PRAKTIKUM

MANAJEMEN JARINGAN

"SNMP (Simple Network Management Protocol)"

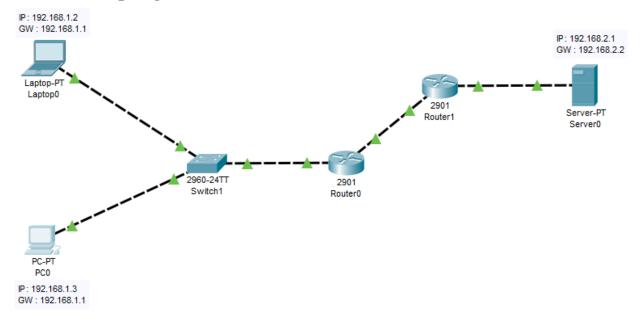


DISUSUN OLEH HAFIZ ABDURRAHMAN SYAH

M0516022

PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UNIVERSITAS SEBELAS MARET 2019

1. Buatlah Topologi



2. Konfigurasi Router0

```
Router>en
Router#conf
Configuring from terminal, memory, or network [terminal]?
Enter configuration commands, one per line. End with CNTL/Z.
Router(config) #int gi 0/0
Router(config-if) #ip address 192.168.1.1 255.255.255.0
Router(config-if) #no sh
Router(config-if) #ex
Router(config) #ip dhcp pool dhcp1
Router(dhcp-config) #network 192.168.1.0 255.255.255.0
Router (dhcp-config) #default-router 192.168.1.1
Router (dhcp-config) #ex
Router(config) #ip dhcp excluded-address 192.168.1.1
Router(config) #int gi 0/1
Router(config-if) #ip address 12.12.12.1 255.255.255.0
Router(config-if) #no sh
Router(config-if) #ex
Router(config) #ip route 192.168.2.0 255.255.255.0 12.12.12.2
```

3. Konfigurasi Router1

```
Router > en
Router # conf
Configuring from terminal, memory, or network [terminal]?
Enter configuration commands, one per line. End with CNTL/Z.
Router(config) # int gi 0/0
Router(config-if) # ip address 12.12.12.2 255.255.255.0
Router(config-if) # no sh
```

```
Router(config-if) #int gi 0/1
Router(config-if) #ip address 192.168.2.2 255.255.255.0
Router(config-if) #no sh
Router(config-if) #ip dhcp pool dhcp2
Router(dhcp-config) #network 192.168.2.0 255.255.255.0
Router(dhcp-config) #default-router 192.168.2.2
Router(dhcp-config) #ip dhcp excluded-address 192.168.2.2
Router(config) #ip route 192.168.1.0 255.255.255.0 12.12.12.1
```

4. Pastikan Laptop0 dan PC0 bisa melakukan ping ke server0PING LAPTOP 0

```
C:\>ping 192.168.2.1

Pinging 192.168.2.1 with 32 bytes of data:

Reply from 192.168.2.1: bytes=32 time=1ms TTL=126

Reply from 192.168.2.1: bytes=32 time<1ms TTL=126

Reply from 192.168.2.1: bytes=32 time<1ms TTL=126

Reply from 192.168.2.1: bytes=32 time<1ms TTL=126

Ping statistics for 192.168.2.1:

Packets: Sent = 4, Received = 4, Lost = 0 (0% loss),

Approximate round trip times in milli-seconds:

Minimum = 0ms, Maximum = 1ms, Average = 0ms
```

PING PC 0

```
Packet Tracer PC Command Line 1.0
C:\>ping 192.168.2.1

Pinging 192.168.2.1 with 32 bytes of data:

Reply from 192.168.2.1: bytes=32 time=lms TTL=126
Reply from 192.168.2.1: bytes=32 time<lms TTL=126
Reply from 192.168.2.1: bytes=32 time<lms TTL=126
Reply from 192.168.2.1: bytes=32 time=lms TTL=126

Ping statistics for 192.168.2.1:

Packets: Sent = 4, Received = 4, Lost = 0 (0% loss),
Approximate round trip times in milli-seconds:

Minimum = 0ms, Maximum = lms, Average = 0ms
```

5. Konfigurasi SNMP Router 0

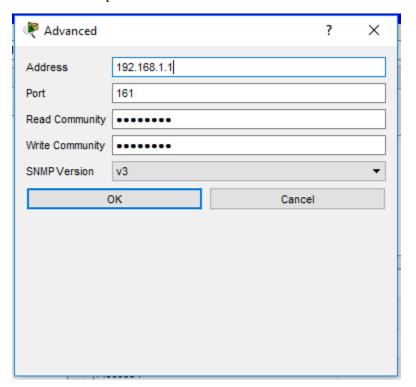
```
Router(config)# snmp-server community client01 ro
Router(config)# snmp-server community client02 rw
Router(config)# ctrl+z
Router# write
```

Contoh disini saya memberikan nama untuk variabel yang bersifat readonly adalah client01 dan readwrite untuk client02.

6. Buka MIB Browser

Dobel klik PC0, pilih Desktop dan klik "MIB Browser", klik tombol Advanced. Masukkan IP Address Router0, untuk Read Community dan Write Community lihat di langkah nomor 5 ([name1] dan [name2]).

SNMP Version pilih v3.



7. Pilih Operations dan set panel SNMP MIBs

Pilih "Operations": "Get".

Di panel "SNMP MIBs" (posisi ada di sebelah kiri) pilih :

```
MIB Tree>router_std MIBs>.iso>.org>.dod>.internet>.mgmt>.mib-2>.system>.sysDescr
```

Klik tombol "Go" yang ada di sebelah kanan atas

Informasi yang diminta akan ditampilkan di "Result Table".

Name/OID	Value	Type		
.1.3.6.1.2.1.1.1.0 (.iso.org.dod.internet.mgmt	Cisco IOS Software, C2900 Software (C2900-UNIVER	OctetString		
lame :	.sysDescr			
Name :	.sysDescr .1.3.6.1.2.1.1	1.0		

8. Pilih 3 nilai lain di SNMP MIBs selain sysDescr dan Jelaskan

sysObjectID

Name/OID	Value	Туре
.1.3.6.1.2.1.1.2.0 (.iso.org.dod.internet.mgmt	1.3.6.1.4.1.9.1.1046	OID
Name :	.sysObject	ID
Name :	.sysObject	

sysObjectID merupakan informasi ID suatu objek yang ditunjukkan dari IP yang di set di operations. Karena yang di monitor oleh PC 1 adalah router0 maka akan ditampilkan OID (Object ID) dari router0 yaitu 1.3.6.1.4.1.9.1 dengan standar SMI.

sysUpTime

Result Table						
Name/OID	Value		Туре			
.1.3.6.1.2.1.1.3.0 (.iso.org.dod.internet.mgmt	0 hours 28 minutes 42 seconds		TimeTicks			
Name :	.5	sysUpTime				
OID:	.1.3.6.1.2.1.1.		3.0			
Syntax :						

sysUpTime adalah nilai yang akan menampilkan informasi terkait waktu router ini menyala dari semenjak ia dinyalakan. Pada percobaan ini router0 di monitor dan mendapatkan informasi bahwa router0 sudah menyala selama 28 menit 42 detik dari waktu ia dinyalakan sampai dicek ketika menekan tombol Go untuk di monitor. Untuk type nya adalah TimeTicks yaitu satuan waktu yang dipakai router sesuai dengan standar SMI.

sysName

Result Table					
Name/OID .1.3.6.1.2.1.1.5.0 (.iso.org.dod.internet.mgmt	Value Router		Type OctetString		
Name :		.sysName			
OID :	.1.3.6.1.2.1.1.		5.0		
Syntax :					

sysName merupakan nilai yang akan menampilkan nama dari objek yang di monitor. Nama yang di tampilkan adalah router karena objek yang di monitor adalah router. Nama ini bertipe OctetString yaitu satuan yang terdiri dari sebuah array yang berisi byte pada satuan SMI.

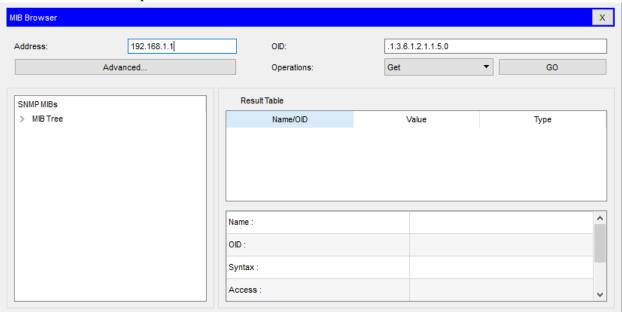
9. Tuliskan langkah memonitor Router1 menggunakan SNMP

- Konfigurasi IP untuk client berupa PC atau Laptop juga router yang tersambung
- Konfigurasi routing table pada router
- Konfigurasi protokol SNMP pada router menggunakan perintah berikut :

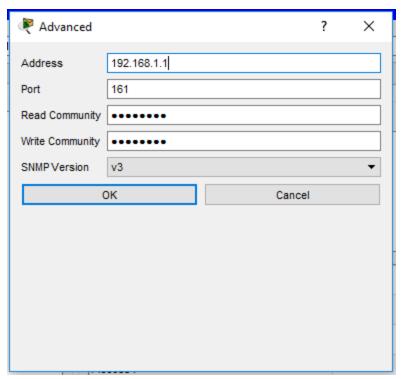
```
Router(config)# snmp-server community [name1] ro
Router(config)# snmp-server community [name2] rw
Router(config)# ctrl+z
Router# write
```

Name1 untuk menamakan varibel yang bersifat readonly (ro) dan name2 untuk variabel yang bersifat readwrite (rw)

- Uji Coba SNMP lewat PC/Laptop dengan memonitor router tersebut
- Gunakan MIB Browser pada PC



 Set IP Address objek yang akan di monitor Read Community adalah name1 yang disetting pada router begitu juga dengan name2 untuk Write Community



• Sekarang pada halaman browser MIB mengeluarkan pohon MIB ke sistem dan memilih setiap nilai lalu tekan tombol GO untuk menampilkan informasi yang tepat pada objek yang dituju.

