengalir untuk permainan judi, judi juga bertentangan dengan agama, moral dan kesusialaan. Permainan judi juga dapat menimbulkan ketergantungan dan menimbulkan kerugian dari segi meteril dan imateril tidak saja bagi para pemain tetapi juga keluarga mereka. (Bangkit Sahala Tua Purba, 2023)

Kerugian akibat perjudian konvensional pada tahun 1994 menurut pengamat mencapai sekitar 3 milyar dolar pertahun sedangkan perjudian melalui sarana teknologi informasi dalam 1 tahun mencapai 10 milyar dolar diawal kelahirannya. Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”. (Bangkit Sahala Tua Purba, 2023)

B. Perjudian Menggunakan Sarana Teknologi Informasi

Perjudian melalui sarana teknologi informasi terutama judi online melalui internet saat ini sedang marak, yang disebut sebagai judi online atau judi melalui internet (internet gambling) biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olah raga atau kasino melalui Internet. Online game yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uangnya melalui internet. Para penjudi akan diharuskan untuk melakukan deposit dimuka sebelum dapat melakukan judi online. Hal ini berarti harus melakukan transfer sejumlah uang kepada admin website judi sebagai deposit awal. Setelah petaruh mengirim uang maka akan mendapatkan sejumlah koin untuk permainan judi. Jika menang maka uang hasil taruhan akan dikirim lewat transfer bank dan jika kalah maka koin akan berkurang. Mengetahui adanya tindak pidana perjudian via internet, dan untuk memperkuat bukti adanya permainan judi tersebut, dengan melakukan registrasi member ke admin website tersebut untuk mendapatkan username dalam mengikuti permainan dimaksud. Bila sudah memiliki username, admin akan memberikan instruksi-instruksi dalam mengikuti permainan dan berkomunikasi tentang prosedur permainan. Karena itu untuk bertransaksi antara pemain / petaruh dengan pengelola judi, mereka juga menggunakan jasa transaksi bank dengan media internet. Di samping menggunakan internet dalam berkomunikasi dengan member, admin website menggunakan handpone dengan nomor tertentu yang digunakan antar member. (Jassen Adhika Budi Prabowo. 2020)

C. Pengertian Judi Online

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang.

Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu). Sedangkan Judi Online itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

Dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP dijelaskan bahwa “yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap – tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain – lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala peraturan lainnya.”

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat penulis sampaikan bahwa pengertian judi online adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian online serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

Judi online merupakan sejenis candu, dimana awalnya hanya mencoba – coba dan memperoleh kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenanganpun akan memperoleh hasil yang lebih banyak. Judi online itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi online tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan komputer atau smartphone serta koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian online.

D. Wireless LAN

Wireless LAN merupakan sebuah jaringan *nirkabel* yang menggunakan *frekuensi* gelombang elektromagnetik agar komunikasi antara perangkat komputer sehingga titik akses yang merupakan dasar dari *transceiver* (pemancar) gelombang elektromagnetik dua arah yang tipikalnya bekerja di bandwidth 2,4 GHz atau

5 GHz. Jaringan *Wireless* adalah kumpulan dari beberapa komputer yang saling terhubung antara satu dengan yang lainnya sehingga dapat menghasilkan sebuah jaringan komputer dengan menggunakan media udara/gelombang sebagai media lintas datanya. (M. A. Maulanan dan Pirdania, 2020)

E. Penyedia Jasa Internet

Penyedia jasa internet atau yang biasa disebut *Internet Service Provider* (ISP) adalah perusahaan atau badan yang menyediakan jasa sambungan Internet dan jasa lainnya yang berhubungan. Kebanyakan perusahaan telepon merupakan penyedia jasa internet. Perusahaan atau organisasi ini menyediakan jasa layanan koneksi akses internet baik untuk perorangan, perkantoran, kampus, sekolah, dan lain sebagainya.

ISP ini memiliki infrastruktur sebagai saran telekomunikasi yang terkoneksi pada internet. ISP akan membagi kapasitas koneksi pada internet yang dimilikinya kepada para pelanggannya yang membutuhkan jasa internet. ISP ini mempunyai jaringan baik secara domestik maupun internasional sehingga pelanggan atau pengguna dari sambungan yang disediakan oleh ISP dapat terhubung ke jaringan internet global. Jaringan disini berupa jaringan transmisi yang dapat mengalirkan data yang dapat berupa kabel (modem, sewa kabel, dan jalur lebar). Setiap atau

organisasi hingga perusahaan tidak mampu melakukan akses internet tanpa melalui jasa penyedia layanan internet, walaupun mereka telah memiliki perangkat untuk akses ke internet. Diperlukan proses pendaftaran untuk menggunakan layanan, sehingga koneksi atau proses penghubung internet dapat dilakukan. Biasanya system langganan telah ditetapkan dahulu ketentuannya. System langganan ini pembayarannya tiap bulan. Ada juga provider telekomunikasi lainnya yang menerapkan system langganan dengan menggunakan system yang berbasis kuota. (Amalia Haqqi, 2018)

F. Perkembangan Indihome

Indonesia Digital *HOME* atau dalam penyebutannya disebut sebagai *IndiHOME* merupakan salah satu produk layanan yang dikembangkan oleh PT. Telekomunikasi Indonesia. Adapun perusahaan tersebut merupakan penyedia jasa berupa layanan internet dengan menggunakan *fiber optic* yangmana menyediakan kecepatan *broadband* tinggi hingga 100mbps. Selain itu, perusahaan tersebut pula menyediakan layanan komunikasi serta data berupa telepon rumah atau *voice*, internet atau internet *on fiber/high speed* internet, serta produk layanan televisi *interactive* berupa *Usee TVCable* dan *IP Television*.

Dikarenakan adanya pelayanan sebagaimana telah disebutkan sebelumnya, Telkom memberikan suatu label berupa *IndiHOME* sebagai 3 (tiga) layanan dalam satu paket atau dapat disebut dengan istilah *3in1*. Hal tersebut dikarenakan selain adanya layanan berupa internet,

konsumen dapat juga memperoleh tayangan pertainevisian berbayar serta adanya saluran *telephone*. Paket *IndiHOME* pula dilengkapi dengan layanan portal *music* digital serta *Home Automation*. Sejak adanya *sounding IndiHOME*, pelanggan *IndiHOME* yang melakukan langganan internet *Speedy* diminta untuk beralih ke *IndiHOME*. Hal tersebut disebabkan karena adanya layanan dagang dari *Speedy* yang akan diberhentikan segera setelah adanya *launching* dari *IndiHOME*.

Peluncuran *IndiHOME* pada kurun waktu 2015, juga merupakan salah satu proyek mumpuni dan utama dari PT Telekomunikasi Indonesia berupa Indonesian *Digital Network Year 2015*. Selain itu, Telkom juga melakukan suatu afiliasi dengan pengembang teknologi guna pembangunan digital home. Telkom melakukan *claim* pada tahun 2015 ketika *launching*, dimana terdapat akumulasi pemesanan sebesar 2000/hari sepanjang tahun 2015. Kemudian pada pertengahan tahun 2019, yakni di bulan Mei akumulasi pelanggan baru *IndiHOME* menyentuh angka 3000/hari. (EC Abdul Majid, 2021)

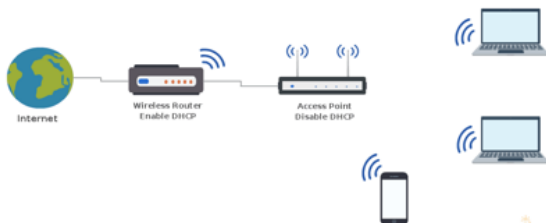
Adapun logo *indihome* saat ini seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 1: Logo Indihome

G. Wireless Client

Adalah sebuah fungsi yang di terapkan pada sebuah perangkat *access point* yang akan dijadikan sebagai sebuah penerima (*receiver*) sinyal wireless yang dikirimkan oleh perangkat lain. Penggunaan fungsi ini biasanya digunakan untuk membuat ataupun menambah jaringan LAN baru.



Gambar 2. Wireless Client

III. METODE PENELITIAN

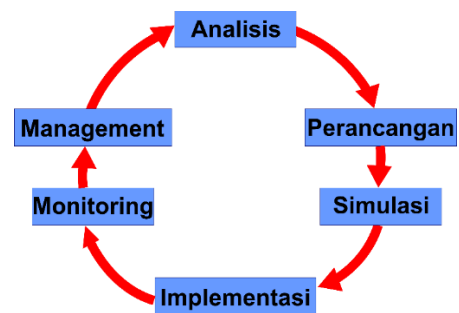
A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif yang memiliki dua tahap yaitu pengumpulan data serta pengembangan jaringan. Metode dalam penelitian yaitu merupakan suatu proses yang

digunakan penulis untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana dalam penelitian ini memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya sebuah penelitian.

B. Metode Pengembangan Jaringan

Pada tahapan ini metode yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah model *Network Development Life Cycle (NDLC)* yaitu merupakan sebuah model yang bergantung pada proses sebuah model siklus berputar dengan konsep NDLC yaitu, Analisis, Perancangan, Simulasi, Implementasi, Monitoring dan Management. Jika pengimplementasian teknologi jaringan dijalankan dengan efektif, maka akan memberikan sebuah sistem informasi yang akan memenuhi kebutuhan. Berikut ini penulis perlihatkan tahapan dari NDLC.



Gambar 3. Network Development Life Cycle (NDLC)

C. Topologi Pengambilan Data

Pengujian dilakukan dengan menggunakan smartphone dan Laptop yang terkoneksi dengan internet layanan indihome. Smartphone dan laptop sebagai pengguna jaringan internet yang mengakses situs judi online sebelum metode DNS di Implementasikan dan sesudah metode DNS di implementasikan. Dalam pengambilan data pengujian situs judi online yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 10 situs judi online. Adapun skema dari topologi pengambilan data bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4 : Skema dari topologi pengambilan data dilapangan

D. Situs Dalam Pengujian

Untuk melakukan pengujian perlu adanya alamat situs judi online yang akan diakses menggunakan jaringan internet layanan indihome. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel dibawah ini.

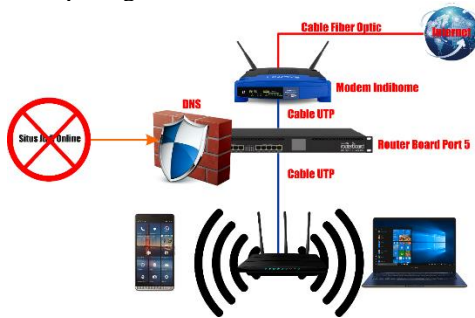
Table 1. Situs judi online

No	Link	Status
1	https://www.2asoka88.com/	Bisa Diakses
2	https://evolvefitnessinc.com/	Bisa Diakses
3	https://pointshistory.com/	Bisa Diakses
4	https://www.neastda.org/	Bisa Diakses
5	https://pl168x26.com/register	Bisa Diakses
6	https://189dragon.com/register?ref=HF4VBZNN	Bisa Diakses
7	https://duniab303g186.com/register	Bisa Diakses
8	https://slotkuni.rest/desktop/home	Bisa Diakses
9	https://nvmslot898aztec.com/register	Bisa Diakses
10	https://www.megah138oi.com/	Bisa Diakses

Domain Name Sistem (DNS) Blocking Situs (36.86.63.185)

E. Topologi dan Pengujian implementasi DNS Blocking Situs

Topologi Pengujian dan implementasi DNS Blocking situs terdapat dua perangkat yaitu menggunakan smartphone dan Laptop yang terkoneksi dengan internet layanan indihome. Smartphone dan laptop sebagai pengguna jaringan internet yang meakses situs judi online setelah metode DNS di Implementasikan. Dalam pengambilan data pengujian situs judi online yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 10 situs judi online yang sudah di perlihatkan pada table 3.3. Adapun Topologi dan Skenario implementasi DNS Blocking Situs bisa dilihat pada gambar dibawah ini.

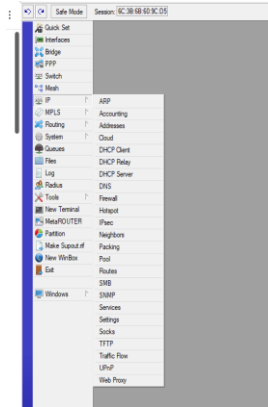


Gambar 4. Topologi dan Skenario implementasi DNS Blocking Situs

F. Configurasi Implementasi DNS Winbox Mikrotik Router OS V6.48.3 dan Routerboard RB 301 Ui AS-RM

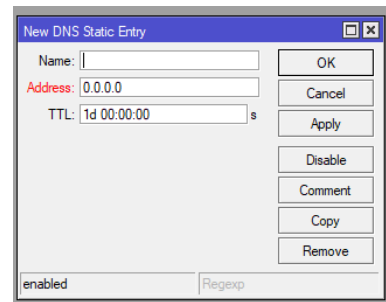
Tahapan konfigurasi dan implementasi DNS pada winbox penulis mencari situs judi online dan DNS dari situs judi online yang akan penulis blokir nantinya serta penulis membuat sebuah DNS baru dengan tujuan ketika para pengguna membuka situs judi online yang sudah penulis blokir maka mikrotik akan mengarahkan pengguna ke DNS yang sudah penulis tetapkan Pada penelitian ini penulis sudah menetapkan 10 (Sepuluh) situs judi online seperti yang sudah penulis perlihatkan pada table 3.3. Untuk lebih jelasnya penulis memperlihatkan Winbox sebelum adanya konfigurasi dan implementasi metode DNS pada gambar dibawah ini.

Pada gambar 5 dibawah ini penulis memperlihatkan tahapan awal setelah sukses login pada winbox os. Penulis memperlihatkan langkah awal dengan melakukan klik fitur IP dan selanjutnya melakukan klik DNS.



Gambar 5. Fitur IP dan DNS pada winbox OS

Pada gambar 6 dibawah ini penulis memperlihatkan tahapan setelah melakukan klik pada symbol (+). Penulis memperlihatkan bahwa pada table New DNS Static Entry belum adanya pemamfaatan pengujian experiment mengenai fitur tersebut. Dalam hal ini penulis mencoba melakukan pengujian pemamfaatan metode DNS yang di implementasikan pada winbox OS agar dapat memblokir situs judi online.



Gambar 6. Fitur IP dan DNS pada winbox OS

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun pengujian dilakukan dalam penelitian ini yaitu pada layanan indihome di rumah penulis. Seperti yang penulis ketahui selama ini jaringan internet layanan indhome masih bisa mengakses beberapa situs besar judi online.

A. Pengujian situs-situs besar judi online tanpa menggunakan Metode DNS.

Tahapan pengujian meng akses situs-situs besar judi online penulis lakukan dengan menggunakan computer adapun pengujian yang dilakukan menggunakan computer akan memiliki hasil yang sama jika penulis lakukan dengan menggunakan smartphone, adapun waktu yang penulis lakukan dalam pengujian untuk mengakses situs besar judi online pada tanggal 18 Februari 2024 jam 22.30 WIB.

B. Hasil Pengujian Akses Situs Terbesar Judi Online Tanpa Metode DNS Blocking

Hasil pengujian yang penulis lakukan dari 10 (Sepuluh) situs judi online terbesar tanpa menggunakan Metode DNS blocking, jaringan internet layanan indihome penulis masih bisa mengakses situs-situs tersebut dan hasil dari pengujian penulis dapat menyimpulkan bahwa pihak KOMINFO belum bisa maksimal dalam memonitoring situs-situs judi online secara keseluruhan yang agar dapat di block. Dalam permasalahan ini perlu adanya peran penting dari pihak pemilik cafe atau warong kopi dalam mengatasi penggunaan situs-situs judi online dengan melakukan block situs-situs judi online menggunakan metode DNS blocking dengan device pendukung seperti yang telah penulis paparkan pada BAB III.

C. Tahapan Configurasi Implementasi DNS Blocking Pada Winbox Mikrotik Router OS V6.48.3 di Routerboard RB 301 Ui AS-RM

Tahapan implementasi DNS blocking pada Winbox Mikrotik Router OS V6.48.3 di Routerboard RB 301 Ui AS-RM terdiri dari beberapa langkah yang harus penulis lakukan, adapun langkah-langkah penerapan metode DNS blocking yang di lakukan dalam penelitian ini dapat di lihat pada sub bab berikut ini.



Gambar 7. Topologi Penerapan Metode DNS Blocking pada Winbox Mikrotik Router OS V6.48.3 di Routerboard RB 301 Ui AS-RM

D. Menu List Blocking Situs Besar Judi Online pada Menu DNS Static di Mikrotik Router OS

Pada tahapan ini, setelah penulis melakukan pengisian situs-situs besar judi online satu-persatu pada menu DNS Static Entry maka untuk melakukan pengecekan 10 situs besar judi online yang sudah di block untuk lebih jelas penulis memperlihatkan list DNS Static pada gambar 4.15 di bawah ini.

#	Name	Regex	Type	Value	TTL (s)
0	www.zanokas...		A	36.86.63.185	1d 00:00:00
1	www.evolveit...		A	36.86.63.185	1d 00:00:00
2	www.pontafis...		A	36.86.63.185	1d 00:00:00
3	https://slotun...		A	36.86.63.185	1d 00:00:00
4	https://www...		A	36.86.63.185	1d 00:00:00
5	https://www...		A	36.86.63.185	1d 00:00:00
6	https://dunjab...		A	36.86.63.185	1d 00:00:00
7	https://189ka...		A	36.86.63.185	1d 00:00:00
8	www.p150a25...		A	36.86.63.185	1d 00:00:00
9	www.nesada...		A	36.86.63.185	1d 00:00:00

Gambar 8. Menu List Blocking Situs Besar Judi Online pada Menu DNS Static di Winbox Mikrotik Router OS V6.48.3 di Routerboard RB 301 Ui AS-RM

E. Hasil Pengujian Akses Situs Terbesar Judi Online Menggunakan Metode DNS Blocking

Hasil pengujian yang penulis lakukan dari 10 (Sepuluh) situs judi online terbesar menggunakan Metode DNS blocking, jaringan internet layanan indihome penulis telah menghasilkan sesuai yang penulis harapkan yaitu situs-situs telah berhasil di block dari hasil pengujian dan penerapan penulis dapat menyimpulkan bahwa metode DNS Blocking yang diterapkan pada Winbox Mikrotik Router OS V6.48.3 di Routerboard RB 301 Ui AS-RM bisa diterapkan pada cafe maupun warong kopi yang sesuai pada langkah-langkah pada BAB III bertujuan untuk membatasi jaringan internet agar pengunjung tidak bisa mengakses situs-situs judi online.

V. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dalam pengujian Implementasi Blocking Situs Judi Online Di Internet Pada Router OS V6.48.3 Menggunakan Metode Domain Name Sistem (DNS) dapat disimpulkan bahwa :

1. Tanpa menerapkan metode DNS Blocking Winbox Mikrotik Router OS V6.48.3 di Routerboard RB 301 Ui AS-RM, Situs-situs besar judi online masih bisa di akses oleh pengguna secara bebas menggunakan jaringan internet layanan indihome yang disediakan pemilik Cafe atau warong Kopi yang penulis hasilkan dari pengujian 10 (Sepuluh) situs besar judi online.
2. Penerapan internet positif dari KOMINFO belum maksimal dalam memonitoring disebabkan situs-situs besar judi online terus menjamur dengan menggunakan DNS yang lebih dari 1 (Satu).
3. Hasil pengujian ini penulis telah berhasil menerapkan metode DNS Blocking pada Winbox Mikrotik Router OS V6.48.3 di Routerboard RB 301 Ui AS-RM dengan menguji 10 (Sepuluh) situs besar judi online pada jaringan internet layanan indihome.

4. Dalam penelitian ini telah mampu menghasilkan pemblokiran di jaringan internet layanan indihome pada 10 (Sepuluh) situs-situs besar judi online yang telah penulis jadikan bahan pengujian didalam penelitian ini.
5. Dari hasil penelitian ini telah mampu memberikan referensi kepada pemerintah dan penegak hukum dalam memberantas permainan judi online berbasis internet.
6. Mempermudah para penyedia internet di warung kopi dan caffe dalam memb*blockir* situs judi online.
7. Hasil dari penelitian ini telah mampu Mengurangi dampak dalam penggunaan situs judi online.

[9] S. Alfian, 2019. Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Perjudian (Putusan Nomor 784/Pid.B/2018/Pn.Jmr). Skripsi. 2019

REFERENSI

- [1] Hambali, 2018. Membangun *Blocking* Situs Dengan Menggunakan Web Proxy Mikrotik Rb750 Guna Mendukung Internet Sehat. ISSN 2622-9986. Jurnal. 2018
- [2] Misbahuddin, 2022. Pencegahan Penggunaan VPN dengan Firewall Metode Layer 7 Protocol Mikrotik untuk Filtering Konten Negatif serta Implementasi di Jaringan RT/RW Net (Desa Klatakan). Vol. 2. No. 2. Jurnal. 2022
- [3] S. Bahri dan D. E. R. Purba, 2022. Implementasi Web Proxy Pada Mikrotik untuk Menciptakan Internet Sehat pada SMK Al Maksum Langkat. pISSN : 2548-1916, eISSN : 2657-1501. Jurnal. 2022
- [4] B.S.T.Purba, 2023, Perilaku Remaja Menggunakan Judi Online Di Kelurahan Bukit Lama Kota Palembang. Skripsi. 2023
- [5] R.K.Nurdin. 2022. Penegakan Hukum Pidana Terhadap Pelaku Judi Online Dalam Perspektif Hukum Pidana Positif Dan Hukum. Skripsi. 2022
- A. Haqqi. 2018. Pengaruh Kualitas Produk Dan Gaya Hidup Yang Mempengaruhi Konsumen Dalam Menggunakan Indihome Sebagai Penyedia Jasa Internet Pada Kota Makassar. Skripsi. 2018
- [6] M.A.Safutra, 2020. Perancangan Dan Implementasi WLAN Berbasis Mikrotik Menggunakan Metode Vlan Pada Perumahan Mitra Center Sagulung Batam. Skripsi. 2020.
- [7] Agus Nur Wicaksono. 2021. Analisa Kinerja Jaringan *WiMax* untuk Aplikasi *Video Streaming* (Studi Kasus di Lab Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Riau). Skripsi. 2021
- [8] Budiman, Dkk, 2019. Upaya Kepolisian Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Judi Online Di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta. Skripsi 2020