

## BAB V PENUTUP

### 5.1. Simpulan

Dengan kemajuan teknologi dan penggunaannya yang tinggi oleh generasi Z, e-commerce menjadi salah satu platform yang sangat digemari oleh generasi ini. Aktivitas belanja online memberikan kesenangan bagi mereka. Namun, dari penelitian yang melibatkan 102 responden, ditemukan bahwa 23% pernah mengalami penipuan, dan 95% dari responden mengaku familier dengan aktivitas phishing, tetapi 25% dari mereka tidak dapat mengidentifikasinya dengan benar. Banyak responden menunjukkan kebiasaan dan kurangnya kewaspadaan yang membuat mereka rentan terhadap bahaya phishing saat berbelanja online. Selain itu, belum banyak media yang membahas bahaya *phising* secara interaktif.

Sebagai solusi, penulis merancang kampanye interaktif tentang bahaya *phising* saat belanja *online* untuk generasi Z. Kampanye ini harus informatif dan mendorong perubahan kebiasaan dalam belanja online, serta membantu pengguna memahami berbagai indikasi dan potensi bahaya *phising*. Oleh karena itu, penulis mengembangkan sebuah *website* untuk generasi Z berusia 17-25 tahun di Jabodetabek dengan tujuan mendorong perubahan sikap terhadap bahaya *phising* saat belanja *online*.

Untuk memahami lebih dalam tentang bahaya *phising* dan kebiasaan generasi Z, penulis melakukan wawancara dengan korban *phising* dan pengelola jaringan DISDUKCAPIL. Selain itu, penulis juga melakukan studi eksisting dan referensi untuk membuat desain yang sesuai dengan preferensi generasi Z. Dalam proses perancangan aplikasi, terdapat lima tahapan dalam metode *design thinking*, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototyping*, dan *test*. Penulis mengenali masalah melalui hasil penelitian dan menentukan bagaimana fitur-fitur yang dipilih dapat menyelesaikan masalah pengguna terkait informasi umum, contoh phishing, cara melindungi diri, dan cara melapor. Konsep utama *website* ini adalah sebuah *website* simulasi yang memberikan pengguna pengalaman mengidentifikasi phishing dalam berbagai skenario yang telah dirancang. Aset visual seperti warna, tipografi, ilustrasi, *button*, dan ikon didesain sesuai dengan konsep dan teori yang ada.

Skenario utama meliputi navigasi menuju *website* pada halaman *hook*, memasuki *landing page*, memahami informasi umum tentang *phising*, mencoba simulasi, mendapatkan hadiah, mencoba halaman pencegahan, dan mengambil tindakan melapor. Skenario ini telah diuji oleh target audiens melalui tahap *alpha* dan *beta testing* dan mendapatkan hasil yang baik. Penulis berharap *website* ini dapat menjadi solusi untuk masalah rendahnya kewaspadaan yang membuat generasi Z rentan terhadap bahaya *phising* saat belanja *online*.

## 5.2. Saran

Setelah menyelesaikan perancangan *website Spot the Phish*, penulis memberikan sejumlah saran bagi pembaca, mahasiswa, peneliti, dan desainer lainnya yang ingin membuat perancangan dengan topik atau hasil yang serupa. Saran ini mencakup hal-hal yang perlu diperhatikan selama proses perancangan, baik dari aspek teknis maupun nonteknis. Berikut adalah saran-saran yang dapat dipertimbangkan oleh pembaca:

1. Mengatur waktu dengan baik dan membangun kebiasaan untuk mencicil perancangan agar tidak merasa kesulitan akan beratnya proses perancangan diakhir.
2. Pastikan untuk melakukan riset secara lengkap dengan data yang kuat dan kredibel agar seluruh komponen perancangan dibuat atas dasar teori yang kuat untuk mendukung pernyataanmu.
3. Pastikan untuk *backup* data dikarenakan ukuran file yang akan memberat seiring berjalannya perancangan sehingga berpotensi untuk mengalami kerusakan.
4. Saat akan melakukan wawancara, pastikan untuk merekam dengan device tambahan untuk meminimalisir risiko file corrupt sehingga tidak dapat menyelesaikan transkrip wawancara untuk perancangan.
5. Dalam proses perancangan, lihat masalah berdasarkan sudut pandang dan kebutuhan dari *user*, bukan berdasarkan kesukaan dari diri sendiri.