

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perjudian telah menjadi salah satu aktivitas kontroversial yang berkembang pesat di era modern. Meskipun sering dikaitkan dengan hiburan, aktivitas ini memiliki berbagai dampak negatif yang signifikan, termasuk pada aspek ekonomi, sosial, dan psikologis. Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi digital telah mempermudah akses ke aktivitas perjudian, terutama melalui platform daring. Fenomena ini semakin memprihatinkan, terutama karena banyak situs perjudian *online* yang menyusup ke situs web resmi, seperti milik sekolah, kampus, atau lembaga pemerintahan (Baktiar *and* Wiranata, 2024).

Penyusupan *link* atau konten perjudian ke situs-situs resmi menjadi masalah yang sangat serius. Situs resmi yang biasanya digunakan sebagai sumber informasi terpercaya, ketika terkontaminasi oleh *link* perjudian, dapat kehilangan kredibilitas dan kepercayaan dari pengunjungnya. bahkan, penyusupan ini sering kali tidak terdeteksi oleh pengelola situs, mengingat teknik yang digunakan oleh pelaku sangat canggih, seperti melalui injeksi kode atau penggunaan tautan tersembunyi *hidden links*, keberadaan *link* perjudian di situs resmi juga dapat memicu berbagai masalah lainnya. Selain merusak reputasi, hal ini berpotensi melanggar undang-undang, terutama di negara-negara yang melarang aktivitas perjudian. Dalam konteks Indonesia, perjudian dilarang keras oleh hukum, sehingga keberadaan *link* judi di situs resmi dapat menimbulkan konsekuensi hukum bagi pengelola situs tersebut, meskipun mereka tidak terlibat langsung dalam aktivitas tersebut (Nurseno *et al.*, 2024).

Salah satu alasan utama penyebaran *link* perjudian adalah strategi pemasaran agresif dari operator perjudian untuk meningkatkan seo, atau menghindari pemblokiran langsung (Hendarto *and* Handayani, 2024). Mereka memanfaatkan celah keamanan pada situs web untuk menyisipkan *link* yang mengarahkan pengguna ke platform perjudian mereka. Dengan tingginya tingkat kunjungan pada situs resmi, seperti situs pendidikan atau pemerintahan, peluang pengguna mengakses link perjudian menjadi lebih besar. Hal ini memberikan keuntungan bagi

operator *judi*, namun berdampak buruk bagi pemilik situs resmi. Selain itu, keberadaan *link* perjudian di situs resmi dapat membahayakan pengunjung situs tersebut. *Link* tersebut sering kali digunakan untuk memancing korban dalam berbagai skema penipuan atau serangan siber, seperti *phishing* atau penyebaran *malware*. Akibatnya, data pribadi pengunjung bisa dicuri, dan perangkat mereka menjadi rentan terhadap serangan (Saeed *et al.*, 2024).

Tantangan pemerintah, terutama kementerian komunikasi dan digital komdigi, dalam memberantas *judi online* tampaknya masih terjal. Tidak cukup hanya dengan memblokir situs *judi online* di internet, karena pengelola website *judi online* selalu menemukan cara lain agar situs mereka tetap dapat diakses. Salah satu cara yang sering dilakukan adalah dengan menyusup ke dalam website resmi pemerintah yang menggunakan domain go.id serta lembaga pendidikan seperti universitas dengan domain ac.id atau yang berakhiran id. Berdasarkan data dari komdigi, sebanyak 683 website pemerintah dan lembaga pendidikan dilaporkan telah disusupi konten *judi online* dalam rentang waktu 1 Januari 2022 hingga 13 Februari 2023. Dari jumlah tersebut, 461 adalah situs pemerintahan dengan domain go.id, sementara 222 lainnya adalah situs pendidikan dengan domain ac.id. komdigi mengklaim telah menangani permasalahan ini melalui teknik *web crawling* serta laporan dari masyarakat. Selain itu, komdigi juga berupaya menghubungi pengelola domain untuk memberantas konten *judi online* tersebut. Namun, meskipun tindakan seperti ini telah dilakukan, pelaku *judi online* masih terus mencari celah. Situasi ini memperlihatkan bahwa penyelesaian teknis maupun hukum memerlukan pendekatan yang lebih terintegrasi dan berkelanjutan (Sekarwangi *et al.*, 2024).

Sayangnya, upaya untuk mendeteksi dan mencegah penyusupan *link* perjudian pada situs resmi masih sangat terbatas, terutama di tingkat operasional. Banyak pengelola situs web, terutama di lembaga pendidikan dan pemerintahan, tidak memiliki alat atau mekanisme yang memadai untuk mendeteksi adanya penyusupan secara cepat dan efisien. Teknologi seperti *web scraper* yang mampu melakukan perayapan otomatis untuk mengidentifikasi *link* mencurigakan sering kali belum diterapkan secara luas (Gul *et al.*, 2025). Tidak hanya sekadar *web scraper*, alat yang dirancang dalam penelitian ini juga menggunakan beberapa algoritma atau metode pengumpulan data seperti dfs, *web crawling*, akurasi klasifikasi biner

sehingga menjadi solusi yang lebih *powerful*. Dengan memanfaatkan pemrograman berbasis *python*, *web scraper* yang diimplementasikan akan dikolaborasikan dengan metode penelusuran yang lebih mendalam serta adanya komponen perhitungan untuk menghasilkan analisis yang lebih akurat. Pendekatan ini dirancang agar alat yang dihasilkan mampu memberikan kemampuan lebih dari sekadar perayapan otomatis, namun juga analisis yang komprehensif terhadap potensi penyusupan *link* perjudian.

Selain itu, kurangnya pengetahuan teknis pada sebagian besar pengelola situs resmi menjadi kendala tersendiri. Mereka kerap kali hanya menyadari keberadaan *link* perjudian setelah ada laporan dari pengguna atau setelah situs mereka terdampak masalah lebih lanjut, seperti pelanggaran hukum atau reputasi yang rusak. Melalui penelitian ini, solusi berbasis teknologi seperti Pengembangan *web scraper* yang telah diperkuat dengan algoritma canggih menggunakan *python* diharapkan mampu memberikan alat yang efektif untuk mendeteksi penyusupan *link* perjudian secara otomatis. Dengan alat ini, pengelola situs dapat lebih cepat mengetahui keberadaan *link* mencurigakan dan mengambil langkah pencegahan lebih dini. Penelitian ini tidak hanya penting secara teknis tetapi juga berdampak secara sosial, karena mampu melindungi situs resmi dari eksploitasi ilegal yang merugikan masyarakat luas.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, terdapat beberapa rumusan permasalahan, yaitu sebagai berikut :

- a. Bagaimana mendeteksi keberadaan *link* perjudian yang menyusup pada situs resmi pemerintah dan lembaga pendidikan?
- b. Bagaimana cara mengintegrasikan *web scraper* dengan algoritma yang mampu melakukan analisis mendalam terhadap potensi penyusupan *link* perjudian?
- c. Bagaimana metode pengumpulan data dan analisis dapat digunakan untuk meningkatkan akurasi deteksi penyusupan *judi online*?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pengerjaan lebih terarah, dalam penelitian ini terdapat beberapa batasan masalah, diantaranya :

- a. Penelitian ini hanya difokuskan pada deteksi *link* perjudian yang menyusup pada situs resmi pemerintah, ataupun lembaga pendidikan maupun situs lainnya seperti ac.id, go.id, my.id, .id, sch.id.
- b. Hasil analisis akan difokuskan pada akurasi deteksi *link judi online* menggunakan dfs dan akurasi klasifikasi biner yang telah di rancang.
- c. Analisis hanya mencakup penyusupan *link* perjudian dan teks yang terkait dengan *judi online* dalam bentuk url ataupun teks yang dapat diidentifikasi melalui proses perayapan otomatis.
- d. Penelitian ini menggunakan *web scraper* sebagai alat utama untuk melakukan pengumpulan data dari situs yang di targetkan.
- e. Penelitian tidak mencakup penghapusan atau penanganan langsung terhadap situs yang telah di susupi, melainkan hanya fokus pada pendeteksi dan analisis.
- f. Jumlah website yang dianalisis pada penelitian ini sebanyak 50 domain, dan evaluasi sebanyak 60 domain, sesuai dengan kebutuhan pengujian.
- g. Pengambilan data pada penelitian ini yaitu dikumpulkan pada tanggal 3 Mei 2025, sehingga hasil analisis hanya merepresentasikan kondisi situs pada waktu tersebut.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapaun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu membuat sebuah web yang dapat melakukan *scraper* dan analisis pada sebuah situs web yang berakhiran id, dan tujuan lainnya yaitu:

- a. Mengembangkan metode yang efektif untuk mendeteksi keberadaan *link* perjudian yang menyusup pada situs resmi pemerintah, lembaga pendidikan dan situs lainnya.

- b. Menerapkan algoritma dfs dalam proses *web crawling* untuk melakukan penelusuran *judi online* dan sistematis pada situs target.
- c. Menganalisis tingkat akurasi dan kinerja *web scraper* dalam mendeteksi penyusupan *judi online* menggunakan akurasi klasifikasi biner.

### 1.5 Manfaat Penelitian

- a. Menjadi acuan dalam penerapan *web scraper* yang canggih dan dapat diintegrasikan dengan algoritma analisis mendalam untuk deteksi konten ilegal secara otomatis.
- b. Memberikan wawasan baru bagi pengelola situs untuk mengidentifikasi dan mencegah penyusupan konten perjudian yang dapat merusak reputasi situs dan berdampak negatif pada pengunjung.
- c. Mengganti metode analisis manual yang memakan waktu lama dengan pendekatan yang lebih cepat dan efisien, karena *web scraper* dapat mengidentifikasi dan mengumpulkan *link judi online* atau teks yang menyusup dalam waktu yang singkat.
- d. Adanya pemisahan yang valid, yang mana web terkena *judi online* dan yang tidak terkena.