

## PEMBUATAN APLIKASI PORN BLOCKER PADA INTERNET MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN VISUAL BASIC 6.0

Rita Prima Bendriyanti<sup>1</sup>, Prahasti<sup>2</sup>, Thomas Meifaldy<sup>3</sup>

**Dosen Tetap Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu**

### INTISARI

Penelitian ini dilakukan untuk membuat Aplikasi Porn Blocker dengan menggunakan bahasa Pemrograman Visual Basic, yang kemudian akan di implementasikan atau dijalankan dengan menggunakan Mozilla Firefox. Data yang dikumpulkan dengan melakukan studi pustaka dan studi laboratorium, dimana melakukan perbandingan dengan aplikasi yang sejenis atau dengan teknik pengaman situs yang lain. Selanjutnya data dianalisa dan dirancang yang dimulai dari struktur menu dan HIPO yang kemudian langsung ke tampilan menu untuk pemblokiran situs.

Hasil penelitian ini adalah Aplikasi Porn Blocker hanya dapat dijalankan di program Mozilla Firefox, karena program selain Mozilla Firefox sudah memiliki aplikasi pemblokiran tersendiri.

Peneliti juga membatasi masalah pada aplikasi ini berdasarkan kepada satu unit komputer saja dan tidak dapat digunakan untuk jaringan.

**Kata Kunci : Pembuatan Aplikasi Porn Blocker, Visual Basic 6.0**

### ABSTRACT

This study was conducted to make Porn Blocker Application using the Visual Basic programming language, which then will be implemented or connect using Mozilla Firefox. Data collected by conducting library research and laboratory studies, which make comparisons with similar applications with technical safety or other sites. Furthermore, the data is analyzed and designed starting from the HIPO menu structure and then directly to the menu display for blocking websites.

The results of this study are Porn Blocker application can only be run in Mozilla Firefox program, because the program in addition to Mozilla Firefox already has its own application blocking.

Researchers also limit the issues on this application is based on the one computer unit and can not be used for networking.

**Keywords: Porn Blocker Application Development, Visual Basic 6.0**

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan era teknologi yang semakin cepat berkembang pada saat ini memungkinkan setiap instansi untuk bekerja lebih mudah dan efisien dalam menjalankan pekerjaan sehari-hari karena pekerjaan yang kompleks dapat diatasi dalam waktu yang singkat dan memberikan hasil yang memuaskan.

Komputer merupakan salah satu hasil produk teknologi yang sekarang ini sudah merambah hampir kesemua segi kehidupan manusia, baik secara pribadi maupun secara organisasi misalnya instansi pemerintah/swasta, karena komputer

sangat mampu digunakan dalam mengolah berbagai data yang dibutuhkan secara otomatis dan terprogram.

Dalam perkembangan dunia pada saat ini, masyarakat hendaknya menyiapkan diri secara matang untuk menghadapi era globalisasi yang bukan hanya sudah didepan mata, namun era globalisasi di mana bangsa ini sedang berjalan memasukinya dan tidak ada setapakpun langkah mundur yang bisa ditempuh.

Globalisasi merupakan hal yang tidak dapat ditawar lagi. Cakupan yang dibawa oleh globalisasi pun sangat luas tak terbatas. Segala hal positif maupun negatif

dari berbagai belahan dunia dapat masuk secara bersamaan di pintu rumah kita. Kalau sudah begini, satu-satunya benteng terakhir pertahanan yang ada hanyalah kesiapan mental dan moral kita dalam menghadapinya. Disinilah sebenarnya kualitas kita sebagai sebuah bangsa sedang diuji.

Banyak kita dengar pada saat ini, orang-orang yang tidak bertanggungjawab membuat situs-situs yang bisa merusak bangsa kita, seperti halnya situs porno dan budaya-budaya asing yang mempengaruhi pikiran bangsa Indonesia yang sedang hangat-hangat dibicarakan masyarakat pada saat ini.

Situs ini tidak hanya merusak mental masyarakat saja, tetapi merusak moral masyarakat. Sudah seharusnya kecepatan masyarakat dalam beradaptasi dan menyerap arus budaya dan informasi dari luar yang masuk ke negeri ini diimbangi dengan kesiapan mental dan moralitas bangsa. Jika memang masyarakat kita belum siap, maka pemblokiran situs mungkin menjadi salah satu langkah yang positif dan tetap yang perlu diambil pemerintah untuk mengatasinya.

Rencana pemerintah untuk melakukan pemblokiran terhadap situs porno telah mengundang berbagai reaksi dari berbagai pihak. Mulai dari masyarakat, para pengamat hingga pelaku bisnis di dunia maya ini, masing-masing mempunyai pendapat tersendiri yang tentunya juga didasarkan atas kepentingan dan latar belakang masing-masing.

Namun yang kemudian akan menjadi pertanyaan pastinya mengenai seberapa efektif gagasan pemblokiran situs porno ini terhadap tujuan awal yang ingin dicapai. Jika tujuan utamanya untuk memayungi masyarakat secara moral, maka jelas bahwa hal ini merupakan sebuah itikad baik dari pemerintah sebagai penyelenggara negara yang

bertanggungjawab atas masa depan bangsanya. Namun jangan lupa pula, selain media online, masih banyak media offline yang harus ditangani dan memang telah lama membutuhkan penanganan.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana membuat aplikasi *Porn Blocker* menggunakan pemrograman *Visual Basic 6.0*? Dan mencakup Aplikasi *Porn Blocker* hanya dijalankan secara stand alone (satu komputer) serta Aplikasi *Porn Blocker* hanya dapat dijalankan di program *Mozilla Firefox*.

## C. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, penulis berharap agar hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan serta dapat Mengetahui tentang bahayanya situs-situs yang bisa merusak moral bangsa, dan dapat memblokir situs-situs porno yang mengganggu perkembangan anak pada zaman sekarang.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### A. Porn Blocker

*Porn* adalah kata yang diambil dari bahasa Inggris yang berarti porno. Sedangkan *Blocker* adalah pembatasan dan pelarangan dalam mengakses sebuah situs. Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Porn Blocker* adalah pembatasan dan pelarangan dalam hal mengakses sebuah situs porno. (Edward Rico : 2003)

### B. Konsep Security

*Security* (keamanan) adalah sebuah upaya untuk melindungi sesuatu yang dianggap penting dari berbagai pihak yang bertujuan untuk merusak baik itu dari dalam maupun Dari luar, seperti halnya

sebuah komputer. *Security* pada komputer sangat dibutuhkan.

Perkembangan internet begitu pesat dan kini telah menjadi suatu jaringan raksasa yang saling menghubungkan berbagai jaringan. Pemanfaatannya dibidang bisnis menjadi terjadinya penggeseran model. Dari terbentuknya komunitas pengguna internet yang cenderung berupa suatu *Gemeinschaft* dengan norma internet dan tradisi yang diatur berdasarkan status dan didorong oleh kecintaan, kewajiban serta kesamaan pemahaman dan tujuan, sekarang telah bergeser dan cenderung menjadi suatu *Gesellschaft* yang terdiri dari individu (organisasi) yang memiliki interest masing-masing yang saling berkompetisi untuk kepentingan material sehingga berbentuk pasar bebas.

### C. Internet

Secara umum internet merupakan suatu jaringan global yang terbentuk dari jaringan komputer lokal dan regional, memungkinkan komunikasi data antar komputer-komputer yang terhubung ke jaringan tersebut dengan menggunakan berbagai macam media seperti jalur telepon, satelit, leased-line, ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line), dan kabel serat optic. (Septiningsih, 2002 : 54).

Internet bukanlah objek kasat mata yang dapat anda pegang dan rasakan. Internet merupakan entitas organik kooperatif, bentuk digital pengalaman manusia, mampu menampung dan melayani berbagai bentuk informasi dan kepentingan, mulai dari resep membuat kue hingga cara membuat bom. Internet juga menggunakan alat elektronik seperti perangkat lunak, music, gambar-gambar, multimedia, video, teks, dan cara yang murah pembucaraan local.

Namun berbeda dengan telepon, yang merupakan system dengan penghubung satu sambungan pada satu saat, internet memberikan hubungan

yang dinamis dan terbuka kepada banyak orang pada saat bersamaan atau party-line .

Apapun yang anda pikirkan, di internet selalu ada orang-orang yang memiliki minat yang sama dengan anda untuk diajak berbincang-bincang, seperti halnya memperbincangkan hobi anda kepada netters (pengguna internet) di seluruh dunia. Disana juga ada tempat yang memuat informasi melimpah untuk anda baca dengan teliti (Copyright @ 2003 ilmu Komputer.com).

### D. Beberapa Istilah Dalam Internet

Berikut ini beberapa istilah pada umumnya sering digunakan dalam hubungan dengan internet, diantaranya

#### a. World Wide Web (www)

Salah satu layanan aplikasi di internet adalah *World Wide Web* (WWW), pelayanan yang dikembangkan di internet dan menjadi layanan aplikasi yang paling populer digunakan pemakai jaringan internet. WWW atau yang biasa disebut Web saja, bekerja dengan teknologi yang disebut hypertext, yang kemudian dikembangkan menjadi suatu protocol aplikasi yang disebut HTTP (Hypertext Transfer Protocol). WWW atau web merupakan fasilitas hypertext untuk menampilkan data berupa text, grafik atau gambar, suara, animasi, dan sebagainya.

Apabila kita umpamakan WWW merupakan perpustakaan besar yang menyediakan berbagai buku dengan berbagai informasi yang anda butuhkan ( Hakim, 2007 : 32 )

#### b. TCP / IP

TCP (Transmission Control Protocol) yang memastikan bahwa semua hubungan bekerja yang benar, sedangkan IP (Internet Protocol) yang mentransmisikan data dari satu komputer ke komputer lain. TCP/IP secara umum

paspor digital yang memungkinkan perpindahan file-file dengan mudah di internet, sedikit mirip dengan perbedaan antara jalan biasa dengan jalan tol atau khusus. TCP/IP terbuka bagi semua pengguna jalan, dan akhirnya dipilih sebagai standar resmi untuk internet pada tahun 1983

#### c. DNS (Domain Name Service)

DNS merupakan sistem database terdistribusi yang tidak banyak dipengaruhi oleh bertambahnya database, DNS menjamin informasi host terbaru akan disebarkan ke jaringan bila diperlukan. Jika server DNS menerima permintaan informasi tentang host yang tidak diketahui, ia akan bertanya kepada authoritative DNS server (sembarang server yang bertanggungjawab untuk memberikan informasi akurat tentang domain yang diminta).

Ketika authoritative DNS server memberikan jawabannya, server local menyimpan jawabannya untuk penggunaan mendatang. Jadi, apabila setelah itu ada permintaan informasi yang sama ia langsung menjawabnya (Copyright @ 2003 Ilmu Komputer. com).

#### d. URL ( Uniform Resource Locator )

URL yang menunjukkan sumber daya internet atau alamat sebuah Homepage, yaitu alamat suatu dokumen atau program yang ingin anda tampilkan atau gunakan. Orang lebih sering menyebutnya kotak URL, karena jika kita ingin mengunjungi suatu alamat website tertentu, pasti kita mengetikkan alamatnya pada kotak URL tersebut

#### e. HTTP ( Hypertext Transfer Protocol )

HTTP adalah sebuah protokol yang menentukan aturan main antara Software Web Browser dan Software Web Server dalam penyediaan dokumen yang diminta oleh Browser (Copyright @ 2003 Ilmu Komputer. com).

#### f. Web Browser

Web Browser adalah sebuah program aplikasi yang digunakan untuk menjelajahi dunia maya internet. Aplikasi ini memiliki kemampuan untuk menampilkan suatu Web Page yang ditulis dalam bentuk dokumen HTML. Perkembangan Browser ini sangat cepat terutama dengan munculnya Netscape milik Netscape corp dan internet Explorer yang dikembangkan oleh Microsoft Corporation yang sudah mencapai versi 5.0 untuk saat ini dan akan terus berkembang

#### g. HTML ( Hypertext Markup Language )

HTML adalah dasar untuk membangun situs WWW, HTML dikembangkan oleh SGML ( Standardised General Markup Language ) atau bahasa yang ditingkatkan secara umum dan yang dibakukan.

HTML digunakan untuk menyusun dan membentuk suatu dokumen agar dapat ditampilkan pada program browser WWW dalam bentuk yang kita inginkan. HTML merupakan sebuah dokumen dalam format ASCII dan dapat dibuat dengan sembarang software pengedit naskah. (Yuherfizar, 2003 Ilmu komputer. Com)

Dalam dokumen HTML terdapat tiga buah tag '<...>' utama yaitu Tag HTML, HEAD, BODY dengan contoh penulisan dasar sebagai berikut :

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Business Properties</TITLE>
</HEAD>
<BODY>Welcome To Our Sweet
Home</BODY>
</HTML>
```

#### h. Web Site

Web Site atau situs Web merupakan tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu. Diumpamakan situs Web ini adalah sebuah buku yang berisi topik tertentu. Web Site

atau situs Web juga merupakan kumpulan dari halaman-halaman Web yang saling berkaitan didalam Website tersebut ( Sutiyadi, 2003 Ilmu Komputer.com )

#### **i. Web Pages**

Merupakan sebuah halaman khusus dari website tertentu. Diumpamakan halaman Web ini adalah media elektronik khusus buku dari Website tertentu, atau bisa dikatakan halaman web.

#### **j. Web Server**

Untuk mempublikasikan dokumen pada web, kita membutuhkan beberapa server yang mempunyai dokumen-dokumen dan media ke browser. Browser Web seperti, Netscape, Explorer dan Mosaic berkomunikasi melalui jaringan (termasuk internet) ke server web dengan menggunakan http (hyper text protocol). Browser mengirim suatu perintah untuk perintah untuk server yaitu meminta dokumen, atau layanan servis tertentu. Server akan memberikan dokumen jika ada dengan protokol http.

Browser akan menerima dan mengerti isi dokumen itu. Server web juga menjalankan suatu program berdasarkan informasi yang diisi pada form isian, seperti menjalankan aplikasi pengakses database dan mengirim e-mail. (Yuhfizal, 2003 Ilmu komputer. Com)

#### **k. Homepage**

Homepage merupakan sampul halaman yang berisi daftar isi atau menu dari sebuah situs Web. Homepage adalah halaman pembuka dari sekian banyak web page yang terdapat pada suatu website. Halaman pertama ini berisi tentang apa dan siapa dari perusahaan atau organisasi mana pemilik web site tersebut, dan pada halaman pertama ini juga sering memiliki link-link yang akan membawa kita pada halaman lainnya dari sebuah situs Web

### **E. Tinjauan Umum Perangkat Lunak (Software)**

Perangkat lunak "*Software*" adalah deretan instruksi yang digunakan untuk mengendalikan komputer sehingga komputer dapat melakukan tindakan sesuai yang dikehendaki pembuatnya. (Abdul, K & Terra Ch. T, 2003 : 8)

Sedangkan menurut setiawan (2005 : 34) perangkat lunak "*Software*" adalah serangkaian program, prosedur dan dokumentasi yang berhubungan dengan pengolahan data. Namun kini istilah *software* yang dikenal adalah berhubungan dengan program yang digunakan pada semua system komputer.

Klasifikasi dari *software* terbagi menjadi :

#### **1. System Operasi**

Perangkat lunak yang dihubungkan dengan pelaksanaan program dan koordinasi dari aktivitas system komputer. System operasi ditunjukan untuk mengontrol input/output device, manajemen penyimpanan, manajemen data, penerjemahan data, penerjemah bahasa dan pelayanan lain yang berhubungan dengan hardware.

System operasi ini sangat dibutuhkan pada komputer karena system operasi digunakan pada awal kerjanya komputer atau sebagai penghubung antar *hardware* dengan *software*.

#### **2. Bahasa Pemrograman**

Bahasa komputer yang digunakan untuk menuliskan instruksi-instruksi program untuk melakukan suatu pekerjaan yang dilakukan oleh programmer.

### 3. Program Paket

Program Komputer yang siap digunakan atau disebut juga program siap pakai. Program paket digunakan untuk aplikasi bisnis secara umum, aplikasi khusus dibidang industry, aplikasi untuk meningkatkan produktivitas organisasi atau perusahaan dan aplikasi produktivitas perorangan.

### F. Bahasa Pemrograman Visual Basic 6.0

Bill Gates, pendirian Microsoft, memulai bisnis softwarena dengan mengembangkan interpreter bahasa basic untuk altair 8800, untuk kemudian dia ubah agar dapat berjalan diatas IBM PC dengan system operasi DOS. Perkembangan berikutnya ialah diluncurkannya BASICA (basic-advanced) untuk DOS. Setelah BASICA, Microsft meluncurkan *Microsoft QuickBasic* dan *Microsoft Basic* (dikenal juga sebagai basic Compiler).

Sejarah basic ditangan microsoft sebagai bahasa yang diinterpretasi (BASICA) dan juga bahasa yang dikompilasi (BASCOM) membuat *visual basic* diimplementasikan sebagai gabungan keduanya.

Programmer yang menggunakan Visual Basic bisa memilih kode terkompilasi atau kode yang harus diinterpretasi sebagai hasil *executable* dari kode VB. Sayangnya, meskipun sudah terkompilasi jadi bahasa mesin, DLL bernama MSVBMxx. DLL tetap dibutuhkan. Namun karekteristik bahasa terkompilasi tetap muncul (ia lebih cepat dari kalau kita pakai mode terinterpretasi). (<http://id.wikipedia.org>)

*Visual Basic* merupakan perangkat pengembangan aplikasi yang sering digunakan dilingkungan windows. Dengan menggunakan perangkat lunak ini kita dapat membangun aplikasi windows

dengan cepat dan mudah. Dengan pendekatan Visual, kita dapat menciptakan aplikasi yang canggih, tanpa banyak penulisan kode.

### 1. Kelebihan Visual Basic

Bahasa pemrograman *Visual Basic* memiliki beberapa kelebihan antara lain adalah :

- a. Salah satu kelebihan dari bahasa pemrograman *visual basic* adalah visual basic dapat membuat program aplikasi berbasis window dan aplikasi *visual basic* dapat bekerja dengan aplikasi lainnya seperti *Microsoft word* dan *Microsoft excel*.
- b. Bahasa basic tergolong bahasa serbaguna dan dapat digunakan di aplikasi apa saja
- c. Basic bahasa pemrograman menggunakan BASIC (Beginners All-Purpose Symbolic Instruction Code) serta mampu memanfaatkan kemampuan *Microsoft Windows* secara optimal
- d. Memiliki fasilitas IDE (Integrated development Environment) dan koleksi kontrol yang lebih lengkap
- e. *Visual Basic 6.0* menyediakan tiga macam interface yang bisa digunakan untuk merancang aplikasi sesuai dengan kebutuhan. Interface tersebut berupa MDI (*Multi Document Interface*), SDI (*Single Document Interface*) dan EDI (*Exploler Document Interface*). ([Blog pada WordPress.com](http://Blog.pada.wordpress.com))

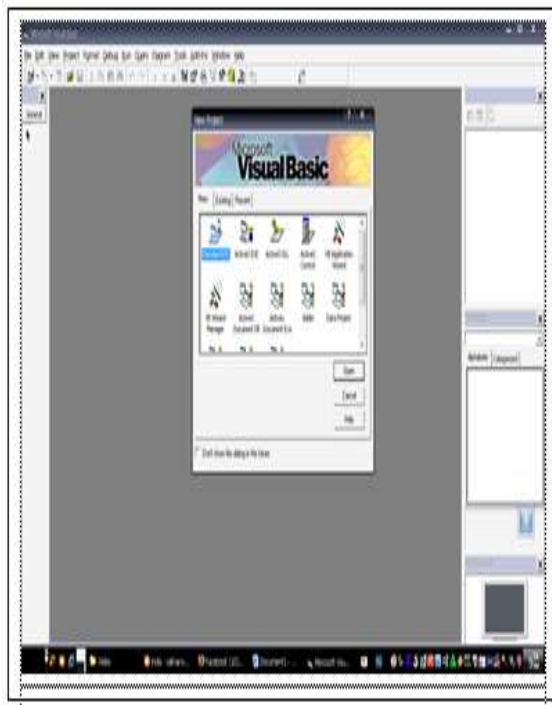
### 2. Menjalankan Program Visual Basic

Klik menu Start > All Program > Microsoft *Visual Basic 6.0* > *Microsoft Visual Basic 6.0*

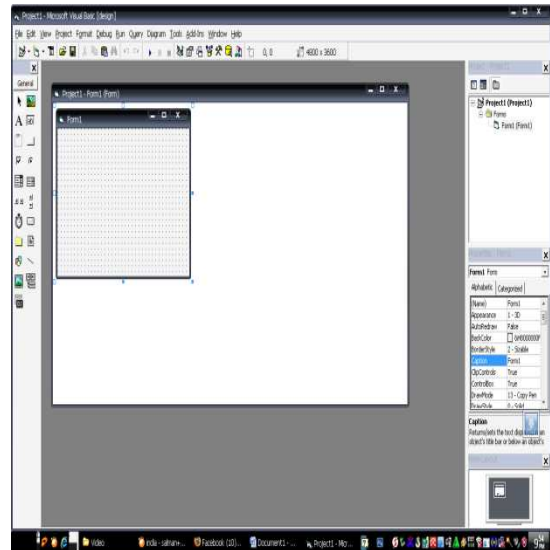


**Gambar 2.1 Langkah Membuka Aplikasi Visual Basic 6.0**

Pilih Opsi Standart.EXE, dan klik Tombol Open, maka muncul jendela New Project



**Gambar 2.2 Tampilan Utama IDE Visual Basic 6.0**



**Gambar 2.3 Tampilan New Project Visual Basic 6.0**

Bagian-bagian yang akan dibahas yang terlihat pada gambar diatas, yang akan dibahas adalah menu Utama, toolbar, component, dan Project properties.

1. Menu utama berisi sejumlah menu ( File, Edit, Search dan sebagainya )
2. Toolbar berisi sejumlah ikon untuk melakukan operasi dengan cepat
3. Jendela form digunakan untuk merancang form
4. Project Properties merupakan jendela yang sering akses saat bekerja dengan form maupun komponen yang terdapat didalam form. Jendela ini terdapat dua halaman yang masing-masing disebut component, form layout, project properties.

**1.5 Tinjauan Umum Perangkat Keras**

Menurut setiawan ( 2005 : 16 ) perangkat keras ( *Hardware* ) yaitu peralatan dalam bentuk fisik yang menjalankan system komputer. Hardware digunakan sebagai media untuk menjalankan *software* ( perangkat Lunak ) dan peralatan ini berfungsi untuk menjalankan intruksi-instruksi yang diberikan dan mengeluarkan dalam bentuk informasi yang digunakan oleh

manusia untuk laporan. Perangkat keras terdiri dari :

**a. Input Device**

Merupakan alat yang digunakan untuk memasukkan data atau instruksi ke dalam komputer. *Input device* sesuai dengan namanya hanya digunakan untuk memasukkan data atau instruksi kedalam CPU (process device)

**b. Process device.**

Merupakan alat yang digunakan untuk melaksanakan kumpulan instruksi yang akan ditujukan untuk menghasilkan suatu hasil tertentu yang dikehendaki.

*Process device* dapat melakukan tugasnya jika ada masukan dari input device baik berupa data atau instruksi.

**c. Output device.**

Merupakan alat yang digunakan untuk menampilkan laporan atau informasi hasil pengolahan dari input baik ditampilkan pada layar monitor maupun dicetak pada media lain.

Adapun perangkat keras “ Hardware “ yang digunakan untuk menunjang system yang akan dibangun adalah.

1. Perangkat masukan Keyboard, mouse
2. Perangkat keluaran monitor dan printer
3. CPU  
Untuk menyimpan main memory dan flasdisk

**G. Konsep Perancang database**

*Database* dapat dibayangkan seperti sebuah media penyimpanan data atau arsip yang saling berhubungan, yang ditata sedemikian rupa agar suatu saat dapat dimanfaatkan dengan cepat dan mudah.

Prinsip utamanya adalah pengaturan data atau arsip dan tujuan utamanya adalah kemudahan dan kecepatan dalam pengambilan kembali data atau arsip. Secara mudahnya *database* mudah dibayangkan seperti sebuah lemari arsip. Arsip-arsip yang disimpan dalam lemari tersebut tentu saja akan disimpan

berdasarkan kelompok atau jenisnya dan ditempatkan dengan suatu aturan dan cara tertentu.

*Database* terdiri dari dua kata, yaitu data dan base. Data dapat diartikan sebagai representasi fakta nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia, barang, peristiwa, keadaan dan sebagainya, dan kesemuanya itu direkam dalam bentuk angka, huruf, symbol, gambar serta bunyi. Sedangkan base atau basis bisa diartikan sebagai gudang/tempat berkumpul atau media penyimpanan elektronik.

*Database* bukan sekedar media penyimpanan data elektronik, tidak semua penyimpanan data secara elektronik bisa disebut data base. File teks, sheet dan gambar bukanlah sebuah *database*, karena didalamnya tidak ada pengelompokan data sesuai jenisnya. Unsure yang terlihat dalam *database* adalah pengaturan, pengelompokan *database* dibuat dalam bentuk table terpisah dan dalam bentuk pendefinisian kolom atau file data dalam setiap table.

Menurut Indrajani (2011:2), Konsep dan implementasi dari sistem basis data dalam suatu proyek pengembangan sistem informasi sehingga kita tidak harus terpaku pada satu definisi dari sistem basis data saja. Beberapa definisi basisdata dari beberapa orang ahli basis data adalah sebagai berikut :

- a. *Database* adalah sekumpulan data store (bisa dalam jumlah sangat besar) yang tersimpan dalam magnetic tape atau media penyimpanan lainnya.
- b. *Database* adalah sekumpulan program-program aplikasi umum yang bersifat “batch” yang mengeksekusi dan memproses data secara umum (sistem pencarian, peremajaan, penambahan, dan penghapusan terhadap data)
- c. *Database* terdiri dari data yang akan digunakan atau diperuntukkan terhadap banyak “user”, dimana masing-masing “user” (baik menggunakan teknis pemrosesan yang bersifat batch atau on-line) akan menggunakan data tersebut



sesuai dengan tugas dan fungsinya, dan user lain dapat juga menggunakan data tersebut dalam waktu yang bersamaan.

Dengan pendekatan DBMS, maka sharing data dapat dengan mudah dilakukan siapa saja (program apa saja boleh menggunakan data tersebut, jika memenuhi berbagai prosedur yang ditetapkan pada interface yang melindungi database tersebut). Semua tugas termasuk mengkonversi data adalah tanggung jawab program.

#### H. Diagram Alir Data (DAD)

Menurut Sutabri (2004:162) DAD merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk menggambarkan aliran data informasi dan transformasi (proses) dari data dimulai dari pemasukan data sampai menghasilkan keluaran (*output*) data.

Pada tahap analisis, penggunaan notasi simbol dan anak panah untuk mewakili penggambaran arus data dalam perancangan sistem sangat membantu dalam komunikasi dengan pemakaian sistem untuk memahami sistem secara logik.

Diagram yang menggunakan notasi-notasi ini adalah untuk menggambarkan arus dari data sistem dikenal dengan nama *Data Flow Diagram* atau diagram alur data. DFD merupakan alat yang digunakan dalam metodologi pengembangan sistem yang terstruktur dan juga merupakan dokumentasi dari sistem yang baik.

#### Keterangan :

##### a. *External Entity* (kesatuan luar)

Digunakan untuk memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya.

##### b. *Data Flow* (arus data)

Menunjukkan arus data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.

##### c. *Process* (proses)

Menunjukkan kegiatan perubahan alir data yang masuk ke dalam proses untuk

dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses.

##### d. *Data Store* (notasi simpan data)

Merupakan media penyimpanan data, yang digunakan untuk menyimpan hasil aliran data dari sebuah sumber pemrosesan data sampai dengan sebuah proses data tujuan lain membutuhkannya.

#### I. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Simarmata (2007:96) *Entity Relationship Diagram* (ERD) model data konseptual yang memandang dunia nyata sebagai kesatuan (*entities*) dan hubungan (*relationship*). Komponen dasar model merupakan diagram *entity-relationship* yang digunakan untuk menyajikan objek data secara visual.

Kegunaan model ER dalam perancangan tersebut adalah :

- a. Mampu memetakan model relational dengan baik, pembangunan yang digunakan didalam model ER dengan mudah diubah kedalam tabel relasional.
- b. Sederhana dan mudah dipahami hanya dengan sedikit pelatihan. Oleh karena itu, model bisa digunakan oleh perancangan basis data untuk mengkomunikasikan perancangan kepada pengguna akhir.
- c. Model bisa digunakan sebagai suatu rencana perancangan oleh pengembang basis data untuk menerapkan suatu model data dalam perangkat lunak manajemen basis data spesifik.

Beberapa *komponen* yang terdapat di dalam *Entity Relationship Model* adalah :

##### 1. *Entity*

Adalah sesuatu yang dapat dibedakan dalam dunia nyata dimana informasi yang berkaitan dengannya dikumpulkan. Entity set adalah kumpulan entity yang sejenis. Symbol yang digunakan untuk entity adalah

##### 2. *Relationship*

Adalah hubungan yang terjadi antara satu entity atau lebih. Relationship tidak

mempunyai keberadaan fisik, kecuali yang mewarisi hubungan antara entity tersebut.

**3. Attribute**

Adalah karakteristik dari entity atau relationship yang menyediakan penjelasan detail tentang entity atau relationship tersebut. *Attribute value* (nilai atribut) adalah suatu data aktual atau informasi yang disimpan di suatu attribute didalam suatu entity atau relationship.

**J. Text Editor**

Text Editor adalah program kecil yang berguna dalam penulisan text sederhana yang tidak memerlukan format-format yang mendukung untuk layout yang bagus. Namun dengan text editor, kita dapat membuat sesuatu program dengan menuliskan script atau listing program pada text editor tersebut. Salah satu text editor yang umum dipakai oleh pengguna Microsoft Windows adalah Notepad.

**K. Password**

Password atau kata sandi adalah kumpulan karakter atau string yang digunakan oleh pengguna jaringan atau sebuah system operasi yang mendukung banyak pengguna (multiuser) untuk memverifikasi identitas dirinya kepada system keamanan yang dimiliki oleh jaringan atau system tersebut.

**III. ANALISIS DAN PERANCANGAN**

**A. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah:

1. Menggunakan *Input Device, Process Device, dan Output Device*
2. Menggunakan Bahasa Pemrograman *Visual Basic 6.0*

**B. Penggunaan Hardware dan Software**

Adapun *Hardware* dan *Software* yang digunakan dalam penelitian antara lain adalah :

**Perangkat Keras ( Hardware )**

1. Laptop Axioo Pentium (R) Dual-CoreCPU
2. RAM 1 GB

3. Hardisk 320 GB

4. DVD-RW untuk menginstal Program Visual Basic 6.0

Perangkat Lunak ( Software ) *Software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi *Porn Blocker* ini adalah :

1. Sistem Operasi Windows XP
2. Program Visual Basic 6.0
3. Notepad
4. Mozilla Firefox

**C. Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Studi Laboratorium

Yaitu melakukan perbandingan terhadap aplikasi yang sejenis atau dengan teknik pengamanan situs yang lain.

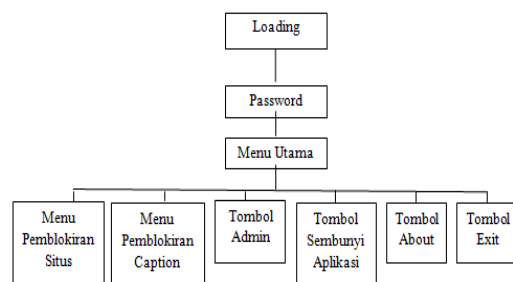
2. Metode Studi Pustaka

Yaitu pengumpulan data yang berhubungan dengan pemrograman Visual Basic dan system keamanan pemblokir situs baik itu melalui buku maupun melalui jaringan internet.

**D. Perancangan Aplikasi**

Pada perancangan aplikasi ini penulis menggunakan pemrograman *Visual Basic 6.0* sebagai program untuk membuat aplikasi *Porn Blocker* yang nantinya akan bermanfaat dan dapat menjadikan aplikasi pemblokir situs.

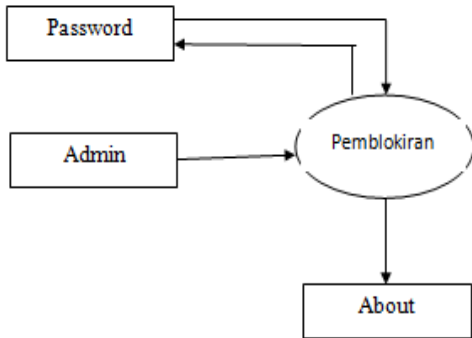
**1. Rancangan Struktur Menu**



**Gambar 3.1 Struktur Menu**

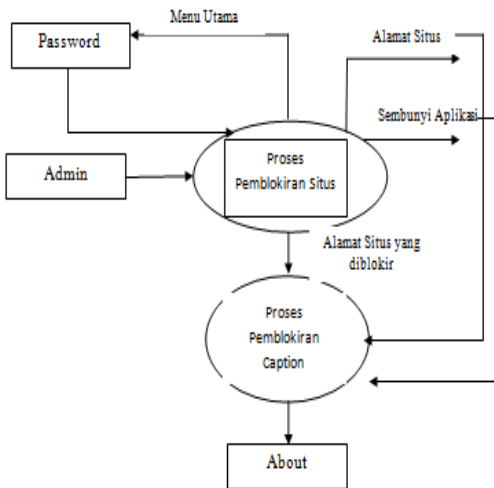
2. Data Flow Diagram ( DFD )

Diagram Konteks



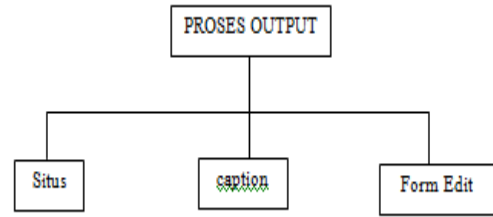
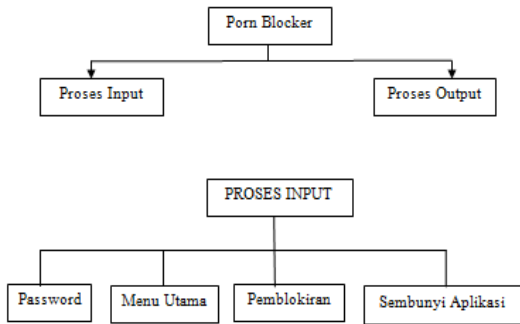
Gambar 3.2 Diagram Konteks

3. Diagram Level 0



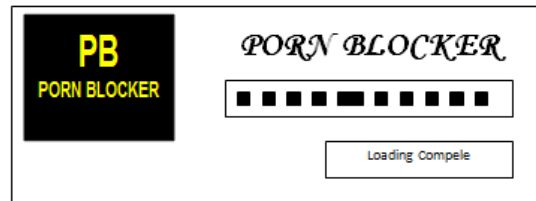
Gambar 3.3 Diagram Nol

4. HIPO ( Herarki plus Input Proses dan Output )



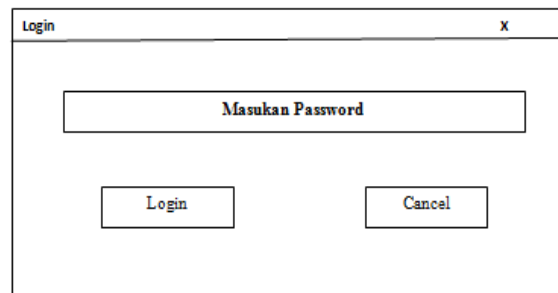
Gambar 3.4 HIPO ( Hirarki Plus Input Proses dan Output )

5. Rancangan Menu Utama



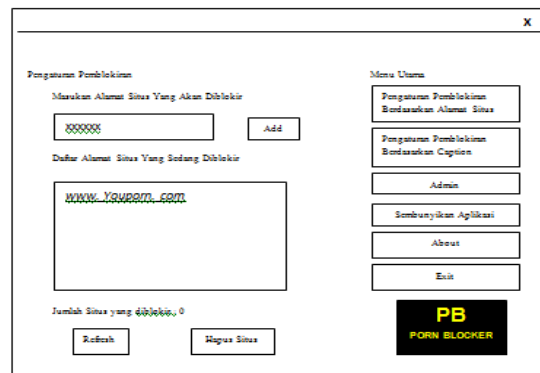
Gambar 3.5 Rancangan Menu Utama

6. Rancangan Menu Password



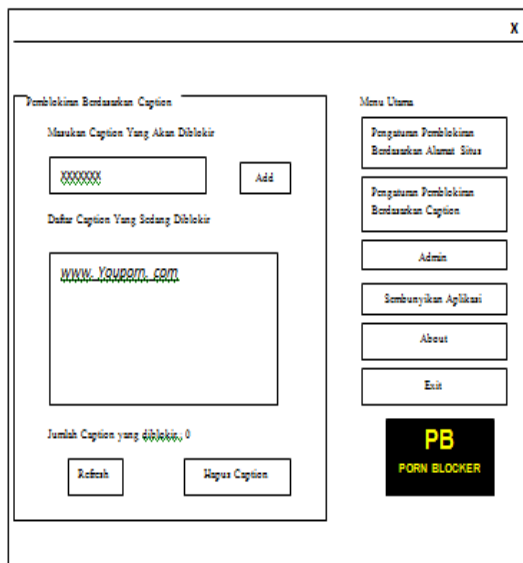
Gambar 3.6 Rancangan Menu Password

7. Rancangan Menu Pemblokiran situs



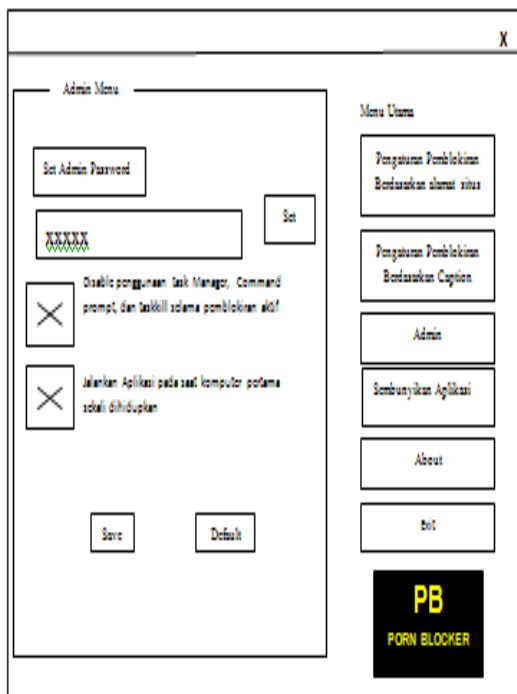
Gambar 3.7 Rancangan Menu Pemblokiran situs

**8. Rancangan Menu Pemblokiran Caption**



**Gambar 3.8 Rancangan Menu Pemblokiran Caption**

**9. Rancangan menu form edit password**



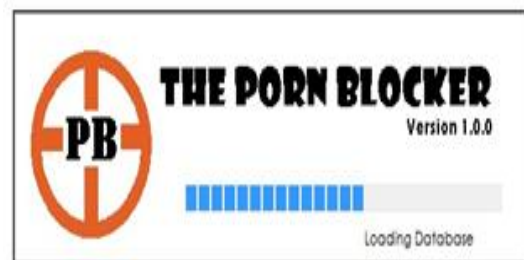
**Gambar 3.9 Rancangan Menu Form Edit Password**

**IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Perancangan Sistem**

**1. Tampilan Menu Utama**

Antar muka Menu Utama ini merupakan antar muka yang pertama kali muncul pada aplikasi. Pada antar muka Menu Utama ini terdapat tampilan form SPLAHS atau Loading yang menghubungkan ke proses selanjutnya. Tampilan rancangan antar muka form Menu Utama dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama**

**2. Tampilan Menu Password**

Form password merupakan form yang berfungsi sebagai pengaktifan aplikasi menu pemblokiran situs. Pada form password ini terdapat dua buah tombol yang menghubungkan keproses selanjutnya yaitu tombol login yang jika di klik setelah memasukkan password yang telah ditentukan akan masuk kemenu pemblokiran situs, dan tombol cancel yang jika dikelik akan keluar dari aplikasi. Tampilan rancangan password dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 4.2 Tampilan Menu Password**

### 3. Tampilan Menu Pemblokiran Situs

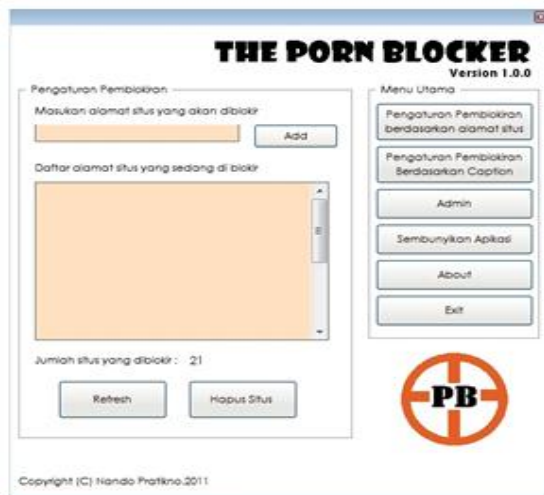
Form input alamat situs ini merupakan antar muka untuk proses memasukan alamat situs yang ingin kita blokir. Pada antar muka from alamat situs ini terdapat beberapa komponen yang bila diklik akan melakukan proses yang telah ditentukan.

Tombol ADD yang berfungsi sebagai pengesetan alamat situs yang telah ditentukan agar dapat dimasuk kedalam daftar alamat situs yang ingin kita blokir.

Tombol CAPTION berfungsi sebagai masuk kedalam form pengesetan alamat caption bila kita ingin memblockir berdasarkan caption. Tombol ADMIN merupakan form pengesetan password yang telah kita tentukan.

Tombol tersembunyi aplikasi merupakan tombol agar kita dapat menyembunyikan aplikasi. Tombol about merupakan tombol yang menampilkan nama pembuat aplikasi. Tombol exit merupakan tombol keluar dari aplikasi. Sedangkan tombol refresh merupakan tombol pengrefresh alamat situs agar alamat situs tersusun dengan rapi.

Dan yang terakhir adalah tombol hapus situs yang berfungsi sebagai penghapus alamat situs maupun caption yang sedang diblokir. Tampilan rancangan form input alamat situs dapat di lihat pada gambar berikut :



Gambar 4.3 Tampilan Menu Pemblokiran Situs

### 4. Tampilan Menu Pemblokiran Caption

Form input alamat caption digunakan untuk menginput kata-kata, misalkan kita menginput kata-kata dewasa yang berbau porno maka otomatis akan langsung di blokir.

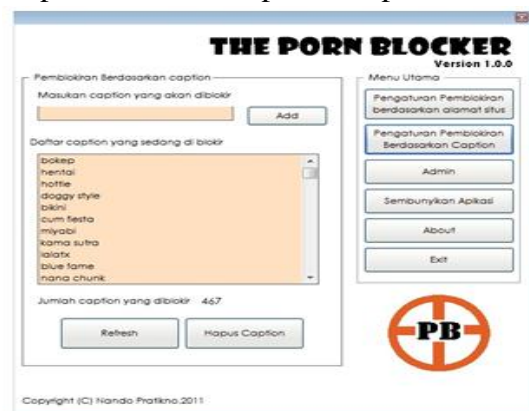
Pada antar muka form alamat situs ini terdapat komponen yang bila di klik akan melakukan proses yang telah ditentukan. Tombol ADD yang berfungsi sebagai pengesetan alamat Caption yang telah ditentukan agar dapat dimasuk kedalam daftar alamat Caption yang ingin kita blokir.

Tombol pemblokiran terhadap situs berfungsi sebagai masuk kedalam form pengesetan alamat situs bila kita ingin memblockir berdasarkan situs. Tombol ADMIN merupakan form pengesetan password yang telah kita tentukan.

Tombol sembunyi aplikasi merupakan tombol agar kita dapat menyembunyikan aplikasi. Tombol about merupakan tombol yang menampilkan nama pembuat aplikasi.

Tombol exit merupakan tombol keluar dari aplikasi. Sedangkan tombol refresh merupakan tombol pengrefresh alamat situs agar alamat situs tersusun dengan rapi.

Dan yang terakhir adalah tombol hapus situs yang berfungsi sebagai penghapus alamat situs maupun caption yang sedang diblokir. Tampilan menu pemblokiran Caption dapat di lihat



Gambar 4.4 Tampilan Menu Pemblokiran Caption

### 5. Tampilan Menu From Edit Password

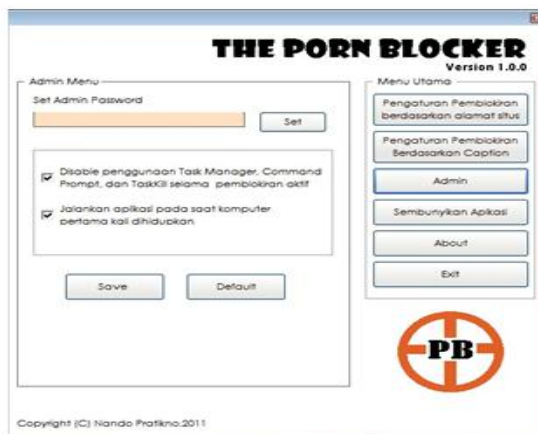
Form edit password terdapat beberapa komponen yaitu tombol set merupakan tombol yang berfungsi sebagai pengesetan password yang telah ditentukan.

Tombol save merupakan tombol pengesavepan apabila kita melakukan pengeditan terhadap password. Tombol default merupakan tombol pengembalian data aplikasi keseperti semula. Tanda contang pertama merupakan tanda penonaktifan task manager, command propt, dan taskkill selama pemblokiran aktif.

Tanda contang kedua merupakan tanda untuk menjalankan aplikasi pada saat komputer pertama kali di hiduypkan. Tombol pemblokiran terhadap situs berfungsi sebagai masuk kedalam form pengesetan alamat situs bila kita ingin memblokir berdasarkan situs.

Tombol caption berfungsi sebagai masuk kedalam form pengesetan alamat caption bila kita ingin memblokir berdasarkan caption. Tombol sembunyi aplikasi merupakan tombol agar kita dapat menyembunyikan aplikasi.

Tombol about merupakan tombol yang menampilkan nama pembuatan aplikasi. Tombol exit merupakan tombol keluar dari aplikasi. Dimaksudkan menggunakan password supaya aplikasi ini tidak dapat langsung dimatikan. Tampilan form edit password dapat di lihat pada gambar berikut :



Gambar 4.5 Tampilan Menu Edit Password

### 4.2. Hasil Pengujian Sistem

Pengujian pada aplikasi ini ditujukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang ingin dicapai, rumusan masalah yang ada.

Uji coba diharapkan dapat memberikan jawaban atas kebenaran dari berbagai macam batasan masalah, teori, ataupun analisa yang hendak dilakukan oleh peneliti. Diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Dari batasan masalah yang ada aplikasi ini hanya dapat dijalankan di program Mozila Firefox
2. Proses pengaktifan aplikasi Porn Blocker untuk memblokir berdasarkan situs dengan cara memasukkan nama alamat situs yang ingin kita blokir kedalam form untuk memasukkan alamat situs lalu menekan tombol ADD yang berfungsi sebagai sengesetan alamat situs yang telah ditentukan agar dapat dimasukkan kedalam daftar alamat situs yang ingin kita blokir.
3. Proses pengaktifan Aplikasi Porn Blocker untuk memblokir berdasarkan alamat caption dengan cara memasukkan nama alamat caption yang ingin kita blokir kedalam from untuk memasukkan alamat caption lalu menekan tombol ADD yang berfungsi sebagai pengesetan alamat caption yang telah ditentukan agar dapat dimasukkan kedalam alamat caption yang ingin kita blokir.

## IV. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil yang telah di uraikan tentang Pembuatan Aplikasi Porn Blocker pada internet maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi Porn Blocker hanya dapat dijalankan di program mozilla firefox, karena program selain mozilla firefox

sudah memiliki aplikasi pemblokiran tersendiri. Apabila kita menjalankan aplikasi Porn Blocker kedalam program selain mozilla firefox, akan terjadi bentrok terhadap program tersebut atau Porn Blocker tidak akan berjalan lancar.

2. Peneliti membatasi masalah pada aplikasi ini berdasarkan kepada 1 (satu) unit komputer saja dan tidak dapat digunakan untuk jaringan. Maka dari itu peneliti berharap kepada mahasiswa-mahasiswi selanjutnya agar dapat mengembangkan aplikasi ini agar dapat dijalankan melalui jaringan.

## B. Saran

Perangkat lunak ini dibuat untuk melakukan pemblokiran terhadap situs-situs porno dan penulis hanya melakukan uji coba dengan menggunakan program mozilla firefox. Oleh karena itu harapan penulis agar aplikasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menggunakan bahasa pemrograman lainnya dan media lain sebagai aplikasi pemblokiran situs porno serta dengan metode yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- <http://id.wikipedia.org/> Powered by [Plasa.com](http://Plasa.com) .  
Using [Blue Zinfandel 2.0](#) by [Brian Gardner](#).
- Suarna,nana,st;pengantar LAN (local area network), yrama widya, bandung, 2007
- Yuhifizar;tutorial windows dan internet,  
Copyright @ 2003 ilmu komputer.com
- Sutiyadi, muhammad; pengenalan internet,  
Copyright @ 2003 ilmu komputer.com
- Setiawan, Agung. 2005 Pengantar Sistem Komputer. Bandung : Informatika.pdf
- Kadir, A & Terra Cz. Tr.2003. Pengenalan Teknologi Informasi. pdf

