

**PERANCANGAN *GAME* EDUKASI SIMULASI *PHISING*
SEBAGAI UPAYA MEMBANGUN KESADARAN TERHADAP
SERANGAN *PHISING***

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Strata-1
Konsentrasi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Oleh:

Mayda Fuar
2008506

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI
KAMPUS UPI DI PURWAKARTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

LEMBAR HAK CIPTA

PERANCANGAN *GAME* EDUKASI SIMULASI *PHISING* SEBAGAI UPAYA MEMBANGUN KESADARAN TERHADAP SERANGAN *PHISING*

Oleh:

Mayda Fuar

NIM 2008506

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi
Informasi

©Mayda Fuar 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Mayda Fuar

**PERANCANGAN GAME EDUKASI SIMULASI *PHISING* SEBAGAI
UPAYA MEMBANGUN KESADARAN TERHADAP SERANGAN *PHISING***

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Rizki Hikmawan, S.Pd., M.Pd.
NIPT. 92017121988073110


Pembimbing II



Dian Permata Sari, S.Kom., M.Kom.
NIPT. 920171219890308201

Mengetahui :

Ketua Program Studi
Pendidikan Sitem dan Teknologi Informasi



Ir. Nur Wachid Abdulmajid, M.Pd., IPM., ASEAN Eng.
NIPT. 920171219910625101

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Bismillahirrahmaanirrahiim.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Perancangan Game Edukasi Simulasi Phising Sebagai Upaya Membangun Kesadaran Terhadap Serangan Phising" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Purwakarta,

Yang Membuat Pernyataan



Mayda Fuar

NIM. 2008506

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Perancangan *Game* Edukasi Simulasi *Phising* Sebagai Upaya Membangun Kesadaran Terhadap Serangan *Phising*” tak lupa shalawat dan salam penulis curahkan kepada Nabi Muhammad SAW serta kerabat dan keluarganya hingga pengikutnya sampai akhir zaman.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi dan melengkapi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan penulisan ini masih jauh dari sempurna sehingga kritikan dan saran yang sifatnya membangun dapat menjadi perbaikan dan penyempurnaan pada penulisan mendatang. Semoga dengan skripsi ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi pembaca dan dapat menjadi referensi bagi penulisan selanjutnya.

Purwakarta, Agustus 2024

Penulis

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Perancangan Game Edukasi Simulasi Phising Sebagai Upaya Membangun Kesadaran Terhadap Serangan Phishing” dengan lancar dan tepat waktu. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah mendukung dan membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, yaitu:

1. Kepada Mama tercinta Ibu Siti Rodiah yang selalu memberikan dukungan, doa, dan kasih sayang tanpa henti. Terima kasih atas pengorbanan dan nasihat yang tak pernah berhenti, yang telah menjadi sumber kekuatan dalam menjalani setiap proses. Alm Papa terkasih Bapak Subita terima kasih atas segala cinta, bimbingan, dan semangat yang selalu mengiringi langkah, meskipun kini Papa tak bersama kami kenangan dan ajaran Papa akan selalu menjadi inspirasi. Tak lupa Tete tersayang Teh Mustatika dan juga Abang Riswan yang selalu memberikan, dukungan, semangat dan kebersamaan yang membuat saya terus termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bi Tita atas segala dukungan, doa, dan tempat tinggal yang telah diberikan selama menempuh studi di Purwakarta, semoga segala kebaikan yang telah Bi Tita berikan mendapatkan balasan yang berlimpah dari Allah SWT.
3. Direktur UPI Purwakarta yaitu Bapak Prof. Yayan Nurbayan, M.Ag serta Wakil Direktur UPI Purwakarta 1 dan 2 yaitu Bapak Dr. Idat Muqodas, M.Pd.Kons dan Ibu Dr.Suci Utami Putri, M.Pd.
4. Bapak Rizki Hikmawan, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tiada henti selama proses penyusunan skripsi ini. Ketelitian, kesabaran, dan dedikasi Bapak dalam membimbing saya menjadi sumber inspirasi yang sangat berarti. Terima kasih atas semua waktu dan ilmu yang telah Bapak bagikan, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dian Permata Sari, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II, atas bimbingan, nasihat, dan dukungan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Kesabaran dan dedikasi Ibu dalam membimbing

saya sangatlah berarti. Terima kasih atas waktu dan ilmu yang telah Ibu berikan dengan penuh keikhlasan.

6. Bapak Ir. Nuur Wachid Abdul Majid, S.Pd., M.Pd., IPM., ASEAN Eng., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi serta seluruh dosen dan Civitas Akademik UPI Kampus Purwakarta atas dukungan, arahan, dan kesempatan yang telah diberikan selama saya menempuh studi di program ini.
7. Sahabat penulis Dedeh Nurjannah dan Soraya Berliannur, yang selalu ada di setiap langkah perjalanan ini. Dukungan, persahabatan, dan kebersamaan yang telah kita lalui telah memberikan kekuatan dan semangat tersendiri bagi saya. Terima kasih atas semua bantuan, tawa, dan dukungan moril yang telah kamu berikan selama ini, persahabatan kita adalah salah satu anugerah terindah.
8. Teman seperjuangan penulis Adinda Maulida Tsani terima kasih atas diskusi, saran, serta semangat yang diberikan, baik dalam suka maupun duka. Kebersamaan kita dalam menghadapi setiap tantangan, dari revisi hingga malam-malam tanpa tidur, telah menjadi kekuatan yang luar biasa. Semoga apa yang kita capai hari ini menjadi langkah awal untuk kesuksesan di masa depan. Teruslah berjuang dan bermimpi, karena perjalanan kita masih panjang.
9. Seluruh teman-teman mahasiswa PSTI angkatan 2020 terimakasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang menjadi sumber motivasi dan inspirasi bagi saya dalam menyelesaikan perjalanan akademik.

Purwakarta, Agustus 2024

Penulis

ABSTRAK

PERANCANGAN *GAME* EDUKASI SIMULASI *PHISING* SEBAGAI UPAYA MEMBANGUN KESADARAN TERHADAP SERANGAN *PHISING*

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan game edukasi simulasi phishing yang dirancang untuk meningkatkan kesadaran terhadap serangan phishing di kalangan pengguna internet. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and development (R&D)* dan menggunakan model pengembangan *Game Development Life Cycle (GDLC)*, model ini dipilih karena memungkinkan pengembangan game secara sistematis dan terstruktur. Model *Game Development Life Cycle (GDLC)* terdiri dari enam tahapan: inisiasi, praproduksi, produksi, pengujian alpha, pengujian beta, dan rilis. Tahap inisiasi dimulai dengan identifikasi masalah, identifikasi kebutuhan dan identifikasi target. Pada tahap praproduksi, desain game dirancang berdasarkan temuan awal, dengan fokus pada pembuatan flowchart, storyboard dan pengumpulan *asset*. Pada tahap produksi dilakukan implementasi, semua elemen yang telah dirancang dikembangkan menjadi sebuah produk yang dapat diuji. Pengujian dilakukan dalam dua tahap utama: pengujian alpha dan pengujian beta. Hasil pengujian alpha menggunakan metode black-box testing menunjukkan bahwa semua fungsionalitas game yang diberi nama *PhisTrap* dapat berfungsi dengan baik tanpa ada bug yang signifikan dan dapat dilanjutkan pada tahap pengujian beta. Pada tahap pengujian beta, game diuji oleh pengguna eksternal dan menunjukkan hasil yang memuaskan, yakni game berjalan lancar, dan *tester* dapat dengan mudah memahami instruksi serta skenario yang diberikan. Beberapa umpan balik diberikan dan telah diimplementasikan dalam game. Namun, penelitian ini hanya mencapai tahap pengujian beta, sehingga belum dilakukan uji coba lanjutan yang diperlukan untuk memastikan kualitas dan kelayakan game secara keseluruhan. Oleh karena itu, game ini belum dapat dinyatakan siap untuk dirilis ke publik.

Kata Kunci: *Game* Edukasi, Serangan Phising, Simulasi Phising, Keamanan Siber, *Game Development Life Cycle (GDLC)*

ABSTRACT

PERANCANGAN GAME EDUKASI SIMULASI *PHISING* SEBAGAI UPAYA MEMBANGUN KESADARAN TERHADAP SERANGAN *PHISING*

This study aims to design and develop a phishing simulation educational game designed to raise awareness of phishing attacks among internet users. This study uses the type of Research and Development (R&D) research and uses the Game Development Life Cycle (GDLC) development model, this model was chosen because it allows game development systematically and structured. The Game Development Life Cycle (GDLC) model consists of six stages: initiation, pre-production, production, alpha testing, beta testing, and release. The initiation stage begins with problem identification, needs identification and target identification. In the pre-production stage, the game design is designed based on initial findings, with a focus on creating flowcharts, storyboards and collecting assets. In the production stage, implementation is carried out, all elements that have been designed are developed into a product that can be tested. Testing is carried out in two main stages: alpha testing and beta testing. The results of alpha testing using the black-box testing method show that all game functionality named PhisTrap can function properly without any significant bugs and can be continued to the beta testing stage. In the beta testing stage, the game was tested by external users and showed satisfactory results, namely the game ran smoothly, and the tester could easily understand the instructions and scenarios given. Some feedback was given and has been implemented in the game. However, this research has only reached the beta testing stage, so further testing has not been carried out as needed to ensure the overall quality and feasibility of the game. Therefore, this game cannot be declared ready to be released to the public.

Keywords: Educational Game, Phishing Attack, Phishing Simulation, Cybersecurity, Game Development Life Cycle (GDLC)

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan dan Batasan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Keamanan Siber	6
2.2 <i>Phishing</i>	9
2.3 <i>Computer Based Learning (CBL) Simulasi</i>	11
2.4 <i>Game</i>	13
2.5 Penelitian Terdahulu	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	16
3.1. Jenis Penelitian	16
3.2. Desain Penelitian	16
3.3. Prosedur Penelitian.....	17
3.3. Subjek Penelitian	18
3.4. Instrumen Penelitian	19
3.5. Teknik Analisis Data.....	20
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	21

4.1	Temuan	21
4.1.1	Proses Pengembangan <i>Game</i>	21
4.2	Pembahasan	54
4.2.1	Hasil <i>Decompile</i>	54
4.2.2	Perbandingan Dengan Penelitian Terdahulu	58
4.2.3	Potensi-Potensi	59
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		61
5.1	Simpulan.....	61
5.1.1	Hasil <i>Decompile</i>	61
5.1.2	Hasil Perancangan <i>Game PhisTrap</i>	61
5.2	Implikasi	62
5.2.1.	Implikasi Teoritis.....	62
5.2.2.	Implikasi Praktis	62
5.3	Rekomendasi	62
DAFTAR PUSTAKA		64
LAMPIRAN		67
RIWAYAT HIDUP		127

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian 1	14
Tabel 2.2 Penelitian 2	15
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Observasi	19
Tabel 4.1 Indikator	34
Tabel 4.2 Storyboard	37
Tabel 4.3 Asset	40
Tabel 4.4 <i>Black Box Testing</i>	49
Tabel 4.5 Pengujian Beta.....	53
Tabel 4.6 Revisi Tampilan.....	57
Tabel 4.7 Tabel Perbandingan Penelitian	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Anomali Periode Januari - Desember 2023	2
Gambar 1.2 Top 10 Trafik Anomali Selama Tahun 2023.....	2
Gambar 1.3 Kasus Phising Pembobolan Bank BRI.....	2
Gambar 1.4 Kasus Phishing Hilangnya Saldo Nasabah.....	3
Gambar 2.1 Alur Serangan Phishing (Ma'ady et al., 2023).....	11
Gambar 3.1 Tahapan GDLC (Ariyana et al., 2022).....	16
Gambar 3.2 Langkah Penelitian Menggunakan Metode GDLC (Peneliti, 2024)...	17
Gambar 4.1. MalwareBazaar.....	22
Gambar 4.2 Membuka File Phising	22
Gambar 4.3 Classes3.dex	23
Gambar 4.4 Dicompile.com	23
Gambar 4.5 Kode Program	23
Gambar 4.6 Kelas BuildConfig.....	24
Gambar 4.7 Paket dan Import	24
Gambar 4.8 <i>Okhttpclint</i> (Peneliti, 2024).....	24
Gambar 4.9 <i>Broadcatreceiver</i> dan <i>Webview</i> (Peneliti, 2024)	25
Gambar 4.10 Oncreate (Bundle bundle)	25
Gambar 4.11 On Request 1	26
Gambar 4.12 On Request 2	26
Gambar 4.13 Deklarasi Kelas dan Variabel	27
Gambar 4.14 Metode OnCreate (Peneliti, 2024)	27
Gambar 4.15 Kelas NotificationListenerService	29
Gambar 4.16 Metode OnNotificationPosted.....	29
Gambar 4.17 Kelas ReceiveSms 1	30
Gambar 4.18Kelas ReceiveSms 2	30
Gambar 4.19 Kelas SendSms 1	32
Gambar 4.20 Kelas SendSms 2	32
Gambar 4.21 Kelas SendSms 3	33
Gambar 4.22 Presentase Usia Pengguna Internet	36
Gambar 4.23 Menu Utama (Peneliti, 2024).....	45
Gambar 4.24 Pengaturan Suara (Peneliti, 2024).....	45

Gambar 4.25 Panduan Halaman 1 (Peneliti, 2020).....	46
Gambar 4.26 Panduan Halaman 2 (Peneliti, 2024).....	46
Gambar 4.27 Panduan Halaman 3 (Peneliti, 2024).....	46
Gambar 4.28 Tampilan Video Pengantar (Peneliti, 2024).....	46
Gambar 4.29 Pilihan Level (Peneliti, 2024).....	47
Gambar 4.30 Tampilan Video Prolog (Peneliti, 2024).....	47
Gambar 4.31 Tampilan Kuis (Peneliti, 2024)	47
Gambar 4.32 Next Stage (Peneliti, 2024)	48
Gambar 4.33 <i>Try Again</i> (Peneliti, 2024)	48
Gambar 4.34 <i>Level Complete</i> (Peneliti, 2024).....	48
Gambar 4.35 Video Epilog (Peneliti, 2024).....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	67
Lampiran 2 Flowchart Game PhisTrap	70
Lampiran 3 Butir Soal Level Mudah	71
Lampiran 4 Butir Soal Level Sedang.....	82
Lampiran 5 Butir Soal Level Sukar	93
Lampiran 6 Kunci Jawaban.....	105
Lampiran 7 Kartu Bimbingan	106
Lampiran 8 Lembar Pengujian Beta Testing.....	109
Lampiran 9 Dokumentasi.....	119
Lampiran 10 Membuat Project	120
Lampiran 11 Import Asset.....	122
Lampiran 12 Build Project.....	123
Lampiran 13 Plagiarisme	126

DAFTAR PUSTAKA

- Agazzi, A. E. (2020). Phishing and Spear Phishing: examples in Cyber Espionage and techniques to protect against them. *ArXiv Preprint ArXiv:2006.00577*.
- Aji, M. P. (2023). Sistem Keamanan Siber dan Kedaulatan Data di Indonesia dalam Perspektif Ekonomi Politik (Studi Kasus Perlindungan Data Pribadi) [Cyber Security System and Data Sovereignty in Indonesia in Political Economic Perspective]. *Jurnal Politika Dinamika Masalah Politik Dalam Negeri Dan Hubungan Internasional*, 13(2), 222–238. <https://doi.org/10.22212/jp.v13i2.3299>
- Alkhalil, Z., Hewage, C., Nawaf, L., & Khan, I. (2021). Phishing Attacks: A Recent Comprehensive Study and a New Anatomy. *Frontiers in Computer Science*, 3. <https://doi.org/10.3389/fcomp.2021.563060>
- Annur, C. M. (2023, June 9). Mayoritas Pengguna Internet di Indonesia Berasal dari Kelompok Usia Pekerja. *Katadata*. Diakses pada 30 Agustus 2024, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/06/mayoritas-pengguna-internet-di-indonesia-berasal-dari-kelompok-usia-pekerja>
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, Muhammad Rizqy Ath-Thaariq, & Riki Apriadi. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(6), 796–807. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i6.1129>
- Badan Siber dan Sandi Negara. (2023). *Lanskap Keamanan Siber Indonesia 2023*.
- Budi, E., Wira, D., & Infantono, A. (2021). Strategi Penguatan Cyber Security Guna Mewujudkan Keamanan Nasional di Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Sains Teknologi Dan Inovasi Indonesia (SENASTINDO)*, 3, 223–234. <https://doi.org/10.54706/senastindo.v3.2021.141>
- Damanik, L., & Yanny, A. (2016). Perancangan aplikasi pembelajaran sistem koloid menggunakan computer based learning. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 3(6).
- Firly, A. (2023). IMPLEMENTASI CLICKJACKING DALAM SERANGAN TAUTAN PALSU UNTUK EKSPLORASI MEDIA SOSIAL. *Jurnal TIMES*, 12(2), 15–18.
- Indah Febyola, Sidabutar Arista Quera, & Nasution Nurul Annisa. (2023). Peran cyber security terhadap keamanan data penduduk negara Indonesia (Studi kasus: Hacker Bjorka). *Jurnal Bidang Penelitian Informatika*, 1(1), 57–64.
- Laksana, T. G., & Mulyani, S. (2023). FAKTOR–FAKTOR MENDASAR KEJAHATAN SIBER TERHADAP KEMANUSIAAN: Key Determinants Of Cybercrimes Targeting The Human Population. *Jurnal Hukum PRIORIS*, 11(2), 136–160.

- Lestari, K. D., Agustini, K., & Sugihartini, N. (2019). Pengembangan Modul Ajar Storyboard Berbasis Project Based Learning untuk Siswa Kelas XI Multimedia di SMK TI Bali Global Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 309. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18379>
- Ma'ady, M. N. P., Zahra, A. N., Darmawan, M. Z., Abdillah, R., & Anaking, P. (2023). Analisis Modus Penipuan Digital Teknik Phising melalui Aplikasi WhatsApp Menggunakan Metode BPMN (Studi Kasus Pada Peretasan E-Wallet). *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)*, 7, 3800–3806.
- Muhammad Ifan Al Aziz, Muhammad Raihan Afarel N.B, Muhammad Fakhri Alauddin Shelvie Nidya Neyman., & Shelvie Nidya Neyman. (2024). Simulasi Dan Upaya Edukasi Keamanan Siber Menggunakan Situs Web Phishing. *Jurnal Ilmu Teknik*, 1(4), 74–80.
- Nur Rohmah, R. (2022). Upaya Membangun Kesadaran Keamanan Siber pada Konsumen E-commerce di Indonesia. *Cendekia Niaga*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.52391/jcn.v6i1.629>
- Okta Rianingtias. (2019). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI BERNUANSA MOTIVASI SISWA KELAS XI DI SMA/MA*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG.
- Prasetyo, R. M. M., Syaputra, H., Cholil, W., & Sauda, S. (2021). Rancang dan bangun game edukasi anak-anak berbasis android dengan unity menggunakan metode game development life cycle. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(2), 103–111.
- Purwanto, SEI., M. (2018). *TEKNIK PENYUSUNAN INSTRUMEN UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS PENELITIAN EKONOMI SYARIAH* (Saifudin Ahmad, Ed.; Cetakan Pertama). StaiaPress.
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 66–73.
- Shaid, N. J. (2023, July 7). Saldo Tabungan Raib Setelah Klik Link Undangan Nikah, BRI: Jangan Sembarang Install Aplikasi. *KOMPAS.com*. Diakses pada 12 Juli 2024, dari https://money.kompas.com/read/2023/07/07/213354326/saldo-tabungan-raib-setelah-klik-link-undangan-nikah-bri-jangan-sembarang#google_vignette
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanti, R. (2022, June 11). Lagi, Uang Rp 469 Juta di Rekening BRI Raib Gara-gara Klik Link Penipu. *KOMPAS.com*. Diakses pada 12 Juli 2024, dari <https://regional.kompas.com/read/2022/06/11/153551878/lagi-uang-rp-469-juta-di-rekening-bri-raib-gara-gara-klik-link-penipu>

- Tabrani, S., Safitri, V., & Hosnah, A. U. (2024). KEJAHATAN PHISHING DITINJAU DARI PERSPEKTIF HUKUM DAN KEJAHATAN SIBER. *Civilia: Jurnal Kajian Hukum Dan Pendidikan Kewarganegaraan*, 3(1), 1–13.
- Tuasamu, Z., Nur Afni Intan M. Lewaru, Muhammad Rivaldi Idris, Abdillah Bill Nazari Syafaat, Fitria Faradilla, Mariam Fadlan, Putri Nadiva, & Rahmi Efendi. (2023). Analisis Sistem Informasi Akuntansi Siklus Pendapatan Menggunakan DFD dan Flowchart Pada Bisnis Porobico. *Jurnal Bisnis Dan Manajemen (JURBISMAN)*, 1(2).
- Yuliani, W. (2018). METODE PENELITIAN DESKRIPTIF KUALITATIF DALAM PERSPEKTIF BIMBINGAN DAN KONSELING. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 2(2), 83–91. <https://doi.org/10.22460/q.v2i2p83-91.1641>