

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Phising merupakan salah satu metode penipuan berbasis digital yang sering digunakan para peretas untuk mendapatkan informasi mengenai akun pribadi seseorang melalui teknik rekayasa sosial yang memanfaatkan kelemahan manusia. Data pribadi masyarakat yang berhasil dicuri dapat disalahgunakan untuk berbagai kasus, mulai dari pencurian identitas, spionase perusahaan, pemerasan, hingga yang paling berbahaya pelaku dapat melakukan tindakan ilegal dengan mengatasnamakan korban. Kasus *phising* di Indonesia sendiri terus mengalami peningkatan yang signifikan setiap tahunnya dan salah satu faktor utama yang menyebabkan terjadinya hal ini adalah kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai kejahatan digital yang disebut *phising* ini. Hal ini dibuktikan dengan hasil kuisisioner yang menyatakan bahwa dari 104 responden hanya 25% orang yang merasa sudah sangat familiar dengan fenomena *phising*, sedangkan 33,7% merasa cukup mengetahui, dan sisanya netral hingga tidak familiar. Bahkan setelah diberikan informasi singkat mengenai karakteristik *phising*, hanya 54,8% yang dapat mengidentifikasi soal *phising* dengan tingkat kesulitan sedang.

Berdasarkan observasi, media yang saat ini tersedia di masyarakat hanya menyajikan informasi dalam bentuk teks dan tidak memberikan visualisasi kepada pengguna mengenai tampilan dari *phising* itu sendiri, sehingga masyarakat tidak memiliki pengetahuan yang cukup untuk dapat mengidentifikasi serangan *phising*. Selain itu, dari hasil wawancara bersama salah satu korban *phising* dan observasi melalui media sosial juga diketahui bahwa seseorang yang sudah mengetahui tentang *phising* sebelumnya masih berkemungkinan untuk terkena serangan *phising*. Hal ini menunjukkan bahwa tidak hanya pengetahuan yang diperlukan untuk menghindari *phising* tetapi juga pengalaman. Maka dari itu, penulis mengajukan perancangan *2D game* tentang informasi bahaya *phising*.

Gim memungkinkan adanya banyak interaksi dan memberikan pengalaman kepada mereka yang memainkannya. Penulis menggunakan metode perancangan *Human-Centered Design* oleh IDEO.org yang terdiri dari 3 tahapan, yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Pada tahap *inspiration*, penulis memahami masalah utama terkait *phising*, menentukan target sasaran desain, merencanakan proyek dan mencari data yang akan menjadi dasar dari proses perancangan melalui berbagai jenis riset dan penelitian. Di tahap *ideation*, penulis mulai mencari ide dan menentukan konsep dari perancangan menggunakan *big idea* “pengalaman interaktif kehidupan nyata tanpa ancamannya” sebagai acuan hingga menghasilkan *prototype*.

Hasil karya *prototype* tersebut kemudian diujikan kepada target sasaran desain melalui *Alpha Test* untuk mendapatkan *feedback* dari segi visual, *gameplay*, dan interaktivitas. Berbagai *feedback* yang telah didapatkan tersebut dijadikan sebagai acuan dalam memperbaiki dan mengembangkan karya hingga menghasilkan solusi yang lebih efektif. Sebagai tahap akhir dari perancangan, penulis melakukan pengujian terakhir terhadap karya melalui *Beta Test* untuk memastikan hasil karya telah berhasil dalam memenuhi kebutuhan informasi target desain sesuai dengan tujuan awal perancangan. Secara keseluruhan, responden sudah merasa puas dengan fitur interaktif yang ditawarkan serta informasi mengenai bahaya *phising* sudah tersampaikan dengan baik dan dapat dipahami dengan mudah.

5.2 Saran

Melalui perancangan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapatkan wawasan baru terutama dalam topik mengenai bahaya *phising*. Penulis juga memperdalam teori desain beserta penerapannya hingga menghasilkan karya yang terus diperbaiki dan dikembangkan melalui tahapan pengujian yang berulang kali. Dalam waktu pengerjaan yang terbilang cukup singkat, penulis pastinya tidak lepas dari berbagai kekurangan dan selalu ada ruang untuk berkembang. Maka dari itu, berikut merupakan beberapa saran yang dapat penulis berikan kepada para pembaca yang akan melaksanakan penelitian dengan topik yang serupa:

- 1) Pastikan untuk memilih topik yang memang diminati dan benar-benar dipahami karena untuk menghasilkan solusi desain yang efektif, diperlukan pemahaman yang baik terhadap topiknya.
- 2) Perkuat data penelitian dan data perancangan melalui berbagai riset primer dan sekunder sebelum merancang karya agar hasil perancangan bersifat faktual dan sesuai dengan kebutuhan target desain.
- 3) Susunlah pertanyaan kuisisioner sebaik mungkin dan pertimbangkan relevansinya terhadap data yang ingin didapatkan. Pastikan pertanyaan sudah lengkap dan tidak ada yang tertinggal agar tidak perlu menyebarkan kuisisioner ulang.
- 4) Baca teori sebanyak mungkin dan jangan ragu untuk menambahkan teori dari penulis yang berbeda apabila dirasa masih kurang untuk menjadi landasan perancangan karena karya nantinya perlu dianalisis dan dibutuhkan teori yang lengkap untuk melakukannya.
- 5) Buatlah *timeline* dan selalu tentukan target progres per minggu untuk memastikan perancangan selesai tepat pada waktunya. Manfaatkan waktu sebaik mungkin dan jangan mengabaikan tugas yang harus diselesaikan karena semuanya baru akan terasa berat di akhir.
- 6) Perhatikan buku panduan pengerjaan Tugas Akhir dengan baik untuk mengetahui segala keperluan yang harus dipersiapkan karena tidak akan ada waktu lagi untuk mengerjakan jika sudah terlambat.
- 7) Target sasaran desain masih dapat dikembangkan lagi dan perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk memperoleh target audiens yang lebih luas.
- 8) Pada saat *user test* jangan hanya menguji dari segi teknis perancangan karya saja, tetapi juga perlu memperhatikan apakah tujuan akhir yang diharapkan dari perancangan sudah tercapai.