

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

##### 5.1.1 Hasil *Decompile*

Berdasarkan hasil *decompile* diperoleh alur kerja dari serangan phishing yaitu ketika aplikasi berhasil diinstal maka aplikasi akan menjalankan kode program yang akan mengirimkan notifikasi aplikasi diinstal beserta tipe perangkat korban. Kemudian aplikasi akan meminta izin akses sms dan notifikasi pada perangkat korban apabila perangkat korban menjalankan *Android Marshmallow* atau versi yang lebih baru dan apabila izin belum diberikan maka korban akan diarahkan ke pengaturan untuk mengaktifkan izin aplikasi dan korban akan diarahkan ke laman website yang telah diatur pada kelas *MainActivityAlias*. Jika izin diberikan oleh korban maka (mengirim sms ke nomor pelaku) dan pelaku mendapatkan akses untuk mengirimkan notifikasi dan pesan dari perangkat korban ke bot telegram pelaku, tapi apabila izin tetap tidak diberikan maka aktivitas selesai. Apabila izin akses sms dan notifikasi diberikan maka penyerang akan berusaha untuk login ke akun *social media, e-wallet, atau m-banking korban* dengan kode *OTP* yang diteruskan dari perangkat korban ke perangkat pelaku. Sehingga pelaku dapat mengambil alih akun korban dan penyerang dapat melancarkan serangan lebih lanjut seperti pencurian identitas dan keuangan, penipuan finansial, atau penyebaran *malware* ke perangkat lain.

##### 5.1.2 Hasil Perancangan *Game PhisTrap*

Setelah proses analisis hasil *decompile* diperoleh indikator kemudian indikator tersebut diimplementasikan ke dalam butir-butir soal, selanjutnya dilakukan perancangan dan pengembangan *game* edukasi simulasi phishing berbasis kuis. Dari hasil perancangan dan pengembangan tersebut diperoleh *game* edukasi simulasi serangan phishing yang diberi nama *PhisTrap*, kemudian dilakukan pengujian *alpha* menggunakan metode *blackbox testing* dan diperoleh hasil bahwa fungsionalitas *game PhisTrap* dapat berfungsi seluruhnya. Selanjutnya dilakukan

tahap pengujian beta, pada tahap pengujian beta diperoleh hasil bahwa *game* dapat digunakan dengan lancar dan *tester* dapat dengan mudah memahami instruksi atau skenario yang diberikan serta terdapat umpan balik berupa perbaikan dan penambahan minor pada *game* dan telah dilakukan perbaikan. Tetapi penelitian ini hanya sampai pada tahap pengujian beta, sehingga belum mencapai tahap uji coba lanjutan yang diperlukan untuk memastikan kualitas dan kelayakan *game* secara menyeluruh. Oleh karena itu, *game* ini belum dapat dinyatakan layak rilis.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, beberapa implikasi penting dapat diidentifikasi sebagai berikut:

### 5.2.1. Implikasi Teoritis

Kontribusi terhadap bahan rujukan penulisan karya tulis ilmiah, penelitian ini akan memperluas pengetahuan tentang teknik, pola, dan mekanisme serangan *phising* dengan melakukan *decompile*. Ini dapat memperdalam pemahaman tentang bagaimana serangan *phishing* dirancang dan penelitian ini dapat memperkaya teori bagaimana *game* dapat digunakan untuk mensimulasikan serangan *phishing*.

### 5.2.2. Implikasi Praktis

Dengan pemahaman tentang teknik dan pola serangan *phising*, maka dapat mengembangkan strategi pertahanan yang lebih efektif. Ini termasuk penguatan sistem keamanan dan penerapan kebijakan pencegahan berbasis pengetahuan tentang metode serangan yang digunakan. *PhisTrap*, sebagai *game* simulasi *phishing*, dapat digunakan sebagai alat edukasi untuk meningkatkan kesadaran dan keterampilan pengguna dalam menghadapi serangan *phishing*.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan tahapan-tahapan perancangan *game* edukasi simulasi *phising* didapatkan rekomendasi bagi para *stakeholder* yang memiliki kepentingan di bidang ini. Adapun beberapa rekomendasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Untuk institusi pendidikan, *game* ini dapat diintegrasikan sebagai bagian dari kurikulum yang fokus pada literasi digital dan keamanan siber, guna meningkatkan kesadaran siswa sejak dini terhadap ancaman phishing.
2. Untuk pengembang dan peneliti disarankan untuk melakukan penelitian hingga pengujian efektivitas sehingga dapat dinyatakan layak untuk dirilis dan melakukan penelitian lanjutan guna memperbarui konten dan skenario dalam *game*, sehingga dapat mengikuti perkembangan teknik phishing terbaru yang digunakan oleh pelaku kejahatan siber.