



EDUKASI MENINGKATAN KEWASPADAAN KEJAHATAN DUNIA MAYA PADA SISWA SMK IT NURUL AZKA CIANJUR

Somantri¹, Chelika Patricia Handraputri², Reza Pahlawan³, Dera Destri Herisma⁴, Gilang Permana⁵, M Haikal Irhamna⁶, Intan Rismawati⁷, Riza Rumayanti Dewi⁸, Syamsul Zaman⁹, Tofik Hidayat¹⁰, Zilfa Agustina Munawar¹¹
^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11}Universitas Nusa Putra, Sukabumi, Indonesia

Article Information

Article history:

Received May 03,
2023

Approved May 09,
2023

Keywords:

Kejahatan
Dunia Maya,
Phising,
Teknologi
Informasi,
Waspada
Kejahatan
Social Media

ABSTRACT

Dengan semakin majunya teknologi informasi menjadi rawan bagi seluruh masyarakat untuk tetap aman dan nyaman menggunakan aplikasi social media. Para pelaku cybercrime ini memanfaatkan kurangnya ilmu pengetahuan tentang waspada di dunia maya dengan menyebarkan aplikasi atau link yang berupa penipuan untuk mendapatkan data korban. Perilaku ini disebut dengan phising. Phising ini banyak terjadi di suatu alat teknologi informasi yang di terhubung dengan jaringan. Telah banyak menelan korban dari perilaku kejahatan ini. Tujuan diadakannya seminar ini untuk menambah ilmu pengetahuan tentang waspada kejahatan di dunia maya dan memberikan nilai tambah juga hal positif yang bisa diambil untuk menghindari dari perilaku tersebut, juga untuk mengetahui apakah daerah Cianjur telah banyak memakan korban dari perilaku kejahatan ini setelah adanya bencana Gempa

ABSTRAK

With the advancement of information technology, it has become increasingly risky for society to remain safe and comfortable when using social media applications. Cybercriminals take advantage of the lack of knowledge about online safety by spreading applications or links that are a form of fraud to obtain victims' data. This behavior is called phishing. Phishing often occurs on a device connected to a network. Many people have fallen victim to this crime. The purpose of this seminar is to increase awareness about online crime and provide positive insights to avoid such behavior. Additionally, it aims to determine if the Cianjur area has been greatly affected by this crime after the earthquake disaster.

*Corresponding author email: somantri@nusaputra.ac.id

PENDAHULUAN

Dari tahun ke tahun, teknologi informasi semakin berkembang bahkan maju yang dimana mampu mengubah realitas ekonomi, budaya, politik, dan hukum. Dengan kemajuannya juga memberikan dampak positif bagi banyak orang namun hal ini juga bisa menyebabkan munculnya hal negatif seperti salah satunya adalah kejahatan-kejahatan baru yang disebut dengan kejahatan dunia maya. *Cybercrime* merupakan kegiatan atau kejahatan yang sangat mengkhawatirkan, seperti Tindakan *carding*, *hacking*, penipuan, terorisme, dan penyebaran informasi yang mengganggu menjadi bagian dari aktivitas pelaku *cybercrime*.

Kejahatan di dunia maya ini adalah kasus pelanggaran yang melibatkan komputer atau alat komunikasi lainnya yang dijadikan target dan instrumen komisi atau terkait dengan prevelensi komputer. Untuk kegiatan illegal, penjahat dunia maya menggunakan perangkat komputasi jaringan apapun sebagai sarana utama untuk berkomunikasi dengan perangkat korban, sehingga penyerang mendapatkan keuntungan dari segi keuangan, publisitas dan orang lain dengan mengeksploitasi kerentanan atas sistem.

Dalam setiap hari, ada saja kejahatan di dunia maya ini terjadi, mengevaluasi serangan ini dan memberikan Tindakan perlindungan dengan metode manual menggunakan yang ada pendekatan bisnis dan juga investigasi seringkat gagal dalam mengendalikan serangan *cybercrime*. Bentuk umum dari kejahatan dunia maya adalah salah satunya ini berbentuk phising. Phising ini merupakan jenis penipuan dunia maya yang bertujuan mencuri data atau akun korban. Tentu saja, sebagian besar kejahatan dunia maya biasanya dimulai dengan phising, sehingga pengguna internet harus selalu waspada. *Phising* ini biasanya mengambil akun pengguna *online banking*, karena pengguna data pengguna dan kata sandi tidak menutup kemungkinan dialihkan ke pengguna online lainnya. Phising biasanya dilakukan melalui media social yang terhubung dengan internet, seperti melalui email atau SMS dan website.

Hal ini terjadi karena karena pengetahuan pengguna yang masih minim tentang alat teknologi informasi yang digunakan. Saking minim tentang ilmu ini, banyak sekali masyarakat yang tertipu dengan iklan atau pesan bodong yang diterima oleh para pengguna yang masih awam dengan teknologi atau permainan social media.

Desa Nagrak ini terdiri dari kurang lebih sepenulisir 6.269 juta jiwa, diantaranya ada banyak anak yang bersekolah di tingkat Sekolah Menengah Atas, maka dengan itu diadakan nya seminar ini dengan jumlah siswa yang hadir untuk kelas 12 ada 70 siswa adalah untuk menambah pengetahuan tentang rawan nya dan waspada pada kejahatan di dunia maya salah satunya phising, yang nantinya bisa menjadi pacuan untuk terhindarnya perilaku kejahatan di social media.

METODE PELAKSANAAN

Agar pengabdian kepada masyarakat tercapai sesuai sasaran, maka metode yang digunakan sebagai berikut :

1. Melakukan koordinasi dengan tim pengabdian masyarakat mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan dan mempersiapkan konsep dasar pelaksanaan di lapangan
2. Menentukan waktu pelaksanaan kegiatan
3. Pelaksanaan seminar Edukasi meningkatkan kewaspadaan kejahatan dunia maya
4. Pembagian angket.

Pembagian angket ini dimaksud untuk mengetahui sejauh mana peserta/siswa mengenai pengalaman terkait kejahatan didunia maya dan respon terhadap seminar yang dilaksanakan, untuk mengolah data hasil dari angket atau kuesioner yang disebar pada peserta seminar adalah dengan cara mencari validasi data di aplikasi Ms.Excel. Dengan mengubah pertanyaan di kuesioner menjadi sebuah angka nominal agar bisa mencari hasil yang diinginkan. Total pertanyaan yang disebar ada 10 pertanyaan dengan 5 pilihan opsi yang harus dipilih.

Tabel 1. Contoh Angket atau Kuesioner yang disebar

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1	Apakah sering terjadi kejahatan dunia maya di desa nagrak					
2	Adanya tindakan pemerintah mengenai kejahatan dunia maya di Desa Nagrak					
3	Adanya sosialisasi dari pemerintah mengenai kejahatan dunia maya di desa nagrak					
4	Kejahatan dunia maya meresahkan masyarakat					
5	Dengan adanya kegiatan seminar ini menumbuhkan kesadaran akan terjadinya kejahatan dunia maya					
6	Masyarakat menyadari akan kejahatan dunia maya					
7	Mencari tahu macam-macam kejahatan dunia maya					
8	Pernahkah melakukan pencegahan terhadap kejahatan dunia maya					
9	Pernah mengalami kejahatan dunia maya					
10	Apakah sering mengunjungi situs illegal yang hampir menyerupai situs resmi					

5 Opsi tersebut diubah menjadi skor, yaitu menjadi:

Tabel 2. Pengubahan Opsi menjadi skor

Opsi	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Skor	5	4	3	2	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seminar ini dilaksanakan di SMK IT NURUL AZKA dengan jumlah peserta 70 siswa dan siswi yang diantaranya dari 3 jurusan yang ada yaitu Perbankan Syariah, BDP (Bisnis Daring dan Pemasaran), dan OTKP (Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran). Diadakannya seminar ini meminta izin terlebih dahulu pada pihak sekolah untuk diadakannya seminar tentang Waspada Kejahatan Dunia Maya dengan sasaran seluruh kelas 12 di SMK IT NURUL AZKA.



Gambar 1. Peserta Seminar di SMK IT NURUL AZKA



Gambar 2. Pelaksanaan Edukasi

Phising adalah suatu kejahatan social media yang kini sedang marak terjadi, dengan adanya perilaku kejahatan ini sangat berdampak rugi pada masyarakat. Apalagi untuk daerah Cianjur ini yang belum lama ini menjadi daerah korban Bencana alam yaitu Gempa. Yang sudah dipastikan banyaknya pelaku kejahatan *cybercrime* dengan memanfaatkan keadaan tersebut seperti menyebar link yang berisi akan diberi *reward* atau sejumlah bantuan/donasi dari pemerintah yang ternyata hanya sebuah *phising* agar para korban dapat percaya dan para pelaku kejahatan *cybercrime* ini mendapatkan data dari para korban yang nantinya akan dipakai untuk hal negatif.

Maka dengan tujuan diadakan seminar Waspada Terhadap Kejahatan Dunia Maya ini mampu memberikan nilai tambah pengetahuan akan rawannya kejahatan di dunia maya dan juga memberikan dampak positif untuk seluruh Siswa/i di SMK IT NURUL AZKA juga seluruh masyarakat yang berada di Desa Nagrak.

Untuk hasil yang didapatkan dari seminar ini dengan menyebar kuesioner kepada seluruh siswa dan siswi kelas 12 di SMK IT NURUL AZKA. Dari menyebar kuesioner ke seluruh kelas

12 ini mendapatkan hasil 70 responden, yang dimana hasil data ini akan diolah dengan aplikasi *Microsoft Excel*.

Berikut hasil dari pengolahan data di *Microsoft Excel* dengan membuat table dengan 70 responden dan 10 pertanyaan dengan 5 opsi yang sudah diubah menjadi skor. Skor dari per satu responden dijumlahkan lalu setelah didapatkan skor tersebut dicarilah nilai.

Hasil yang didapat setelah membuat table dari jumlah responden, item jawaban, Skor dan Nilai:

Tabel 3. Hasil Penjumlahan Skor Dan Nilai

No Responden	Item Jawaban										Skor	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	28	56
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60
4	3	1	1	2	4	3	2	3	1	1	21	42
5	3	1	1	2	4	3	2	3	1	1	21	42
6	4	3	1	3	4	4	3	3	3	5	33	66
7	4	3	1	3	4	4	3	3	3	5	33	66
8	2	5	5	3	2	5	2	3	2	1	30	60
9	2	2	2	3	5	5	5	2	2	2	30	60
10	3	1	1	5	3	2	3	2	2	2	24	48
11	2	3	2	5	5	4	2	4	2	2	31	62
12	3	4	2	5	5	4	2	4	2	2	33	66
13	5	5	5	3	2	5	5	3	1	1	35	70
14	3	3	1	4	4	4	3	4	2	4	32	64
15	4	1	1	4	4	4	4	4	3	4	33	66
16	2	3	1	5	4	3	5	4	1	3	31	62
17	2	3	1	5	4	3	5	4	1	3	31	62
18	5	5	5	5	5	5	2	2	2	2	36	72
19	4	2	3	4	2	3	5	3	5	2	31	62
20	3	4	2	4	2	4	5	3	4	2	31	62
21	5	4	3	2	1	5	4	3	4	5	36	72
22	3	2	3	5	5	3	5	4	2	1	33	66
23	4	4	4	5	5	5	5	5	5	3	45	90
24	3	3	3	3	3	3	3	5	3	1	30	60
25	3	2	3	5	4	4	5	4	2	2	34	68
26	3	3	3	3	3	3	4	5	2	1	30	60
27	3	1	1	5	5	5	5	1	1	5	32	64
28	3	3	1	4	5	3	3	2	2	1	27	54
29	3	1	2	5	5	4	3	2	2	2	29	58
30	2	2	1	3	4	2	3	2	3	2	24	48
31	2	2	1	3	4	2	3	2	2	2	23	46
32	4	3	3	4	5	3	3	3	2	1	31	62
33	3	2	2	5	4	5	5	2	2	3	33	66
34	4	4	3	5	5	4	2	5	1	1	34	68
35	3	2	2	5	5	4	4	1	1	1	28	56
36	3	2	2	5	5	4	4	1	1	1	28	56
37	3	4	4	4	4	3	3	3	2	2	32	64
38	5	4	3	4	3	5	2	3	4	4	37	74
39	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100
40	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	44	88
41	5	4	3	4	3	5	2	3	1	5	35	70
42	3	3	2	3	2	2	4	3	3	5	28	56
43	5	3	2	5	5	3	1	5	3	2	34	68
44	3	2	2	5	5	4	4	1	1	1	28	56
45	2	2	3	4	5	4	4	1	2	3	30	60

46	3	4	4	5	4	5	4	4	2	2	37	74
47	4	3	3	5	3	3	3	2	3	3	32	64
48	4	2	4	5	4	2	3	2	2	5	33	66
49	2	2	2	5	5	4	4	4	3	2	33	66
50	1	2	5	5	5	3	5	5	5	4	40	80
51	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60
52	3	1	1	5	5	1	5	5	3	5	34	68
53	2	4	5	4	4	5	3	2	4	3	36	72
54	3	4	2	3	4	2	2	2	2	4	28	56
55	3	1	1	5	5	5	5	3	3	5	36	72
56	3	1	1	5	5	5	5	3	3	5	36	72
57	2	3	2	5	5	2	5	4	3	1	32	64
58	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	36	72
59	4	1	3	5	5	4	4	3	1	1	31	62
60	2	3	1	5	4	3	5	4	1	3	31	62
61	5	3	3	5	5	3	3	5	5	2	39	78
62	5	3	3	5	5	3	3	5	5	2	39	78
63	3	1	1	5	4	3	3	5	1	5	31	62
64	3	2	2	5	4	3	3	5	1	5	33	66
65	3	1	1	5	4	3	3	5	1	5	31	62
66	5	4	3	4	3	3	5	3	2	1	33	66
67	5	4	2	4	3	3	5	3	2	1	32	64
68	5	4	3	4	3	5	2	3	1	5	35	70
69	3	4	2	5	5	5	5	1	1	5	36	72
70	3	4	3	5	5	5	5	1	1	5	37	74

Dari penjumlahan tersebut untuk mendapatkan nilai hasil menggunakan perhitungan :

$$\text{Skor} \times 100/50$$

Dengan keterangan :

Skor = Jumlah skor dari per item jawaban

50 = adalah skor maksimal

100 = adalah rumus dari pengujian data

Setelah mendapatkan hasil nilai dan skor lanjut menghitung rata-rata hasil dari penjumlahan skor dan hasil nilai. Untuk mendapatkan hasil rata-rata penulis menghitung hasil skor tersebut menggunakan rumus Excel *AVERAGE* dengan membagi hasil dari skor dan jumlah responden. Begitu juga untuk mendapatkan hasil dari nilai, membagi jumlah seluruh nilai dengan seluruh total responden. Yang mendapatkan hasil :

Hasil rata-rata skor : 32,42857

Hasil rata-rata nilai : 64,85714

Selanjutnya mencari **Min**, **Max**, **Modus**, dan **Median** dari skor dan nilai yang dihasilkan, perhitungan tersebut menggunakan rumus Excel. Berikut table hasil perhitungannya :

Table 4. Hasil Perhitungan Min, Max, Modus, Dan Median

	Skor	Nilai
Min	21	42
Max	50	100
Modus	33	66
Median	32	84

Juga lanjut mencari Varian dan Standar Deviasi dari hasil jumlah skor dan nilai, untuk mendapatkan hasil Varian dan Standar Deviasi ini menggunakan rumus Excel yaitu untuk

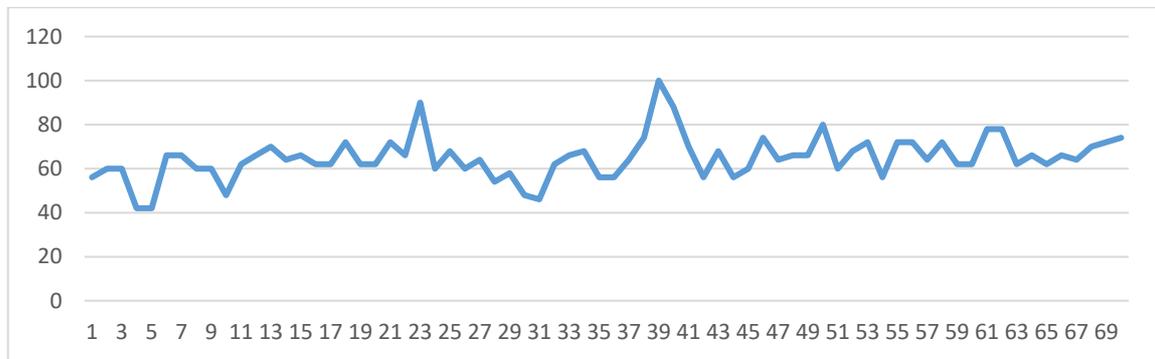
mencari Varian menggunakan rumus Var.S dari jumlah seluruh skor dan total responden, begitu juga dengan nilai yaitu mendapatkan hasil dari jumlah seluruh nilai dan total responden. Untuk mendapatkan hasil Standar Deviasi ini menggunakan rumus Excel yaitu STDEV.S dari jumlah seluruh skor dan total responden, begitu juga dengan nilai yaitu dari jumlah seluruh skor dan total responden.

Hasil dari perhitungan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Perhitungan Pengolahan Std Dan Var

	Skor	Nilai
Standar Deviasi	4,888826	9,777652
Varian	23,90062	95,60248

Dari perhitungan pengolahan data diatas menghasilkan grafik dari nilai yang didapat, grafik ini adalah hasil dari jawaban kuesioner yang disebar pada peserta seminar.



Gambar 3. Grafik Hasil Pengolahan Data

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Dari grafik yang dihasilkan terlihat bahwa yang paling tinggi nilai maksimal ada 100 dan dengan rata-rata 64,85714, yang artinya untuk jawaban kuesioner yang disebar pada peserta seminar mendapatkan hasil untuk kewaspadaan ini diatas dari 50%. Seperti pernah adanya kejahatan perilaku *phising* yang tersebar, mengunjungi situs illegal yang ada, dan hal lainnya sebagainya. Tetapi disisi lain, sebagian masyarakat sadar bahwa kejahatan di dunia maya itu ada juga sangat meresahkan dan mulai banyak mencari tahu macam-macam kejahatan dunia maya yang ada di internet. Juga kurang sosialisasi yang diadakan di Desa Nagrak Cianjur dan tindakan pemerintah mengenai kasus *cybercrime* ini. Para responden pun memiliki harapan dengan adanya seminar ini dapat memberikan kesadaran tentang kasus perilaku kejahatan ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari adanya seminar ini telah melewati proses pengolahan data dengan uji yang valid didapat bahwa lebih dari 50% Desa Cianjur pernah terjadinya perilaku kejahatan di sosial media, walaupun disisi lain sebagian masyarakat sadar bahwa kejahatan di dunia maya itu ada juga sangat meresahkan karena terdapat banyak kerugian yang menjadi dampak negatif. Dan mulai banyak mencari tahu macam-macam kejahatan dunia maya yang tersebar di dunia maya yang ada di internet. Selain itu, juga kurangnya sosialisasi yang diadakan di Desa Nagrak Cianjur sehingga terjadi kejahatan ini menjadi banyak, ditambah lagi dengan kurangnya tindakan pemerintah mengenai kasus *cybercrime* ini.

Kelebihan yang bisa diambil dari seminar ini penulis bisa lebih waspada dalam menggunakan sosial media, mencari tahu dan lebih teliti lagi apakah itu link *phising* atau link

non phising. Kekurangannya ini adalah belum menganalisa lebih dalam lagi yang lebih sesuai dengan topik yang ada, untuk kemungkinan pengembangannya bisa lebih analisa lagi untuk kasus seperti apa saja yang pernah terjadi di masyarakat Desa Nagrak Cianjur dan solusi yang bisa mengatasi kasus kejahatan di dunia maya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penelitian ini tak lupa peneliti mengucapkan Terimakasih kepada:

1. Kepada semua civitas SMK IT Nurul Azka Cianjur, yang sudah mengizinkan dan memfasilitasi kegiatan seminar Teknologi Informasi dengan judul Waspada Terhadap Kejahatan Dunia Maya yang dilakukan oleh peneliti untuk menyelesaikan tugas program kerja dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata,
2. Kepada pihak yang sudah terlibat yang tidak bisa disebutkan satu per-satu dalam pelaksanaan Seminar Teknologi: waspada terhadap kejahatan dunia maya. penelitian ini terhadap dukungan yang telah diberikan baik secara sumberdaya, finansial ataupun pikiran sehingga peneliti dapat menyelesaikan Penelitian dengan baik sesuai dengan tenggang waktu yang telah di tentukan dalam jadwal kegiatan Kuliah Kerja Nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Kadek, O. K. P., I Made, A. D., I Putu, G. J., & Indriyani. (2022). Tindakan Kejahatan Pada Dunia Dalam Bentuk Phising. ITB STIKOM Bali. Vol. 5, NO. 2, November 2022, hlm. 77-82.
- [2]. Al-Khater, W.A., Al-MAADEED, S., Ahmed, A. A., Sadiq, A. S., & Khan, M. K. (2020). Comprehensive review of cybercrime detection techniques. IEEE Access, 8, 137293-137311.
- [3]. Fahlevi, M., Saparudin, M., Maemunah, S., Irma, D., & Ekhsan, M. (2019). Cybercrime Business Digital in Indonesia. E3S Web of Conferences, 125(2019), 1-5.
- [4]. Koto, I. (2021). IJRS : International Journal Reglement & Society Cyber Crime According to the ITE Law. August, 103-110.
- [5]. Sadiq, A., Anwar, M., Butt, R. A., Masud, F., Shahzad, M. K., Naseem, S., & Younas, M. (2021). A review of phishing attacks and countermeasures for internet of things-based smart business applications in industry 4.0. Human Behaviour and Emerging Technologies, 3(5), 854-854.
- [6]. Pengolahan dan Analisis Data Penelitian. (2023), Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia 2010. Retrived 2010, from file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/PENELITIAN_PENDIDIKAN/BBM_8.pdf
- [7]. Lukas, S. M. (2019). Perbedaan Pendekatan Kuantitatif dengan Pendekatan Kualitatif dalam Metode Penelitian.
- [8]. S Zein. Et. Al. (2019) Pengolahan dan Analisis Data Kuantitatif menggunakan Aplikasi SPSS. Jurnal Teknologi Pembelajaran 4(1)., vol. 4, no. 1, pp. 839-845.
- [9]. Cara mengolah Data Angket menggunakan Excel. (2023). From Simpel, Cara Mengolah Data Angket Menggunakan Excel - Jasa Olah Data Statistika Nusagama (gamastatistika.com) Simpel, Cara Mengolah Data Angket Menggunakan Excel - Jasa Olah Data Statistika Nusagama (gamastatistika.com) Simpel, Cara Mengolah Data Angket Menggunakan Excel - Jasa Olah Data Statistika Nusagama (gamastatistika.com).
- [10]. CHARAN, A. N. S., CHEN, Y. H., & CHEN, J. L. (2022). Phishing Websites Detection using Machine Learning with URL Analysis. Proceedings - 2022 IEEE World Conference on Applied Intelligence and Computing, AIC 2022, 808–812.