

Analisa Kesadaran Masyarakat Terhadap Bahaya *Cybercrime* Pada Penggunaan Teknologi dan Media Sosial

Eni Pudjiarti ^{1,*}, Siti Faizah ¹, Sri Hardani ²

¹ Informatika; Universitas Nusa Mandiri; Jl. Jatiwaringin Raya No. 02 Cipinang Melayu Jakarta Timur, 13620, Jakarta, Indonesia; e-mail: eni.epr@nusamandiri.ac.id, siti.sfz@nusamandiri.ac.id

² Sistem Informasi; Universitas Bina Sarana Informatika; Jl. Kramat Raya No. 98, Senen, Jakarta Pusat 10450, Indonesia; e-mail: sri.sin@bsi.ac.id

* Korespondensi: e-mail: eni.epr@nusamandiri.ac.id

Diterima: 10 Mei 2023; Review: 04 Juni 2023; Disetujui: 25 Juni 2023

Cara sitasi: Eni Pudjiarti, Siti Faizah, Sri Hardani. 2023. Analisa Kesadaran Masyarakat Terhadap Bahaya *Cybercrime* Pada Penggunaan Teknologi dan Media Sosial. Bina Insani ICT Journal. Vol 10(1): halaman 24-37.

Abstrak: Media umum mengacu pada platform online yg memungkinkan pengguna buat terhubung, berkomunikasi, dan berbagi konten satu sama lain. Contohnya termasuk Facebook, Twitter, Instagram, serta LinkedIn. Cybercrime mengacu pada aktivitas kriminal yg dilakukan menggunakan menggunakan internet atau teknologi digital lainnya. misalnya termasuk peretasan, pencurian identitas, penipuan online, dan pelecehan online. ada korelasi yang erat antara media umum dan kejahatan global maya, sebab platform media umum acapkali dipergunakan menjadi wahana buat melakukan kejahatan global maya. contohnya, peretas bisa memakai media sosial buat mengumpulkan gosip pribadi perihal targetnya mereka, atau berbagi malware melalui tautan atau lampiran. Selain itu, media sosial bisa menjadi daerah berkembang biaknya cyberbullying serta pelecehan online, yg bisa menimbulkan konsekuensi serius bagi para korban. pada sisi lain, media umum jua dapat dipergunakan sebagai alat buat memerangi kejahatan dunia maya. contohnya, forum penegak aturan bisa memakai media umum buat melacak serta menuntut penjahat dunia maya, dan individu serta organisasi dapat menggunakan media umum buat menaikkan kesadaran wacana kejahatan dunia maya serta mendidik orang lain tentang cara melindungi diri mereka sendiri secara online. Tujuan dari penelitian ini merupakan buat mengedukasi warga akan dampak buruknya kejahatan cybercrime dan memberi masukan supaya terhindar asal kejahatan cybercrime. buat mengetahui, menyelidiki, menganalisis akibat dari agresi cybercrime terhadap publik dan negara, Mengetahui tanggapan serta respon publik tentang kejahatan cybercrime dan bagaimana cara mereka mengatasinya. dalam memenuhi kebutuhan data yg diharapkan maka peneliti melakukan pengumpulan data yang diharapkan menggunakan memakai metode pengumpulan data observasi, wawancara dan Studi Pustaka. akibat dari penelitian ini dibuat sebuah software sosialisasi bahaya Cybercrime (DigiCrime) asal persetujuan yang sudah didapat buat mensosialisasikan bahaya Cybercrime di penggunaan sosial media. kesimpulan asal penelitian ini adalah taraf kewaspadaan dan pencerahan masyarakat cukup tinggi. Bahwa rakyat sudah sadar serta mengetahui bahaya asal cybercrime dengan total nilai homogen-rata sebesar 81,5%.

Kata kunci: media sosial, kejahatan dunia maya, penipuan *online*, intimidasi dunia maya, *malware*.

Abstract: Social media refers to online platforms that enable users to connect, communicate, and share content with one another. Examples include Facebook, Twitter, Instagram, and LinkedIn. Cybercrime refers to criminal activities carried out using the internet or other digital technologies. examples include hacking, identity theft, online fraud, and online

harassment. There is a close correlation between social media and cybercrime, because social media platforms are often used as a vehicle for cybercrime. for example, hackers can use social media to gather personal information about their targets, or share malware via links or attachments. In addition, social media can be a breeding ground for cyberbullying and online harassment, which can have serious consequences for victims. On the other hand, social media can also be used as a tool to fight cyber crime. for example, law enforcement agencies can use social media to track and prosecute cybercriminals, and individuals and organizations can use social media to raise awareness about cybercrime and educate others about how to protect themselves online. The purpose of this research is to educate people about the bad effects of cybercrime and provide input to avoid the origins of cybercrime. to find out, investigate, analyze the consequences of cybercrime aggression against the public and the country, know the public's responses and responses about cybercrime crimes and how they deal with them. in meeting the expected data needs, the researcher collected the expected data using observation data collection methods, interviews and literature studies. As a result of this research, a Cybercrime hazard outreach software (DigiCrime) was created from the feud that has been obtained to socialize the dangers of Cybercrime in the use of social media. The conclusion from this research is that the level of public awareness and enlightenment is quite high. That the people are aware and aware of the dangers of cybercrime with a total homogeneous score of 81.5%.

Keywords: social media, cybercrime, online fraud, cyber bullying, malware.

1. Pendahuluan

Waktu ini teknologi komunikasi serta informasi menjadi sorotan di era transformasi elektronik. Teknologi komunikasi menjadi penerapan ilmu pengetahuan guna memecahkan dilema yang berhubungan melalui media komunikasi, seperti pemanfaatan platform digital diantaranya whatsapp, facebook, instagram yang dirancang buat mengefisienkan pengiriman pesan berasal jarak dekat maupun jeda jauh. Bentuk teknologi komunikasi berupa perangkat keras dan struktur organisasi yg berfungsi mengumpulkan, memproses, serta bertukar informasi dengan orang lain[1]. namun maraknya penggunaan teknologi serta media umum juga membawa risiko dan bahaya baru, termasuk risiko kejahatan global maya. *Cybercrime* mengacu pada kegiatan kriminal yang dilakukan menggunakan menggunakan internet atau teknologi digital lainnya. contoh kejahatan dunia maya termasuk peretasan, pencurian identitas, penipuan online, serta pelecehan online[2]. sesuai latar belakang diatas bisa disimpulkan identifikasi masalahnya yaitu secara umum cybercrime bisa dibagi menjadi 3 pembagian terstruktur mengenai, diantaranya: Kejahatan dunia maya terkait dengan kerahasiaan, integritas serta keamanan data dan sistem computer.

Tujuan berasal penelitian ini merupakan menjadi berikut: satu, buat mengedukasi warga akan akibat buruknya kejahatan cybercrime dan memberi masukan supaya terhindar dari kejahatan cybercrime. dua, buat mengetahui, menelaah, menganalisis akibat berasal agresi cybercrime terhadap publik serta negara. tiga, Mengetahui tanggapan serta respon publik mengenai kejahatan cybercrime dan bagaimana cara mereka mengatasinya.

Untuk mengatasi risiko ini, penting bagi individu dan organisasi buat menyadari bahaya kejahatan global maya serta merogoh langkah-langkah buat melindungi diri dan info pribadinya mereka secara online. Ini termasuk memakai istilah sandi yang kuat, menghindari tautan atau lampiran yg mencurigakan, serta berhati-hati dalam menunjukkan isu eksklusif pada platform media sosial. krusial juga buat selalu memperbarui software serta sistem keamanan, serta menyadari ancaman serta tren teranyar dalam kejahatan global maya. Walaupun pemerintah indonesia sudah menghasilkan UU ITE No.11 2008 ihwal informasi serta transaksi elektro taraf kejahatan cybercrime atau global maya sebagai usaha untuk mengurangi cybercrime pada Indonesia justru malah semakin meningkat setiap tahunnya. Namun begitu banyak masyarakat yang belum memahami secara menggunakan apakah itu Selain itu masih poly masyarakat yg belum tahu secara memakai apakah itu cybercrime, bagaimana penegakan cyberlaw serta apa ancaman pidana terhadap pelaku cybercrime[3].

2. Metode Penelitian

Pemilihan penggunaan metode kualitatif pada penelitian ini ialah buat memahami bagaimana suatu individu atau komunitas dalam mendapatkan berita tertentu, menggunakan melakukan survei serta analisis data menggunakan pendekatan kualitatif. Survei bermanfaat buat mengumpulkan informasi dari sebanyak orang menggunakan survey buat mengumpulkan data asal responden. untuk pemenuhan data yg diharapkan peneliti melaksanakan pengumpulan data yang diharapkan[4]. Pertama, metode observasi dimana metode ini dipergunakan buat meninjau serta mengumpulkan data buat menemukan benchmark asal aneka macam produk yg ada. Kedua, metode wawancara dengan cara mengajukan banyak sekali pertanyaan pada pihak perusahaan yang berkaitan menggunakan proyek pembuatan software pemesanan barang secara daring. Sesi tanya jawab pun ditujukan langsung kepada sang pemilik. Ketiga, metode studi pustaka dimana metode ini peneliti mengumpulkan surat keterangan yg berhubungan dengan tema melalui buku, jurnal serta internet. Penelitian ini menggunakan perangkat lunak statistik berupa excel buat menganalisis data. Excel adalah perangkat lunak yang paling terkenal serta mudah digunakan buat menganalisis data. Dimana bisa menggunakan fitur-fitur seperti pivot table, grafik dan formula untuk menganalisis data.

Sementara untuk lebih terperinci dalam memilih jumlah sample, memakai table Isaac & Michael atau bisa jua dengan memakai rumus perhitungannya mirip dibawah:

$$s = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2(N - 1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q}$$

λ^2 dengan dk = 1 dan dengan taraf signifikan atau tingkat kesalahan = 1%, 5%,10%.

d2 = tingkat kesalahan : 100, misal: 1% = 1 : 100 = 0, 01

5% = 5 : 100 = 0, 05

10% = 10 : 100 = 0,1

Keterangan :

s = Jumlah sampel

λ^2 = Chi kuadrat yang jumlahnya tergantung dari derajat kebebasan dan tingkatkesalahan.

P & Q = Proporsi dengan ketentuan nilai 0, 5.

d2 = Tingkat kesalahan

N = Jumlah populasi

P = Peluang benar

Q = Peluang salah

Dalam penelitian ini penulis menggunakan derajat kebebasan (dk) 1 dengan tingkat kesalahan 5% sehingga jumlah Chi kuadratnya = 3.481.

Tabel 1. Chi Kuadrat

dk	Taraf Signifikansi					
	50%	30%	20%	10%	5%	1%
1	0,455	1,074	1,642	2,706	3,481	6,635
2	0,139	2,408	3,219	3,605	5,591	9,210
3	2,366	3,665	4,642	6,251	7,815	11,341
4	3,357	4,878	5,989	7,779	9,488	13,277
5	4,351	6,064	7,289	9,236	11,070	15,086
6	5,348	7,231	8,558	10,645	12,592	16,812
7	6,345	8,383	9,803	12,017	14,017	18,475
8	7,344	9,524	11,030	13,362	15,507	20,090
9	8,343	10,656	12,242	14,684	16,919	21,666
10	9,342	11,781	13,442	15,987	18,307	23,209
11	10,341	12,899	14,631	17,275	19,675	24,725
12	11,340	14,011	15,812	18,549	21,026	26,217
13	12,340	15,190	16,985	19,812	22,368	27,688
14	13,332	16,222	18,151	21,064	23,685	29,141
15	14,339	17,322	19,311	22,307	24,996	30,578

16	15,338	18,418	20,465	23,542	26,296	32,000
17	16,337	19,511	21,615	24,785	27,587	33,409
18	17,388	20,601	22,760	26,028	28,869	34,805
19	18,388	21,689	23,900	27,271	30,144	36,191
20	19,337	22,775	25,038	28,514	31,410	37,566
21	20,337	23,858	26,171	29,615	32,671	38,932
22	21,337	24,939	27,301	30,813	33,924	40,289
23	22,337	26,018	28,429	32,007	35,172	41,638
24	23,337	27,096	29,553	33,194	35,415	42,980
25	24,337	28,172	30,675	34,382	37,652	44,314
26	25,336	29,246	31,795	35,563	38,885	45,642
27	26,336	30,319	32,912	36,741	40,114	46,963
28	27,336	31,391	34,027	37,916	41,337	48,278
29	28,336	32,461	35,139	39,087	42,557	49,588
30	29,336	33,530	36,250	40,256	43,775	50,892

Tinjauan Umum *Cybercrime*

Cybercrime ialah sebuah kata yg dipakai secara umum buat memvisualkan tindak kejahatan melalui media online[5].

Tidak bisa dipungkiri bahwa penggunaan teknologi internet telah menyampaikan banyak pemikiran pada merampungkan persoalan yang rumit dengan efektif serta efisien. tetapi, kecanggihan teknologi ini jua berpotensi menghasilkan orang cenderung melakukan tindakan yg bertentangan menggunakan adat-istiadat sosial yg berlaku. Penggunaan teknologi internet menghasilkan sesuatu yg baru yg tidak dibatasi oleh wilayah yg diklaim sangat penting[6].

Terdapat beberapa jenis *cybercrime* yang dapat dikenali berdasarkan aktivitasnya, antara lain:

1. *CARDING* artinya kejahatan yang dilakukan menggunakan memakai nomor kartu kredit orang lain tanpa persetujuan pemilik yg legal. Karena tindakan kejahatan carding memakai wahana personal komputer serta jaringan personal komputer , maka bisa di masukan dalam hukum pidana dunia maya (*cybercrime law*)[4].
2. *DEFACING* artinya aktivitas mengganti laman situs/website pihak lain, mirip yang terjadi di situs Menkominfo serta Partai Golkar, BI baru - baru ini serta situs KPU ketika pemilu 2004 lalu. Tindakan *deface* terdapat yang semata- mata iseng, unjuk kebolehan, pameran kemampuan membentuk program, akan tetapi terdapat pula yg dursila, buat mencuri data dan dijual kepada pihak lain[7].
3. *CRACKING* merupakan *HACKING* ditujukan untuk sebuah kejahatan. Walaupun sama-sama melakukan peretasan di personal komputer orang lain, "*hacker*" lebih penekanan pada prosesnya, sedangkan "*cracker*" lebih penekanan pada akibat akhir dari tindakannya[8].
4. *PHISING* aksi merogoh info langsung mirip password, lebih jelasnya kartu kredit, data pengguna korban yg ditargetkan melalui internet. Bentuk *cybercrime* ini dilakukan menggunakan mengirimkan email atau pesan instan yg menipu pada korban[9].
5. *SPAMMING* merupakan kegiatan mengirim pesan atau iklan melalui email yg tidak diinginkan. Spam tak jarang diklaim pula menjadi email massal atau email sampah[10].
6. *MALWARE* adalah acara personal komputer yg mencari celah asal suatu software. umumnya malware dirancang buat meretas atau merusak suatu perangkat lunak atau sistem operasi[11].

Tinjauan Umum Media Sosial

Media umum adalah platform online yang memungkinkan penggunanya buat dengan mudah berpartisipasi, mengembangkan, dan menciptakan konten, seperti blog, jejaring sosial, wiki, lembaga, dan global impian[12].

Saat ini, media sosial telah membentuk sebuah kekuatan akbar yang membuat pola perilaku dalam kehidupan warga. Hal ini membuahkkan media sosial mempunyai fungsi yang sangat akbar yaitu:

1. Mendukung demokratis pengetahuan dan berita.
2. Menjadi media yg dirancang untuk memperluas hubungan sosial memakai internet.
3. Media sosial memberikan kesempatan buat berinteraksi lebih dekat dengan konsumennya.

Media sosial juga menjadi sebuah platform dengan bermacam-macam jenis serta kegiatan yang bisa kita lakukan disana. tidak hanya buat mengekspresikan diri, media sosial jua digunakan menjadi indera marketer buat pemasaran. Dilansir dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/10/23/ini-aktivitas-yang-poly-dilakukan-orang-di-media-sosial>, media umum poly digunakan buat melihat-lihat saja yang proporsinya mencapai 71,7%, responden yang seringkali melakukan update status atau foto/Video sebanyak 56,dua% serta yg tak jarang menyebarkan gosip dari media online sebesar 377%. Selanjutnya responden pengguna media umum buat berkomunitas atau mencari sahabat hanya 37,3% dan yang berjualan hanya 21,2%. seluruh data tersebut diperoleh menggunakan melakukan survei terhadap 11.305 responden yang tersebar pada Indonesia. Responden tadi tergolong masih usia belia menggunakan rincian 54% asal generasi milenial (23-28 tahun) dan 32,lima% asal generasi Z (17-22 tahun).

Menggunakan banyaknya media sosial ketika ini, platform-platform tersebut sebenarnya mampu dibedakan ke pada beberapa tipe. Terkait dengan hal tersebut, penulis akan menjelaskan jenis-jenis media sosial, yaitu:

1. *Social Networking*

Waktu ini banyak warga secara tidak sadar yg memakai media sosial dengan kategori social networking pada kehidupan sehari-harinya. Social networking umumnya membantu masyarakat atau organisasi buat permanen terhubung secara online dan membuat ide atau isu di dalamnya. contoh asal social networking yg terkenal saat ini merupakan *Twitter*, *LinkedIn* dan *Facebook*.

2. *Media Sharing Networks*

Media sharing networks artinya jenis platform media sosial yg paling fokus memberikan sisi visual secara awam yang serius dengan membuat foto/video. model berasal media sharing networks merupakan *Youtube*, *TikTok*, *Snapchat* serta *Instagram*. Meskipun *Twitter* dan *facebook* jua memungkinkan buat membuat foto/video, namun keduanya tidak termasuk dalam tipe ini.

3. *Discussion Forums*

Discussion forums adalah keliru satu media sosial tertua. Didalam lembaga-lembaga diskusi online poly pengguna yang haus akan pengetahuan sampai seringkali kali melempar pendapat serta opini bersama poly orang lain. model asal tipe ini adalah *Reddit*, *Quora* dan *Kaskus* di Indonesia.

4. *Social Blogging Networks*

Bagi penulis serta pembangun usaha tampaknya social blogging networks sangat membantu mereka. karena jenis media sosial ini memungkinkan kita buat mempublikasikan konten sebagai akibatnya dapat diakses lewat page pencarian *Google*. yg termasuk media sosial jenis ini ialah *Medium* dan *Tumblr*.

5. *Social Audio Networks*

Social audion network artinya keliru satu jenis media umum yg populer waktu ini. seperti namanya konten yg disediakan berupa audio.model social audio networks merupakan *Twitter Space* serta *Clubhouse*.

6. *Live Stream Social Media*

Live stream artinya keliru satu jenis media umum yg populer ketika ini. Kita bisa melakukan broadcast video secara pribadi atau sekedar menonton dan menikmati video para streamer. model dari platform ini yaitu YouTube serta Twitch.

7. *Review Networks*

lalah salah satu jenis media social yang digunakan secara luas yang memungkinkan kita bisa membagi pengalaman memakai jasa, produk atau bahkan pengalaman kerja pada suatu perusahaan. model berasal jenis media umum review networks merupakan Glasdoor atau Yelp.

3. Hasil dan Pembahasan
Perolehan Sampel

Dalam menentukan jumlah sample, menggunakan dua cara dengan perhitungan rumus dan Table Isaac & Michael dengan memilih tingkat kesalahan 5% (0,05). Perlu diketahui semakin kecil tingkat kesalahan maka makin baik maka semakin akurat jumlah sampel yang diperoleh sebanyak 53 orang. Berikut perhitungan menentukan jumlah sampel dengan rumus Isaac & Michael :

$$s = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2(N - 1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q}$$

$$s = \frac{3.481 \times 53 \times 0.5 \times 0.5}{0,05^2(53 - 1) + 3.481 \times 0,5 \times 0,5}$$

$$s = \frac{46,1233}{0,0025 \times (52) + 0,8703}$$

$$s = \frac{46,1233}{1,00025}$$

$$s = 46,1117$$

Jika dibulatkan s = 46 sampel (individu). Pada perhitungan diatas, maka dapat ditentukan jumlah sampel dalam pengumpulan data sebanyak 46 sampel orang (individu).

Berikut menentukan jumlah sampel berdasarkan Table Isaac & Michael. Yang mendekati total populasi sebanyak 53 orang adalah 55 dengan sampel minimum 48 orang atau individu.

Tabel 2. Isaac & Michael

N	S			N	S			N	S		
	1%	5%	10%		1%	5%	10%		1%	5%	10%
10	10	10	10	280	197	115	138	2800	537	310	247
15	15	14	14	290	202	158	140	3000	543	312	248
20	19	19	19	300	207	161	143	3500	558	317	251
25	24	23	23	320	216	167	147	4000	569	320	254
30	29	28	27	340	225	172	151	4500	578	323	255

35	33	32	31	360	234	177	155	5000	586	326	257
40	38	36	35	380	242	182	158	6000	698	329	259
45	42	40	39	400	250	186	162	7000	606	332	261
50	47	44	42	420	257	191	165	8000	613	334	263
55	51	48	46	440	265	195	168	9000	618	335	263
60	55	51	49	460	272	198	171	10000	622	336	263
65	59	55	53	480	279	202	173	15000	635	340	266
70	63	58	56	500	285	205	176	20000	642	342	267
80	71	65	62	600	315	221	187	40000	563	345	269
85	75	68	65	650	329	227	191	50000	655	346	270
90	79	72	68	700	341	233	195	75000	658	346	270
95	83	75	71	750	352	238	199	100000	659	347	270
100	87	78	73	800	363	243	202	150000	661	347	270
110	94	84	78	850	373	247	205	200000	661	347	270
120	102	89	83	900	382	251	208	250000	662	348	270
130	109	95	88	950	391	255	211	300000	662	348	270
140	116	100	92	1000	399	258	213	350000	662	348	270
150	122	105	97	1050	414	265	217	400000	662	348	270
160	129	110	101	1100	427	270	221	450000	663	348	270
170	135	114	105	1200	440	275	224	500000	663	348	270
180	142	119	108	1300	450	279	227	550000	663	348	270
190	148	123	112	1400	460	283	229	600000	663	348	270
200	154	127	115	1500	469	286	232	650000	663	348	270
210	160	131	118	1600	477	289	234	700000	663	348	270
220	165	135	122	1700	485	292	234	750000	663	348	271
230	171	139	125	1800	492	294	237	800000	663	348	271
240	176	142	127	1900	498	297	238	850000	663	348	271
250	182	146	130	2000	510	301	241	900000	663	348	271
260	187	149	133	2200	520	304	243	950000	663	348	271
270	192	152	135	2600	529	307	245	1000000	664	349	272

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Daftar Pertanyaan

Adapun detail daftar pertanyaan kuesioner yang terbagi menjadi 3 indikator yaitu penggunaan media sosial, kesadaran pengguna media sosial dan keaktifan dalam menggunakan media sosial. Berikut detail daftar pertanyaan yang telah disusun dalam kuesioner:

Tabel 3. Daftar Pertanyaan Kuesioner

Personal Information		SS	S	KS	TS	STS
1	Jenis Kelamin a. Pria b. Wanita					
2	Usia a. 17-20 tahun b. 21-25 tahun c. 26-28 tahun d. Di atas 29 tahun					
Kegunaan Media Sosial						
1	Internet dan media sosial dapat mempermudah pekerjaan dan sosialisasi saya menjadi lebih instandan akurat					
2	Saya merasa gelisa dan kesal jika tidak dapat mengakses media sosial					
3	Saya lupa waktu karna kebanyakan bermain mediasosial					

4	Saya melampiasakan masalah saya ke media sosial dengan memberi berita bohong dari masalah saya.
5	Media sosial sebagai <i>platform</i> hiburan dan sumber inspirasi saya
6	Saya lebih nyaman berinteraksi melalui media sosial dengan teman dan orang lain dari pada secara langsung
7	Saya tidak bisa hidup tanpa media sosial
8	Saya suka <i>flexing</i> di media sosial saya supaya orang-orang tertarik dengan saya
9	Satu password untuk semua akun media sosial
10	Saya sangat aktif di media sosial seperti mengepost photo/video aktivitas saya

Kesadaran Pengguna Media Sosial

1	Tahukan anda akan bahayanya <i>flexing</i> di media sosial yang dapat memicu <i>cybercrime</i> pada anda sendiri?	Tahu	Tidak, Baru tahusekarang
2	Apakah anda tahu jika data anda seperti password bisa dicuri saat anda mengakses media sosial menggunakan wifi publik?	Tahu	Tidak, Baru tahusekarang
3	Apakah anda tahu jika anda memberi informasi lebih ke media sosial anda seperti mengepost saldo dan nomor rekening, mengisibio dengan nomor hp atau website pribadi, alamat itu semua dapat membuat anda menjadi target korban kejahatan cyber dan penipuan <i>online</i> ?	Tahu	Tidak, Baru tahusekarang
4	Apakah anda tahu bahwa orang terdekat anda sedang mengintai anda dengan <i>second</i> akun dia untuk menipu anda kemudian mengakses data anda dan meretas akun anda dengan modus pertemanan?	Tahu	Tidak, Baru tahusekarang
5	Apakah anda tahu saking majunya teknologi AI khususnya pada media sosial dapat membocorkan bukan hanya identitas anda melainkan juga identitas seluruh keluarga anda?	Tahu	Tidak, Baru tahusekarang

Keaktifan Bermedia Sosial

1	Jenis Media sosial apa saja yang sering anda gunakan?	a. Facebook b. Whatsapp c. Instagram d. Game e. Youtube f. Twitter g. Line h. Discord i. Github j. Email k. LinkedIn l. Google Plus m. Yang Lain:
2	Ketika ada permintaan pertemanan di media sosial anda, apa tanggapan anda?	a. Langsung menerimanya b. Mengecek dahulu profilnya, jika orang tidak dikenal maka tolak permintaan pertemanan c. Abaikan
3	Apa yang sering anda akses di <i>internet</i> ?	a. Media sosial b. <i>Browsing</i>

		c. Shopping Online
		d. Game Online
		e. Lainnya
4	Dalam sehari berapa lama anda mengakses internet?	a. Dibawah 2 jam
		b. 3 – 5 jam
		c. Di atas 6 jam
5	Pilih tindakan dibawah ini yang anda gunakan untuk mengelola akun internet media sosial yang anda miliki!	a. Menggunakan rekomendasi keamanan yang disarankan system
		b. Mengabaikan rekomendasi keamanan system karena ribet
		c. Menggunakan kombinasi password gabungan huruf, angka dan simbol
		d. Menggunakan password yang sederhana saja karena mudah di ingat
		e. Mengabaikan hal diatas yang penting punya akun dan bisa digunakan

Sumber: <https://forms.gle/cnyjWFXw3qQyKqNb7>.

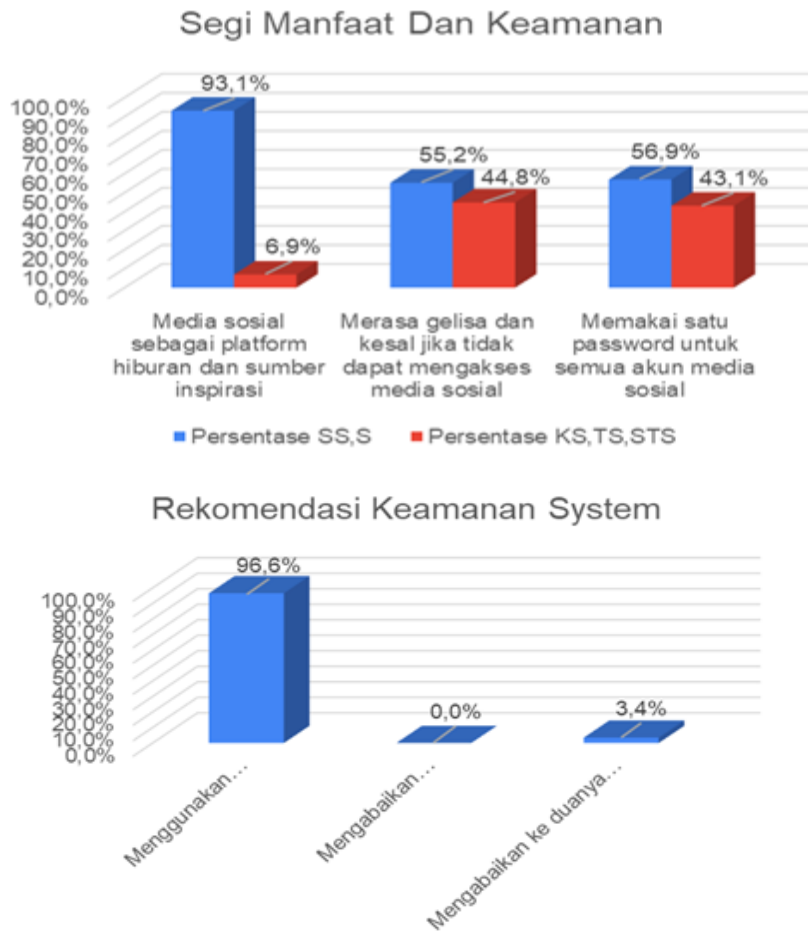
Hasil Analisis Data

Berasal survei yg dilakukan melalui penyebaran survey, penulis memperoleh jumlah individu sebanyak 58 orang yang sebagai responden. Responden dipilih asal teman online atau orang dekat penulis menjadi responden inti dan kalangan warga yang diatas usia 17 tahun yang memakai media umum menjadi responden insentif. saat ini jumlah sahabat online penulis yg terdaftar merupakan 53 orang.

Analisis data digunakan dengan software excel, dengan membuat pivot terlebih dahulu dari data yang dihasilkan melalui survey, agar penulis bisa lebih simpel membaca serta memahami data. sesudah membuat pivot, penulis memfilter data yg nantinya akan di simpulkan yang yang akan terjadi simpulan.

Berasal pengisian survey yg dilakukan responden sebesar 58 orang yg terdiri dari 23 (39,7%) berjenis kelamin laki-laki sedangkan sisanya sebesar 35 (60,3%) berjenis kelamin wanita.

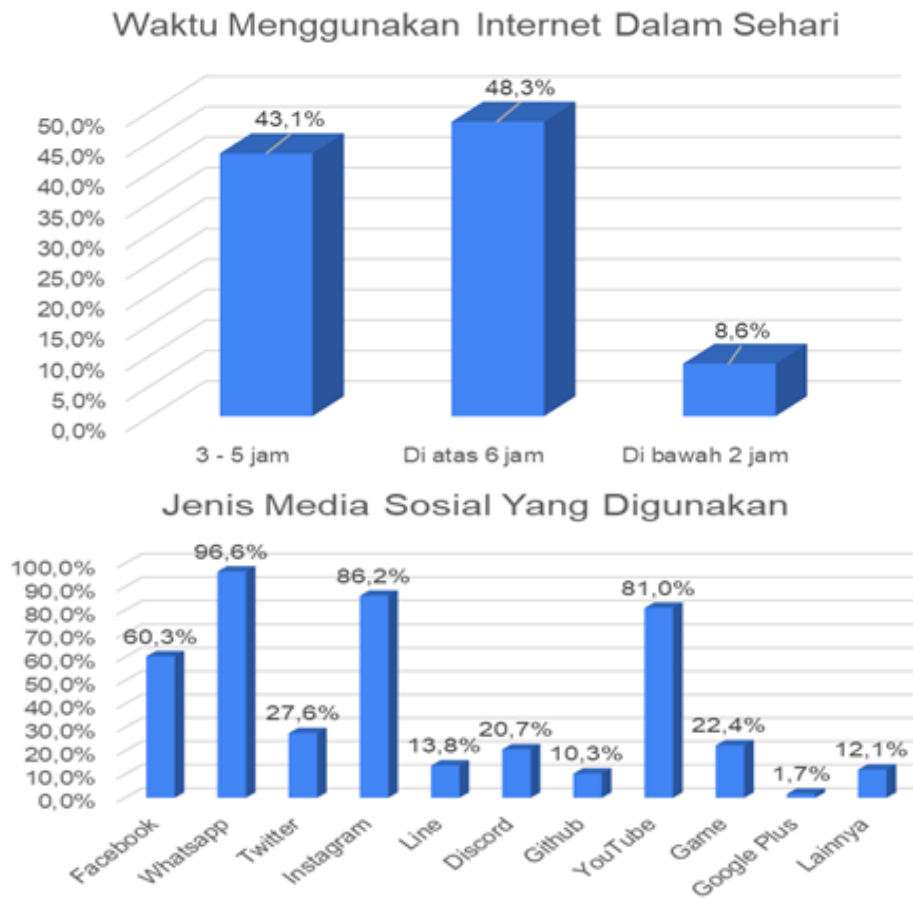
Pada kategori kegunaan media sosial, berasal segi manfaat sebesar 93,1% responden memakai media umum sebagai platform hiburan serta asal ilham mereka dan 60, 3% media sosial sangat membantu pada pekerjaan mereka. sebagai akibatnya 55,dua% responden atau lebih dari 1/2 responden merasa gelisa saat mereka tidak bisa mengakses media sosial. Selanjutnya dari segi keamanan, 56,9% responden memakai satu password buat semua akun media sosial mereka. Hal ini relatif sebagai perhatian dikarenakan selain simpel diingat namun rentan pula terhadap resiko peretasan. Bila password anda dicuri oleh orang, maka orang tersebut bisa meretas atau mengakses semua akun media sosial anda yang memakai password tadi. Ini dapat mengakibatkan penyalahgunaan akun serta informasi eksklusif yg terkandung didalamnya. lalu dari segi rekomendasi keamanan sistem, diperoleh data 96,6% masyarakat memakai rekomendasi keamanan yg disarankan sistem mirip menggunakan kombinasi huruf serta angka pada password dan mengaktifkan Two Factor Authentication (2FA). Hal ini dinilai sangat baik karena tiga,4% saja masyarakat yang mengabaikan rekomendasi tadi yang krusial punya akun serta bisa digunakan.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 1. Media Sosial Dari Segi Manfaat Dan Keamanan Sistem

Pada kategori keaktifan pengguna media sosial, media sosial yang paling populer dan banyak digunakan ialah Whatsapp (96,6%), Instagram (86,2%) dan Facebook (60,3%). Kemudian durabilitas untuk mengakses *internet* perharinya diperoleh sebanyak 48,3% masyarakat atau bisa dibilang banyak masyarakat menghabiskan waktu diatas 6 jam untuk mengakses *internet* dalam sehari, pada posisi kedua 43,1% masyarakat menghabiskan waktu 3-5 jam untuk mengakses *internet* dalam sehari, sedangkan sisanya 8,6% hanya menggunakan *internet* selama 2 jam saja. Saat menggunakan *internet*, kebanyakan masyarakat menggunakan *internet* hanya untuk bermedia sosial saja. Sisanya buat *browsing*, belanja *online* dll. Data tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah:

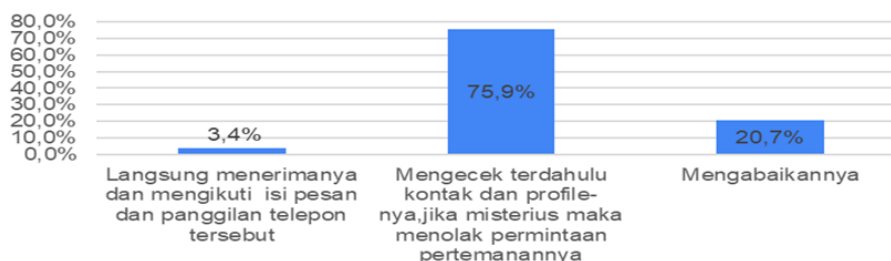


Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 2. Persentase Waktu Menggunakan Internet Perharinya

Selanjutnya data dari tingkat kewaspadaan masyarakat terhadap akun orang tidak dikenal yang meminta pertemanan di media sosial mereka dari 58 (100%) responden, yang langsung menerima pertemanan tersebut tanpa mengecek terlebih dahulu profilnya sebanyak 2 orang (3,4%), kemudian yang menolak pertemanan tersebut jika *profile* nya misterius atau sama sekali tidak dikenal sebanyak 44 orang (75,9%) dan terahir yang mengabaikannya sebanyak 12 orang (20,7%).

Respon ketika mendapat permintaan pertemanaan di media sosial dan mendapatkan pesan dan panggilan telepon dari orang tidak dikenal (Strangers)



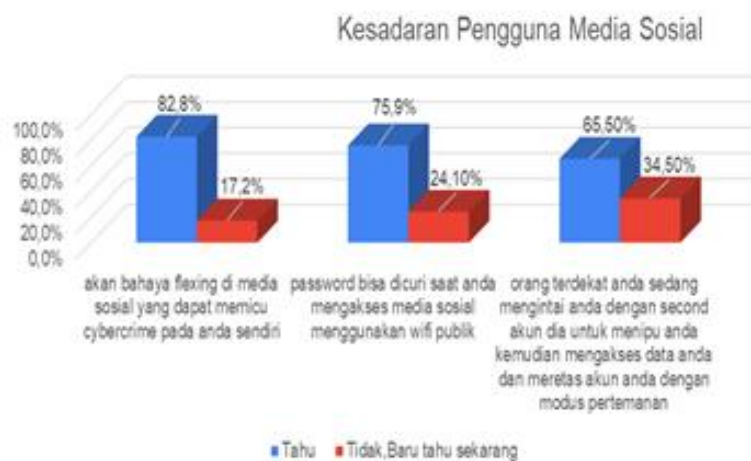
Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 3. Tingkat Kewaspadaan Terhadap Strangers

Kemudian dari segi kesadaran bermedia sosial, didapatkan data bahwa 89,7% telah mengetahui dan sadar jika mengepos photo saldo atau rekening mereka, no hp pribadi, *website* pribadi dan alamat dapat dicuri via *online* dan membuat mereka menjadi target

cyberime dan penipuan *online*. Hal ini sudah cukup bagus karena hanya 10,3% yang masih belum mengetahuinya.

Kemudian didapatkan juga data bahwa 82,8% masyarakat telah sadar dan mengetahui akan bahaya *flexing* di media sosial yang dapat memicu *cybercrime* pada dirinya sendiri. Hal ini juga cukup bagus dikarenakan 17,2% masyarakat yang belum mengetahuinya tergolong sedikit dibandingkan dengan masyarakat yang sadar dan mengetahuinya. Selanjutnya didapat juga data bahwa 75,9% masyarakat tahu jika password bisa dicuri saat menggunakan wifi publik untuk mengakses media sosial mereka. Hal ini masih tergolong cukup baik dibandingkan dengan sisanya 24,1% yang masing belum tahu. Didapat juga data bahwa 65,5% masyarakat tahu mereka sedang diintai atau di matai-matai (*Stalking*) oleh teman *online* mereka menggunakan second akun untuk mencuri identitas dan mengakses informasi mereka untuk kepentingan teman mereka tersebut. Hal ini tentunya bisa menjadi fakta buat kita, salah satu bentuk terjadinya pembulian, menyebar informasi palsu atau mengirim pesan yang merugikan kita kepada orang lain melalui akun kita itu bisa saja tindakan dari teman dekat yang menggunakan *second* akun. Dan tentunya hal ini menjadi perhatian dikarenakan terdapat 34,5% masyarakat masih belum sadar akan hal ini. Walaupun angka tersebut masih dibawah angka yang telah menyadarinya, masyarakat harus tetap perlu waspada dikarenakan pelaku *cybercrime* itu bisa jadi teman atau orang dekat kita sendiri.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 4. Persentase Kesadaran Pengguna Media Sosial

Output Aplikasi *Digicrime* Sosialisasi Bahaya *Cybercrime*

Berikut tampilan prototype aplikasi sosialisasi bahaya *Cybercrime* (*DigiCrime*) dari permasalahan yang sudah didapat untuk mensosialisasikan bahaya *Cybercrime* pada penggunaan sosial media. Prototype tersebut dapat dilihat di link berikut: <https://www.figma.com/proto/rm9EMMrUcF1KNjENPFRpPj/DigiCrime?pageid=0%3A1&nodeid=1%3A517&viewport=238%2C156%2C0.12&scaling=scaledown&starting-point-node-id=1%3A581>.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Gambar 5. Tampilan *Home DigiCrime*

Aplikasi ini memiliki beberapa fitur seperti memberikan informasi seputar *Cybercrime* dan pelayanan perawatan dan pengembangan sebuah *Website* serta layanan pencarian perangkat yang hilang dengan cara melacak *e-mail* yang terdaftar pada perangkat tersebut.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa data yang didapat dari penyebaran kuesioner mengenai tingkat kesadaran masyarakat terhadap *cybercrime* pada penggunaan teknologi & media sosial yang telah di rangkum maka, didapatkan kesimpulan yaitu bahwa dalam mengedukasi masyarakat akan dampak buruknya kejahatan *cybercrime* dan memberi masukan agar terhindar dari kejahatan *cybercrime* maka tingkat kewaspadaan dan kesadaran masyarakat relatif tinggi. Bahwa masyarakat sudah sadar dan mengetahui bahaya dari *cybercrime* dengan total nilai rata-rata sebesar 81,5% dalam kategori penggunaan media sosial dan 78,5% dalam kategori kesadaran akan bahaya *cybercrime* pada penggunaan media sosial. Walaupun tingkat kesadaran masyarakat akan bahaya *cybercrime* sudah termasuk baik, kita jangan langsung berpuas diri dari hasil tersebut. Kita harus tetap perlu waspada dan lebih berhati hati dalam bermedia sosial. Terutama bagi yang sangat paham di bidang IT ada baiknya kita tetap harus memberikan pendampingan edukasi atau sosialisasi bagi orang-orang awam atau yang belum memiliki tingkat kesadaran dan kewaspadaan yang baik karena masih ada beberapa persen yang masih belum mempunyai kesadaran dan kewaspadaan yang baik. Dan tentunya juga kita harus terus mengikuti perkembangan terbaru tentang *cybercrime* untuk Mengetahui tanggapan dan respon publik mengenai kejahatan *cybercrime* dan bagaimana cara mereka mengatasinya.

Referensi

- [1] W. Prihatiningsih, "Motif Penggunaan Media Sosial Instagram Di Kalangan Remaja," *Communication*, vol. 8, no. 1, p. 51, 2017, doi: 10.36080/comm.v8i1.651.
- [2] N. Widya Ramailis, "Cyber Crime Dan Potensi Munculnya Viktimisasi Perempuan Di Era Teknologi Industri 4.0," *Sisi Lain Realita*, vol. 5, no. 01, pp. 1–20, 2020, doi: 10.25299/sisilainrealita.2020.vol5(01).6381.

- [3] A. Irawati, H. B. Fadholi, A. N. Alamsyah, D. P. Dwipayana, and M. Muslih, "Proceeding of Conference on Law and Social Studies URGENSI CYBER LAW DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT INDONESIA DI ERA DIGITAL," *Pros. Conf. Law Soc. Stud.*, pp. 1–15, 2021, [Online]. Available: <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/COLaS>.
- [4] A. P. U. Siahaan, "Pelanggaran Cybercrime dan Kekuatan Yurisdiksi di Indonesia," *J. Tek. dan Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 6–9, 2018.
- [5] Y. R. Akbar, M. F. Ikhsan, F. Lubis, U. Islam, and N. Sumatera, "Analisis yuridis kejahatan mayantara dalam hukum pidana pencemaran nama baik di indonesia," vol. 4307, no. 1, pp. 225–232, 2023.
- [6] S. Utomo, "TANTANGAN HUKUM MODERN DI ERA DIGITAL," pp. 1–23, 2016.
- [7] A. Antoni, "Kejahatan Dunia Maya (Cyber Crime) Dalam Simak Online," *Nurani J. Kaji. Syari'ah dan Masy.*, vol. 17, no. 2, pp. 261–274, 2018, doi: 10.19109/nurani.v17i2.1192.
- [8] A. Subagyo, "SINERGI DALAM MENGHADAPI ANCAMAN CYBER WARFARE," vol. 5, no. April 2015, pp. 89–108.
- [9] M. I. Zulfa, S. Tena, and S. D. Rizkiono, "AKTIVITAS SNIFFING PADA MALWARE PENCURI UANG DI," vol. 1, no. April, pp. 7–10, 2023.
- [10] E. Pudjiarti, "Prediksi Spam Email Menggunakan Metode Support Vector Machine dan Particle Swarm Optimization," no. 2, pp. 171–181, 2016.
- [11] R. Adenansi and L. A. Novarina, "Malware dynamic," vol. 1, pp. 37–43, 2017.
- [12] Sudaryono, E. Rahwanto, and R. Komala, "E-commerce dorong perekonomian Indonesia, selama pandemi covid 19 sebagai entrepreneur," *J. Manaj. dan bisnis prodi kewirausahaan*, vol. 2, no. 3, pp. 200–213, 2020.
- [13] A. Wanto, D. Suhendro, and A. P. Windarto, "E-DIMAS," vol. 9, no. 2, pp. 149–157, 2018.