

ANALISIS KEJAHATAN ONLINE PHISING BERBASIS ANDROID PADA PEMUDA DI WILAYAH KELURAHAN KEDUNGORO DENGAN METODE PIECES FRAMEWORK

Ibnu Harto Mulyo*, Saruni Dwiasnati

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Terbuka, Kota Surabaya, Indonesia

**Penulis korespondensi: ibnuharto2231@gmail.com*

ABSTRAK

Di Indonesia, kasus phishing semakin meningkat dan pemuda menjadi kelompok yang rentan terhadap jenis kejahatan ini. Penggunaan android yang memfasilitasi media sosial dan aplikasi perpesanan sangat luas di kalangan pemuda membuat mereka lebih mudah terpapar risiko phishing. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran sistem android dalam pencegahan kejahatan online phishing yang terjadi pada pemuda di Kelurahan Kedungoro, Kota Surabaya. Manfaat penelitian ini untuk menambah wawasan terkait kejahatan online phishing serta memahami upaya pencegahan yang dapat dilakukan. Metode penelitian yang digunakan yaitu pieces framework. Merupakan kerangka kerja yang terdiri dari enam kategori klasifikasi yaitu performance, information and data, economics, control and security, efficiency, dan service. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kesadaran pemuda mengenai risiko phishing tinggi, dengan > 90% responden mampu mengidentifikasi tanda-tanda kejahatan tersebut. Selain itu, faktor-faktor seperti kurangnya pendidikan tentang keamanan internet dan kecenderungan untuk berbagi informasi pribadi di media sosial berkontribusi terhadap kerentanan mereka. Dampak dari phishing, kehilangan data pribadi dan kerugian finansial dapat menjadi warning bagi pengguna ponsel. Dari enam indikator pieces framework, urutan nilai tertinggi ke rendah dimulai dari performance dengan nilai 3,875, economics dengan nilai 3,825, information and data dengan nilai 3,8, service dengan nilai 3,74, control and security dengan nilai 3,73, dan terendah yaitu efficiency dengan nilai 3,708. Menunjukkan bahwa sistem android memiliki performance atau keandalan yang memuaskan bagi pengguna ponsel dalam upaya pencegahan kejahatan online phishing. Penelitian ini menyimpulkan bahwa peningkatan pengamanan baik melalui keamanan sistem android atau aplikasi pengamanan yang didukung sistem android.

Kata kunci: Android, Kejahatan *Online*, *Phising*, *Pieces Framework*.

1 PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam beberapa dekade terakhir membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat, terutama di kalangan pemuda. Meskipun kemudahan akses internet memberikan banyak manfaat, ia juga memunculkan berbagai bentuk kejahatan siber, salah satunya adalah phishing. Phishing adalah teknik penipuan yang dilakukan dengan cara menyamar sebagai entitas yang terpercaya untuk mencuri informasi sensitif, seperti kata sandi, nomor kartu kredit, dan data pribadi lainnya. Menurut Jonathan et al (Guntara, 2023) Phising merupakan metode penipuan yang dilakukan oleh pelaku cybercrime untuk memperoleh informasi seperti username, password, dan data pribadi lainnya dengan menggunakan situs atau halaman palsu yang meniru situs resmi atau asli. Hal ini cukup berbahaya karena merugikan korban phishing.

Di Indonesia, kasus phishing semakin meningkat, dan pemuda menjadi kelompok yang rentan terhadap jenis kejahatan ini. Penggunaan android yang memfasilitasi media sosial dan aplikasi perpesanan secara luas di kalangan pemuda membuat mereka lebih mudah terpapar pada risiko phishing. Namun, meskipun sejumlah penelitian telah dilakukan mengenai kejahatan siber, masih sedikit yang secara khusus menganalisis dampak phishing pada pemuda di wilayah tertentu. Kelurahan Kedungdoro, sebagai salah satu area perkotaan di Kota Surabaya, memiliki populasi pemuda yang cukup besar. Dengan latar belakang ini, penting untuk melakukan analisis terhadap pengetahuan, kesadaran, dan pengalaman pemuda di wilayah tersebut terkait kejahatan online phishing. Penelitian ini bertujuan untuk menggali faktor-faktor yang mempengaruhi kerentanan mereka serta dampak yang ditimbulkan oleh kejahatan ini.

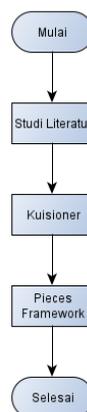
Pemuda di wilayah Kelurahan Kedungdoro memiliki ponsel dengan sistem android. Android adalah sistem operasi pada perangkat mobile, merupakan platform open source yang dikembangkan oleh Google berdasarkan kernel linux. Beberapa fitur yang dimiliki android yaitu GPS, translasi bahasa, kamera, media, keamanan, privasi, kesehatan digital, aksesibilitas, dan transkripsi real time. Adanya fitur-fitur tersebut, mempermudah dalam menunjang aktivitas sehari-hari namun juga memiliki risiko terhadap kejahatan online phishing.

Phising merupakan masalah sosial yang berkaitan dengan sistem informasi. Semua orang menggunakan informasi dan teknologi dan kehidupan sehari-hari namun tidak semua orang paham tentang kejahatan online phising yang tentunya dapat menimbulkan kerugian bagi korban phising. Maka diperlukan upaya untuk menyadari bentuk-bentuk phising serta pencegahan yang dapat dilakukan. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai fenomena phishing khususnya di kalangan pemuda Kelurahan Kedungdoro. Selain itu, dapat menjadi dasar bagi pengembangan program edukasi dan pencegahan yang lebih efektif di masa mendatang.

2 METODE

2.1 Kerangka Berpikir

Metode kegiatan penelitian ini diawali dengan studi literatur untuk mengkaji teori penelitian, dilanjutkan dengan pemberian kuisisioner pada pemuda di wilayah Kelurahan Kedungdoro serta menerapkan pieces framework dalam penelitian ini. Alur penelitian digambarkan seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

2.1.1 Studi Literatur

Studi literatur merupakan pengumpulan data pustaka untuk menunjang penelitian ini serta menyusun berbagai acuan kerangka teoritis mengenai proses penelitian. Adapun lingkup literatur yang menjadi acuan yaitu android, pieces framework, dan phising.

2.1.2 Kuisisioner

Kuisisioner diberikan kepada 30 pemuda di wilayah Kelurahan kedungdoro untuk melihat bagaimana respon pemuda di wilayah tersebut terhadap kejahatan online phising. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data yang akan dianalisis menggunakan *pieces framework*.

2.1.3 Pieces Framework

Pieces framework merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mengklasifikasikan suatu masalah, peluang, dan arahan yang terdapat pada bagian definisi ruang lingkup, analisis dan perancangan sistem. Dengan menggunakan metode ini dapat dihasilkan hal-hal yang dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan sistem. Dalam pieces terdapat enam variabel yang digunakan untuk menganalisis sistem informasi menurut Kristy & Kusuma (Prayogi, Randi, dkk, 2021) sebagai berikut.

1. Keandalan (Performance) (Kode P)
Variable ini digunakan untuk mengetahui kinerja sistem android dalam ponsel dan kecepatan dalam menemukan suatu data untuk melihat sistem android berjalan dengan baik atau tidak.
2. Data dan informasi (Information and Data) (Kode ID)
Dalam temuan data pasti akan dihasilkan sebuah informasi yang ditampilkan, variable ini digunakan untuk menganalisis seberapa banyak dan seberapa jelas informasi yang akan dihasilkan dari suatu pencarian.
3. Nilai ekonomis (Economics) (Kode E)
Variabel ini digunakan untuk melakukan analisis pada sistem, untuk mengetahui apakah sistem android tepat diterapkan dari segi finansial dan biaya yang dikeluarkan. Hal ini penting karena suatu sistem juga dipengaruhi oleh besarnya biaya yang dikeluarkan.
4. Pengendalian dan Pengamanan (Control and Security) (Kode CS)
Pada sistem android, diperlukan sebuah control atau pengawasan agar sistem itu berjalan dengan baik. Variabel ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengawasan dan kontrol yang dilakukan oleh sistem untuk mendeteksi adanya phising.
5. Efisiensi (Efficiency) (Kode EF)
Efisiensi dan efektivitas sistem perlu dipertanyakan dalam kinerja dan alasan mengapa sistem itu dibuat. Sebuah sistem harus bisa secara efisien menjawab dan membantu suatu permasalahan khususnya dalam hal otomasi. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem android efisien atau tidak, dengan input yang sedikit dapat menghasilkan sebuah output yang memuaskan.
6. Pelayanan (Service) (Kode S)
Pemanfaat sistem android dalam memberi pelayanan apakah berjalan baik dan seimbang. Analisis ini digunakan untuk mengetahui bagaimana pelayanan yang dilakukan dan mengetahui permasalahan permasalahan yang ada terkait tentang pelayanan.

Hasil penilaian kuisisioner terhadap pemuda pengguna android dalam mengukur pencegahan terkait risiko kejahatan online phising. Untuk mendapat rata-rata kepuasan pengguna android dalam

pengecahan phising dengan menggunakan rumus (Muliansah & Budihartanti, 2020) (Prayogi, Randi, dkk, 2021):

$$RK = \frac{JSK}{JK} (1)$$

- RK = Rata-rata kepuasan
 JSK = Jumlah Skor Kuesioner
 JK = Jumlah Kuisisioner

Untuk menentukan tingkat kepuasan menggunakan model yang didefinisikan oleh Kaplan dan Norton dengan tingkatan sebagai berikut (Asbar & Saptari, 2017):

- 1 – 1,79 = Sangat tidak puas
 1,8 – 2,59 = Tidak Puas
 2,6 – 3,39 = Ragu-ragu
 3,4 – 4,91 = Puas
 4,92 – 5 = Sangat puas

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengisian kuisisioner menggunakan kerangka kerja pieces framework dengan pembahasan analisis kejahatan online phising berbasis android pada pemuda di wilayah Kelurahan Kedungdoro. Adapun hasil pengolahan data kuisisioner untuk melihat tingkat kepuasan pengguna android terhadap upaya pencegahan phising adalah sebagai berikut.

3.1 Indikator Performance

Hasil pengolahan indikator Performance dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil pengolahan kuisisioner Indikator *Performance*

No Responden	Indikator Performance				No Responden	Indikator Performance			
	P1	P2	P3	P4		P1	P2	P3	P4
1	4	3	4	5	16	4	3	4	5
2	4	4	4	4	17	5	4	4	4
3	4	4	5	4	18	4	4	5	4
4	4	2	3	5	19	4	2	3	3
5	3	4	4	5	20	3	4	4	5
6	4	3	4	5	21	4	3	4	5
7	4	4	4	4	22	3	4	2	4
8	4	4	5	4	23	4	4	5	4
9	4	2	3	5	24	4	2	3	5
10	3	4	4	4	25	3	4	4	5
11	4	3	4	5	26	4	3	4	5
12	4	2	4	4	27	4	5	4	4
13	3	4	5	4	28	3	4	4	5
14	4	2	3	4	29	4	2	3	5
15	3	4	4	5	30	3	4	4	5
Rata - Rata						3,73	3,37	3,90	4,50

Sumber: Olah Data (2024)

$$RK = \frac{3,7 + 3,37 + 3,9 + 4,5}{4}$$

$$RK = \frac{15,50}{4}$$

$$RK = 3,875$$

Berdasarkan perhitungan jumlah rata-rata kepuasan pengguna pada indikator performance memperoleh rata-rata 3,875 termasuk pada kategori PUAS. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna android puas terhadap performance sistem android dalam pencegahan kejahatan online phishing.

3.2 Indikator *Information and Data*

Hasil pengolahan indikator Information and Data dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil pengolahan kuisisioner Indikator *Information and Data*

No Responden	Indikator Information and Data				No Responden	Indikator Information and Data			
	ID1	ID2	ID3	ID4		ID1	ID2	ID3	ID4
1	5	4	4	4	16	4	4	3	2
2	4	4	4	3	17	4	5	4	5
3	4	4	3	2	18	4	5	3	4
4	5	3	4	3	19	5	3	3	2
5	4	5	4	4	20	4	5	4	3
6	4	4	3	2	21	3	4	4	4
7	4	5	4	5	22	5	4	3	3
8	4	5	3	4	23	5	4	4	4
9	5	3	3	2	24	4	4	4	3
10	3	3	3	4	25	4	4	3	2
11	3	4	5	5	26	5	3	4	3
12	4	3	3	2	27	2	3	3	5
13	5	4	5	3	28	4	4	4	4
14	5	4	4	4	29	3	4	4	3
15	4	5	4	4	30	5	4	4	4
Rata - Rata						4,13	4,00	3,67	3,40

Sumber: Olah Data (2024)

$$RK = \frac{4,13 + 4 + 3,67 + 3,4}{4}$$

$$RK = \frac{15,20}{4}$$

$$RK = 3,8$$

Berdasarkan perhitungan jumlah rata-rata kepuasan pengguna pada indikator information and data memperoleh rata-rata 3,8 termasuk pada kategori PUAS. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna android puas terhadap penyajian data dan informasi dalam pencegahan kejahatan online phishing.

3.3 Indikator *Economics*

Hasil pengolahan indikator Economic dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil pengolahan kuisioner Indikator *Economics*

No Responden	Indikator Economics				No Responden	Indikator Economics			
	E1	E2	E3	E4		E1	E2	E3	E4
1	3	4	4	4	16	5	4	4	3
2	4	4	5	5	17	3	4	5	3
3	4	3	3	4	18	3	3	3	5
4	5	4	4	3	19	4	3	4	4
5	3	4	5	3	20	3	4	4	5
6	3	4	5	5	21	2	4	3	4
7	4	3	3	2	22	4	3	3	4
8	5	4	5	3	23	5	4	4	3
9	3	4	4	5	24	3	5	5	3
10	4	4	4	3	25	2	4	3	5
11	4	5	4	5	26	3	5	2	5
12	3	3	3	4	27	3	5	4	5
13	3	4	4	4	28	4	4	4	4
14	4	4	5	5	29	5	3	5	3
15	4	3	3	4	30	5	3	2	3
Rata – Rata						3,67	3,83	3,87	3,93

Sumber: Olah Data (2024)

$$RK = \frac{3,67 + 3,83 + 3,87 + 3,93}{4}$$

$$RK = \frac{15,30}{4}$$

$$RK = 3,825$$

Berdasarkan perhitungan jumlah rata-rata kepuasan pengguna pada indikator economics memperoleh rata-rata 3,825 termasuk pada kategori PUAS. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna android puas terhadap nilai ekonomis yang menjadi dampak dari adanya sistem android.

3.4 Indikator *Control and Security*

Hasil pengolahan indikator *Control and Security* dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil pengolahan kuisioner Indikator *Control and Security*

No Responden	Indikator Control and Security				No Responden	Indikator Control and Security			
	CS1	CS2	CS3	CS4		CS1	CS2	CS3	CS4
1	4	3	2	3	16	4	5	2	4
2	5	3	2	4	17	5	4	4	5
3	4	4	3	5	18	4	4	4	4
4	4	5	3	5	19	4	5	4	5
5	5	4	4	5	20	5	4	4	4
6	4	5	3	4	21	4	3	2	4
7	5	4	2	3	22	3	3	3	4
8	5	3	3	3	23	3	2	4	4
9	4	4	4	3	24	4	3	4	3
10	3	4	4	4	25	5	4	3	3
11	3	5	5	4	26	4	5	3	3
12	4	3	4	3	27	3	4	4	4
13	5	3	3	2	28	4	4	5	3
14	4	4	3	2	29	3	3	3	4
15	3	5	3	3	30	3	4	3	5
Rata - Rata						4,00	3,87	3,33	3,73

Sumber: Olah Data (2024)

$$RK = \frac{4 + 3,87 + 3,33 + 3,73}{4}$$

$$RK = \frac{14,93}{4}$$

$$RK = 3,73$$

Berdasarkan perhitungan jumlah rata-rata kepuasan pengguna pada indikator Control and Security memperoleh rata-rata 3,73 termasuk pada kategori PUAS. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna android puas terhadap pengendalian dan pengamanan dalam pencegahan kejahatan online phishing.

3.5 Indikator *Efficiency*

Hasil pengolahan indikator *efficiency* dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Pengolahan Kuisisioner Indikator *Efficiency*

No Responden	Indikator Efficiency				No Responden	Indikator Efficiency			
	EF1	EF2	EF3	EF4		EF1	EF2	EF3	EF4
1	5	4	3	3	16	3	5	3	5
2	4	4	3	3	17	4	4	4	4
3	4	4	4	3	18	5	5	3	4
4	3	3	3	2	19	3	5	4	4
5	4	4	4	2	20	3	4	5	5
6	5	4	3	3	21	4	3	3	3
7	5	4	2	2	22	3	3	3	3
8	5	5	3	3	23	4	4	3	4
9	4	4	3	3	24	3	5	4	3
10	4	4	3	4	25	4	5	3	4
11	4	5	3	4	26	5	4	3	4
12	5	4	3	4	27	4	5	3	5
13	5	3	3	3	28	4	4	2	4
14	4	4	3	5	29	4	4	3	3
15	3	4	2	4	30	4	3	3	4
	Rata - Rata					4,03	4,10	3,13	3,57

Sumber: Olah Data (2024)

$$RK = \frac{4,03 + 4,10 + 3,13 + 3,57}{4}$$

$$RK = \frac{14,83}{4}$$

$$RK = 3,708$$

Berdasarkan perhitungan jumlah rata-rata kepuasan pengguna pada indikator Efficiency memperoleh rata-rata 3,708 termasuk pada kategori PUAS. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna android puas terhadap efisiensi yang disajikan sistem android terhadap operasional pencegahan kejahatan online phising.

3.6 Indikator Service

Hasil pengolahan indikator *service* dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Pengolahan Kuisisioner Indikator *Service*

No Responden	Indikator Service				No Responden	Indikator Service			
	S1	S2	S3	S4		S1	S2	S3	S4
1	4	3	4	3	16	3	5	4	3
2	3	4	5	4	17	3	5	5	5
3	4	4	5	4	18	2	5	3	4
4	5	4	5	5	19	3	4	3	4
5	4	5	5	5	20	3	4	2	2
6	3	3	5	5	21	4	3	2	2
7	4	3	4	5	22	5	2	2	2
8	3	4	4	4	23	4	2	4	3
9	4	4	5	3	24	3	3	4	3
10	4	4	5	3	25	2	3	4	3
11	5	3	4	3	26	3	3	4	3
12	4	5	3	3	27	4	4	4	3
13	5	3	3	4	28	4	4	4	4
14	5	3	4	4	29	4	4	4	5
15	4	4	4	3	30	4	5	5	5
	Rata - Rata					3,73	3,73	3,97	3,63

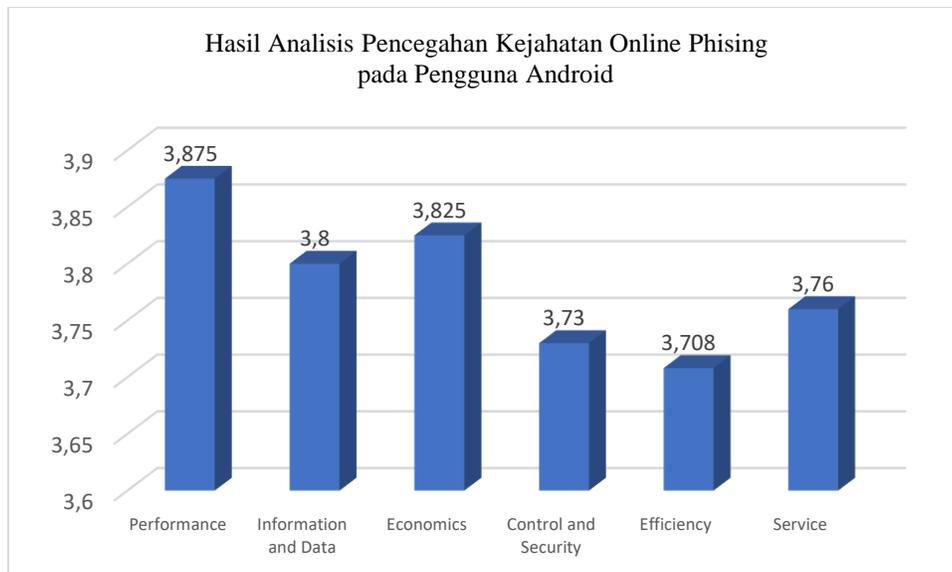
Sumber: Olah Data (2024)

$$RK = \frac{3,73 + 3,73 + 3,97 + 3,63}{4}$$

$$RK = \frac{15,07}{4}$$

$$RK = 3,76$$

Berdasarkan perhitungan jumlah rata-rata kepuasan pengguna pada indikator *Service* memperoleh rata-rata 3,76 termasuk pada kategori PUAS. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna android puas terhadap pelayanan yang disajikan sistem android terhadap operasional pencegahan kejahatan online phising.



Gambar 2. Hasil Analisis Pencegahan Kejahatan Online Phising pada Pengguna Android

Pada Gambar 2 hasil perhitungan pada masing-masing indikator yaitu performance, information and data, economics, control and security, efficiency, dan service didapatkan jumlah rata-rata kepuasan diperoleh nilai 3,783 dengan kategori PUAS. Nilai tertinggi yaitu indicator performance dan nilai terendah yaitu efficiency. Maka dapat disimpulkan bahwa pemuda di wilayah Kelurahan Kedungdoro merasa puas terhadap system android dalam pencegahan kejahatan online phising.

4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian ini dengan menggunakan pieces framework terdiri dari performance, information and data, economics, control and security, efficiency, dan service dalam mengukur tingkat kepuasan pengguna khususnya pemuda di wilayah Kelurahan Kedungdoro terhadap pencegahan kejahatan online phising adalah sebagai berikut:

1. Dari enam indikator, urutan nilai tertinggi ke rendah dimulai dari performance dengan nilai 3,875, economics dengan nilai 3,825, information and data dengan nilai 3,8, service dengan nilai 3,74, control and security dengan nilai 3,73, dan terendah yaitu efficiency dengan nilai 3,708.
2. Berdasarkan butir pertanyaan, tertinggi pada P4 dengan nilai 4,5. Hal tersebut terkait dengan fasilitasi sistem android terhadap media sosial telah maksimal.
3. Berdasarkan butir pertanyaan, terendah EF4 dengan nilai 3,13. Hal tersebut berkaitan dengan kerugian yang dapat ditimbulkan oleh kejahatan phising melalui media sosial. Maka diperlukan peningkatan pengamanan baik melalui keamanan system android atau aplikasi pengamanan yang didukung system android.
4. Antusiasme pemuda di wilayah Kelurahan Kedungdoro dalam pengisian kuisioner terkait kejahatan online phising menunjukkan bahwa Sebagian besar pemuda di wilayah tersebut telah paham bahaya kejahatan online phising. Pemahaman tersebut membuat Sebagian besar pemuda berhati-hati dan melakukan pencegahan pada ponsel yang memiliki sistem operasi android.

Saran untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan kejahatan online phising yaitu mengulik efektifitas aplikasi pencegahan phising. Meskipun sistem operasi android telah memiliki pengendalian dan pengamanan untuk pencurian ponsel maupun data, namun masih ada aplikasi penunjang yang dapat mengoptimalkan peran pencegahan tersebut. Maka diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan untuk penelitian serupa dengan tahap lebih lanjut dan detail.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Karang Taruna Kelurahan Kedungdoro yang telah memfasilitasi pengambilan data penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada tutor pembimbing Saruni Dwiasnati yang mendampingi dan memberi kritik serta saran sehingga penelitian ini dapat selesai dengan baik. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Terbuka karena telah memberikan kesempatan mempelajari materi-materi tersebut. Terakhir penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga yang memberikan dukungan dan motivasi agar penelitian ini selesai tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin Muftiadi, dkk. 2022. Studi Kasus Keamanan Jaringan Komputer: Analisis Ancaman Phising terhadap Layanan Online Banking. *Hexatech Jurnal Ilmiah Teknik*, Vol 1 (No 2), Hlm 60-65.
- Chan, Mikael Octavinus dan Setiadi Yazid. 2024. A Novel Framework for Information Security During the SDLC Implementation Stage : A Sytematic Literature Review. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, Vol. 10, No. 1, hlm. 88-99.
- Guntara, Rangga Gelar. 2023. Aplikasi Deteksi Phising Berbasis Android Menggunakan Metode Pengembangan Perangkat Lunak DSRM. *Jurnal Minfo Polgan*, Vol. 12 (No 1), Hlm 303-310.
- I Kadek Odie Kharisma Putra, dkk. 2022. Tindakan Kejahatan pada Dunia Digital dalam bentuk Phising. *CyberSecurity dan Forensik Digital*, Vol 5 (No 2), Hlm 77-82.
- Mikayla, Halimah Septya, dkk. 2019. Analisis Forensik Digital untuk Investigasi Kasus Cyberbullying pada Media Sosial Tiktok. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, Vol. 11, No. 5, hlm. 1113-1124.
- Muhammad Arif Bagus Dewanto, dkk. 2024. Penipuan Penambah Followers Instagram: Analisis Serangan Phising dan Dampaknya pada Keamanan Data. *Journal of Internet and Software Engineering*, Vol 1 (No 4), Hlmn 1-11.
- Muhammad Ifan Al Aziz, dkk. 2024. Simulasi dan upaya Edukasi Keamanan Siber Menggunakan Situs Web Phising. *Jurnal Ilmu Teknik*, Vol 1 (No 4), Hlm 74-80.
- Prayogi, Randi, dkk. 2021. Penerapan Metode Pieces Framework dalam Analisis dan Evaluasi Aplikasi M-BCA. *Jurnal Infortech*, Vol. 3, No.1, hlm. 7-12.
- Prawira, B. (2020). *Kejahatan Siber: Pengertian dan Pencegahan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Purnamasari dan Tata Sutabri. 2023. Analisis Kejahatan online Phising pada Institusi Pemerintah/ Pendidik Sehari-hari. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, Vol. 6 (No 1), Hlm 29-34.
- Ramadhani, N. (2021). *Phishing: Ancaman dan Solusi di Era Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Suwandi, A. (2019). *Keamanan Informasi: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.