

## *Socialization of Cyber Crime Threats Ahead of the 2024 Election for the Online Ojek Community*

### Sosialisasi Ancaman Kejahatan Siber Menjelang Pemilu 2024 untuk Komunitas Ojek Online

Syahtriatna Djusar\*<sup>1</sup>, Muhamad Sadar<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning

E-mail: [eet@unilak.ac.id](mailto:eet@unilak.ac.id)<sup>1</sup>, [sadarzen@unilak.ac.id](mailto:sadarzen@unilak.ac.id)<sup>2</sup>

#### **Abstract**

*Ahead of the 2024 General Election, cyber threats are expected to increase along with the increasingly massive use of cyberspace for political purposes. Members of the Online Ojek Community are a group of people who are vulnerable to being targeted and "perpetrators" of cybercrimes. This is because the online driver community always interacts with digital devices and the general public. The dedication team has carried out the activity stages, starting with a questionnaire of 16 questions, lectures, and outreach to 15 participants, as well as discussions and questions and answers. Related material on how to filter and test the correctness of data and information; how to act and behave in the use of social media and digital devices; how to know the rule of law in the use of digital technology. After the implementation of the activity, there was an improvement in the participants' understanding. Initially, the average participant had an adequate understanding of the number 72, after the implementation of the activity, the average participant's understanding was very good with a score of 92.86. This increased knowledge will reduce the risk of Cyber Security Threats for online motorcycle taxi drivers.*

**Keywords:** Threats of Cybercrime, Elections, Online Motorcycle Bikes, Outreach

#### **Abstrak**

*Menjelang Pemilihan Umum 2024, ancaman siber diperkirakan meningkat seiring dengan semakin masifnya penggunaan ruang siber untuk kepentingan politik. Anggota Komunitas Ojek Online adalah kelompok masyarakat yang rentan untuk menjadi sasaran dan "pelaku" kejahatan siber. Hal ini disebabkan komunitas pengemudi ojek online selalu berinteraksi dengan perangkat digital dan masyarakat umum. Tim pengabdian telah melaksanakan tahapan kegiatan, diawali dengan kuis sebanyak 16 pertanyaan, ceramah dan sosialisasi kepada 15 orang peserta, serta diskusi dan tanya jawab. Materi terkait tentang bagaimana menyaring dan menguji kebenaran suatu data dan informasi; bagaimana bertindak dan berperilaku dalam pemanfaatan media sosial dan perangkat digital; bagaimana mengetahui aturan hukum dalam penggunaan teknologi digital. Setelah pelaksanaan kegiatan, terdapat perbaikan pemahaman peserta. Pada awalnya rata-rata peserta memiliki pemahaman Cukup dengan angka 72, setelah pelaksanaan kegiatan, rata-rata pemahaman peserta Sangat Baik dengan angka 92.86. Peningkatan pengetahuan ini akan mengurangi resiko Ancaman Keamanan Siber bagi pengemudi ojek online.*

**Kata kunci:** Ancaman Kejahatan Siber, Pemilu, Ojek Online, Sosialisasi

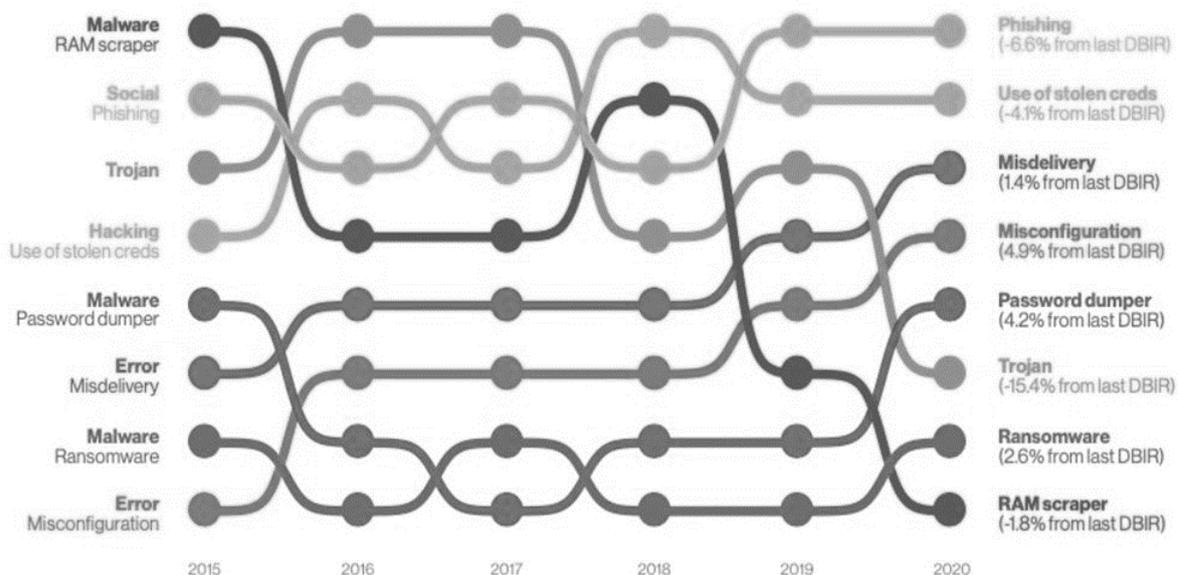
## **1. PENDAHULUAN**

Ancaman global dari kemajuan teknologi dan informasi tidak hanya ditujukan untuk menyerang instansi pemerintah dan militer, namun dapat pula mengancam seluruh aspek kehidupan manusia, seperti ekonomi, politik, budaya, dan keamanan suatu negara. Ancaman kejahatan siber (*cybercrime*) dapat terjadi karena adanya kepentingan dari berbagai individu atau kelompok tertentu (Payne, 2020) (Jahankhani et al., 2014). Ancaman ini dalam aspek kehidupan masyarakat, dapat berbentuk sebagai ancaman fisik baik nyata ataupun tidak nyata, serta dapat mengancam setiap individu atau kelompok dalam masyarakat.

Kejahatan siber atau kerap dikenal dengan *cyber crime* merupakan tindak perilaku kejahatan berbasis komputer dan jaringan internet atau tindakan kriminal yang menggunakan perangkat elektronik dan koneksi internet yang mampu melampaui batas-batas dari suatu negara

dalam periode waktu yang singkat dan tidak terbatas (Tsakalidis et al., 2018) (Djussar et al., 2020), (Smith & Stamatakis, 2020) (Umlauf & Mochizuki, 2018).

Terdapat berbagai jenis tindak kejahatan siber seperti terlihat pada Gambar 1, diantaranya : Penipuan/ Phising, seperti namanya, phising yang dapat diartikan pelaku “memancing” para korbannya untuk memberikan identitas dan informasi pribadi. Banyak orang yang tak sadar sedang terkena penipuan phising karena pelaku yang pintar berbicara dengan “memancing” pertanyaan-pertanyaan jebakan kepada korban (Alkhalil et al., 2021; Lastdrager, 2014); Peretasan, Peretasan merupakan upaya menyusup kepada sistem komputer tanpa izin. Beberapa hal yang biasa dilakukan para peretas yaitu membobol sistem, mencuri data pribadi, dan data keuangan (Sukhai, 2004) (Oliver & Randolph, 2022) ; Cyber Stalking atau Penguntitan siber merupakan penggunaan internet dan teknologi lainnya untuk menguntit atau meneror korban. penguntit akan melakukan sesuatu secara berulang-ulang. Selain membuat korban merasa terganggu, perilaku penguntit tersebut dapat pula membahayakan nyawa korban (Stevens et al., 2021; Wilson et al., 2022); Cyber Bullying merupakan perundungan atau penindasan yang dilakukan secara online melalui internet dan teknologi lainnya. Biasanya hal ini terjadi pada kolom komentar di berbagai media social (Grigg, 2010; Menesini & Nocentini, 2009; Menin et al., 2021; Vivolo-Kantor et al., 2014).



Gambar 1. Verizon Data Breach Investigation Report 2020

Ruang siber menjadi media yang paling efektif untuk mawadahi berbagai kepentingan politik menjelang pemilihan umum (Pemilu), seperti halnya Pemilu 2024. Ancaman siber sebenarnya tidak hanya menysasar infrastruktur keamanan digital. Namun, bisa berupa serangan sosial, seperti masifnya peredaran berita bohong yang bisa memecah belah persatuan bangsa, khususnya terkait dengan pemilu 2024. Adanya pihak-pihak tertentu yang memanfaatkan momen pemilu ini untuk kepentingan pribadi atau kelompoknya, akan memunculkan berbagai dampak dan akibat di masyarakat.

Sebagian masyarakat akan menjadi korban atau “pelaku” dari pemanfaatan ranah digital ini, khususnya kelompok masyarakat yang selalu aktif dalam penggunaan teknologi digital. Pengemudi ojek online, merupakan komunitas masyarakat yang selalu berinteraksi dengan perangkat digital dan selalu bersinggungan langsung dengan masyarakat. Keberadaan perangkat digital yang menjadi alat utama bagi pengemudi ojek online, selain memberikan nilai positif, seperti untuk belajar (Muzdaliifah & Asril, 2022), maka dapat juga menjadi sebuah ancaman atau kerugian, khususnya apabila dalam penggunaan teknologi digital tersebut mengakibatkan kerugian terhadap orang lain ataupun terhadap diri pengguna teknologi digital tersebut dalam bentuk kerugian material maupun nonmaterial, seperti waktu, uang, barang, kerahasiaan

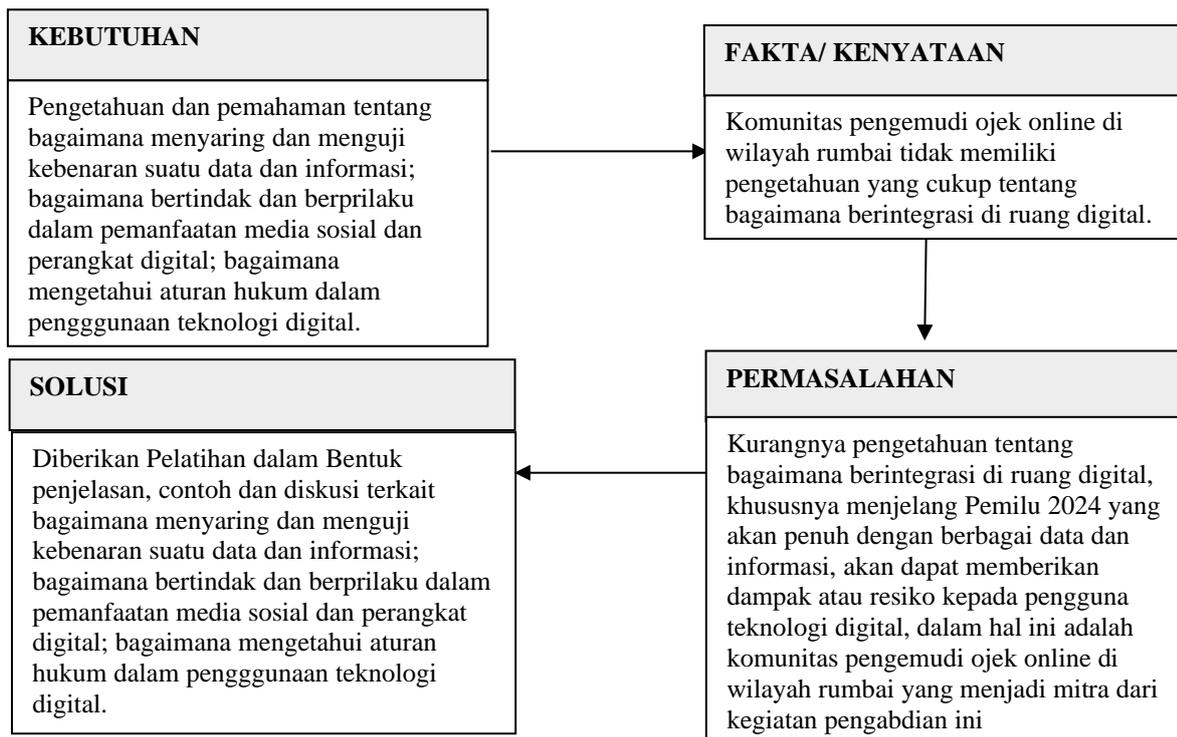
informasi, bahkan martabat dan harga diri. Kejahatan siber adalah sebuah perbuatan yang tecela dan melanggar kepatutan di dalam kehidupan masyarakat serta melanggar hukum, sekalipun sampai sekarang sukar untuk menemukan norma hukum yang secara khusus mengatur kejahatan siber.

Menjelang pemilu 2024, seperti informasi yang terlihat pada Gambar 2, berbagai informasi, konten, isu akan semakin meningkat dan bermunculan di berbagai jejaring/ media sosial, web site dan melalui berbagai media lainnya. Setiap orang atau kelompok memiliki berbagai kepentingan dan berbagai cara untuk memenangkan atau mendapatkan sesuatu dari pemilu 2024 dengan salah satunya adalah memanfaatkan penggunaan teknologi informasi untuk berbagi data dan informasi. Distribusi data dan informasi tersebut, dapat mengandung nilai kebenaran, namun dapat juga berisi kebohongan. Perkembangan teknologi, khususnya aplikasi yang di dukung oleh kecerdasan buatan, akan dapat melakukan rekayasa atau perubahan dari data, baik yang berbentuk audio, video, animasi ataupun bentuk-bentuk lainnya.



Gambar 2. Sumber: <https://news.republika.co.id/berita/rqdbc3436/bssn-ancaman-keamanan-siber-meningkat-pada-pemilu-2024>

Kurangnya pengetahuan terhadap teknologi digital akan membuat Pengemudi ojek online menjadi suatu kelompok yang paling rentan menjadi korban ataupun “pelaku” kejahatan siber, karena dalam keseharian mereka selalu berinteraksi dengan perangkat digital. Disela-sela waktu mereka, Pengemudi ojek online akan menggunakan media sosial atau membuka situs-situs tertentu untuk mendapatkan berbagai informasi terkait Pemilu 2024. Apabila mereka tidak memiliki kemampuan dalam memfilter informasi atau mengetahui kebenaran nilai suatu data, maka bisa jadi mereka akan menjadi korban provokasi dalam menyebarkan informasi yang salah, selanjutnya mereka akan menjadi bagian dari “pelaku” kejahatan siber yang akan memiliki konsekuensi hukum.



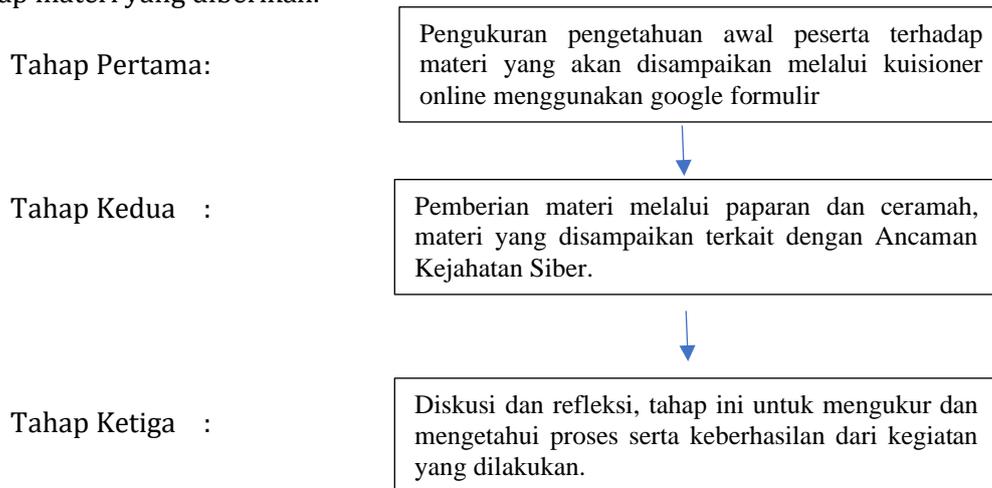
Gambar 3. Alur Permasalahan dan transfer Iptek

Solusi dari permasalahan tersebut, seperti yang terlihat pada Gambar 3 tentang alur permasalahan dan transfer iptek, yaitu dengan memberikan peningkatan pengetahuan pengemudi ojek online tentang bagaimana menyaring dan menguji kebenaran suatu data dan informasi; bagaimana bertindak dan berperilaku dalam pemanfaatan media sosial dan perangkat digital; bagaimana mengetahui aturan hukum dalam penggunaan teknologi digital.

**2. METODE**

Metode pelaksanaan pengabdian ini dibagi dalam beberapa langkah-langkah kegiatan seperti yang terlihat pada Gambar 4, yang dimulai dari pengukuran pengetahuan awal yang dimiliki peserta, hingga tahap pengukuran akhir pengetahuan peserta, yaitu: Tahap pertama yang merupakan kegiatan awal untuk mengetahui pengetahuan peserta terhadap materi yang akan disampaikan, kegiatan ini dilakukan melalui kuisisioner *online* menggunakan *google* formulir; Tahap kedua yaitu tahap dalam menjelaskan tentang materi terkait ancaman kejahatan siber yang terbagi kedalam tiga kelompok materi, yaitu menyaring dan menguji kebenaran suatu data dan informasi, bertindak dan berperilaku dalam pemanfaatan media sosial dan perangkat digital, serta tentang aturan hukum dalam penggunaan teknologi digital. Peserta akan mendapatkan beberapa materi yang disampaikan oleh Tim Pengabdian melalui paparan dan penjelasan; Tahap ketiga yaitu diskusi dan refleksi. Pada tahap ketiga ini, dilakukan sesi diskusi, dimana peserta diberikan kesempatan untuk bertanya terkait dengan materi yang telah dijelaskan dan dibahas sebelumnya. Bersamaan dengan kegiatan diskusi ini, nara sumber dari Tim Pengabdian akan melakukan refleksi dari kegiatan yang dilakukan. Refleksi dilakukan untuk mendapatkan hasil evaluasi terhadap proses dan keberhasilan dari kegiatan yang dilakukan. Refleksi juga digunakan untuk mengukur tingkat peningkatan atau penambahan pengetahuan dari peserta terhadap materi yang sudah disampaikan. Pelaksanaan refleksi dilakukan melalui pertanyaan-pertanyaan yang sebelumnya sudah diberikan kepada peserta pada saat pengukuran awal kemampuan peserta. Penggunaan pertanyaan yang sama tersebut, dapat dijadikan pembanding antara nilai pengukuran awal dan nilai pengukuran akhir. Selisih antara nilai pengukuran awal dan nilai

pengukuran akhir, akan menjadi nilai penambahan atau peningkatan kemampuan peserta terhadap materi yang diberikan.



Gambar 4. Tahapan Pelaksanan Abdimas

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyebaran dan pengisian kuisisioner dilakukan kepada 15 orang peserta kegiatan yang merupakan anggota komunitas pengemudi ojek online Rumbai Kota Pekanbaru melalui google formulir, kuisisioner ini ditujukan untuk mengukur tingkat pengetahuan awal peserta sebelum dilakukan kegiatan. Kuisisioner meliputi 3 kelompok pertanyaan dengan total butir pertanyaan sebanyak 16. Setiap butir pertanyaan akan dijawab oleh peserta menggunakan pilihan dengan skala likert dan mempunyai nilai antara 1 hingga 7. Untuk pilihan jawaban nomor 1 untuk Sangat Tidak Setuju dan bobotnya akan bertambah hingga jawaban nomor 7 untuk Sangat Setuju. Untuk pertanyaan nomor 1, 3, 4, 5, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15 dan 16 akan memiliki bobot tertinggi, yaitu nilai 7 untuk pilihan jawaban 1 (sangat tidak setuju), memiliki bobot terendah, yaitu nilai 1 untuk pilihan jawaban 7 (sangat setuju). Untuk pertanyaan nomor 2, 6, 7 dan 9 akan memiliki bobot tertinggi, yaitu nilai 7 untuk pilihan jawaban 7 (sangat setuju), memiliki bobot terendah, yaitu nilai 1 untuk pilihan jawaban 1 (sangat tidak setuju).

Tabel. 1. Pertanyaan Kuisisioner

No	Pertanyaan	Sangat >>>> Tidak Setuju	1	2	3	4	5	6	7
1	Judul suatu berita di media online, akan dapat membuat anda mengetahui isi berita tersebut		1	2	3	4	5	6	7
2	Alamat sebuah situs web/ web site, akan mempengaruhi tingkat kepercayaan atau kebenaran berita yang di sajikan		1	2	3	4	5	6	7
3	Dengan membaca sebagian dari isi berita pada media online, anda akan dapat mengetahui atau memahami isi atau kandungan dari berita tersebut.		1	2	3	4	5	6	7
4	Satu sumber berita dapat memberikan gambaran utuh terhadap kebenaran informasi yang terjadi/ ada.		1	2	3	4	5	6	7
5	Foto/ Video yang ada dimedia online, merupakan foto/ video yang sesuai dengan asli atau keadaan sebenarnya		1	2	3	4	5	6	7
6	Grup Diskusi di Media sosial (Facebook, WA, Instagram, Tiktok, dll) akan membantu dalam menyaring informasi atau data		1	2	3	4	5	6	7
7	Dalam media sosial (Facebook, WA, Instagram, Tiktok, dll) , perlu pemilihan kata atau kalimat yang tepat dalam berkomunikasi		1	2	3	4	5	6	7
8	Memberikan informasi yang benar terkait dengan kekerasan atau kerusuhan SARA (Suku, Agama dan Ras), dapat dilakukan melalui group-group yang ada di media sosial		1	2	3	4	5	6	7

9	Memastikan kebenaran berita merupakan bagian dari tindakan dan perilaku penggunaan media sosial	1	2	3	4	5	6	7
10	Foto, video, ceramah agama atau kalimat nasehat yang kita temukan di media online atau media sosial (Facebook, WA, Instagram, Tiktok, dll), dapat langsung kita bagikan di media sosial milik kita atau di group-group media sosial yang kita ikuti.	1	2	3	4	5	6	7
11	Kita boleh menyebarkan rekaman atau data tentang orang yang kita kenal ke dalam group atau media sosial (Facebook, WA, Instagram, Tiktok, dll) , untuk menginformasikan suatu peristiwa yang dialaminya, seperti kecelakaan dll.	1	2	3	4	5	6	7
12	Di dalam dunia maya/ internet/ media sosial, kita boleh menggunakan data/informasi pribadi seseorang untuk suatu keperluan tertentu, tanpa persetujuan orang yang bersangkutan.	1	2	3	4	5	6	7
13	Kita boleh membuka email milik teman atau akun media sosial milik teman, jika kita mengetahui password atau kata sandinya.	1	2	3	4	5	6	7
14	Kita boleh merubah foto atau video milik teman kita, tanpa izin dari teman tersebut, untuk keperluan bersama.	1	2	3	4	5	6	7
15	Kita boleh mengcopy atau memperbanyak sebuah file foto/ video/ tulisan milik teman kita, tanpa izin dari teman tersebut, jika kita memerlukan file tersebut untuk kepentingan bersama.	1	2	3	4	5	6	7
16	Kita boleh menyebarkan video/ foto siswa sekolah dasar yang telah mencuri barang di suatu toko, dengan tujuan agar orang lain dapat menemukan siswa pelaku pencurian tersebut.	1	2	3	4	5	6	7

Hasil dari kuisioner awal di dapatkan data bahwa rata-rata tingkat pemahaman peserta berada pada angka 5,04, sesuai dengan table 2. Jika dikonversikan kedalam penilaian dengan skala 100, didapatkan hasil:  $5.04 \times (10/70) \times 100 = 72$ . Hasil ini, menunjukkan secara rata-rata peserta memiliki pengetahuan awal yang Cukup.

Penyampaian materi dilakukan oleh Tim Pengabdian masyarakat seperti yang terlihat pada Gambar 5, yang dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 19 Juli 2023 bertempat di Base Camp Komunitas Ojek Online Rumbai Kota Pekanbaru.



(a)



(b)

Gambar 5. Penyampaian materi (a) diluar ruangan (b) dalam ruangan

Setelah selesai dilaksanakan penyempamaan materi terkat dengan: menyaring dan menguji kebenaran suatu data dan informasi; bertindak dan berperilaku dalam pemanfaatan media sosial dan perangkat digital; serta tentang aturan hukum dalam pengggunaan teknologi digital, maka dilaksanakan diskusi dalam bentuk tanya jawab dan berbagi pengalaman,

Setelah pelaksanaan diskusi, maka dilakukan refleksi untuk mengetahui capaian dari kegiatan yang dilaksanakan. Refleksi dilaksanakan dengan cara mengulang kembali pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kuisioner awal. Hasil refleksi menunjukkan bahwa terdapatnya peningkatan pemahaman dan pengetahuan peserta, terkait dengan tiga topik materi yang diberikan.

Hasil dari pertanyaan lisan, di dapatkan data bahwa rata-rata tingkat pemahaman peserta berada pada angka 6,5. Karena hampir semua pertanyaan sudah dapat dijawab dengan tepat, walaupun ada pertanyaan lanjutan yang perlu dijelaskan kembali. Jika dikonversikan kedalam penilaian dengan skala 100, didapatkan hasil:  $6,5 \times (10/70) \times 100 = 92,86$ . Hasil ini, menunjukkan secara rata-rata peserta memiliki pengetahuan akhir yang Sangat Baik.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil kegiatan yang telah dilakukan melalui beberapa tahapan kegiatan, memperoleh beberapa kesimpulan yaitu:

- Terjadinya peningkatan rata-rata pengetahuan 15 orang peserta, terhadap materi yang diberikan, dari hasil kuisioner awal berada di angka 5.04 atau setelah dikonversikan menjadi nilai 72 dengan kategori Cukup, setelah diberikan materi dan dilakukan asesmen dalam bentuk pertanyaan lisan menjadi nilai 6.5 atau setelah dikonversikan menjadi nilai 92.86 dengan kategori Baik Sekali.
- Peningkatan pengetahuan peserta terhadap materi yang diberikan, merupakan gambaran peningkatan pengetahuan peserta terhadap Ancaman Kejahatan Siber Menjelang Pemilu 2024

Selanjutnya, beberapa saran untuk kegiatan PKM berikutnya, khususnya menyangkut dengan kegiatan dengan tema yang sejenis:

- Kegiatan PKM berikutnya dapat memanfaatkan integrasi teknologi berbasis kecerdasan buatan, yang dapat meningkatkan interaktifitas dan keterlibatan peserta.
- Selenggarakan monitoring dan evaluasi secara berkala untuk mengukur dampak jangka panjang dari kegiatan PKM. Identifikasi area yang berhasil dan temukan peluang perbaikan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Atas terlaksananya kegiatan ini, kami menyampaikan terima kasih kepada Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning yang telah memberikan berbagai bentuk dukungan, baik secara moril ataupun materiil kepada kami, sehingga dapat melaksanakan kegiatan pengabdian ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada Ketua Komunitas Ojek Online Rumbai, atas dukungan dan kesempatan yang diberikan kepada kami untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada anggota komunitas yang bertempat di Base Camp Komunitas.

#### DAFTAR PUSTAKA

##### Jurnal:

- Alkhalil, Z., Hewage, C., Nawaf, L., & Khan, I. (2021). Phishing Attacks: A Recent Comprehensive Study and a New Anatomy. *Frontiers in Computer Science*, 3, 563060. <https://doi.org/10.3389/fcomp.2021.563060>
- Djusrar, S., Asril, E., & Sadar, M. (2020). E-Training Of The Cybersecurity For The Senior High School Teachers. *Jurnal Humanities Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 30–39. <https://doi.org/10.24036/jha.0102.2019.05>
- Grigg, D. W. (2010). Cyber-aggression: Definition and concept of cyberbullying. *Australian Journal of Guidance and Counselling*, 20(2), 143–156. <https://doi.org/10.1375/ajgc.20.2.143>
- Jahankhani, H., Al-Nemrat, A., & Hosseinian-Far, A. (2014). Cybercrime classification and characteristics. In *Cyber Crime and Cyber Terrorism Investigator's Handbook* (pp. 149–164).

Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-800743-3.00012-8>

- Lastdrager, E. E. H. (2014). Achieving a consensual definition of phishing based on a systematic review of the literature. *Crime Science*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.1186/s40163-014-0009-y>
- Menesini, E., & Nocentini, A. (2009). Cyberbullying definition and measurement: Some critical considerations. *Journal of Psychology*, 217(4), 230–232. <https://doi.org/10.1027/0044-3409.217.4.230>
- Menin, D., Guarini, A., Mameli, C., Skrzypiec, G., & Brighi, A. (2021). Was that (cyber)bullying? Investigating the operational definitions of bullying and cyberbullying from adolescents' perspective. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 21(2), 100221. <https://doi.org/10.1016/j.ijchp.2021.100221>
- Muzdaliifah, I., & Asril, E. (2022). Sosialisasi Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Google Voice Untuk Guru- Guru SLB. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 436–444. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i2.4235>
- Oliver, D. J., & Randolph, A. B. (2022). Hacker Definitions in Information Systems Research. *Journal of Computer Information Systems*, 62(2), 397–409. <https://doi.org/10.1080/08874417.2020.1833379>
- Payne, B. K. (2020). Defining cybercrime. *The Palgrave Handbook of International Cybercrime and Cyberdeviance*, 3–25. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-78440-3\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-78440-3_1)
- Smith, T., & Stamatakis, N. (2020). Defining Cybercrime in Terms of Routine Activity and Spatial Distribution: Issues and Concerns. *International Journal of Cyber Criminology*, 14(2), 433–459. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4769989>
- Stevens, F., Nurse, J. R. C., & Arief, B. (2021). Cyber Stalking, Cyber Harassment, and Adult Mental Health: A Systematic Review. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(6), 367–376. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0253>
- Sukhai, N. B. (2004). Hacking and cybercrime. *2004 Information Security Curriculum Development Conference, InfoSecCD 2004*, 128–132. <https://doi.org/10.1145/1059524.1059553>
- Tsakalidis, G., Vergidis, K., & Madas, M. (2018). Cybercrime Offences: Identification, Classification and Adaptive Response. *2018 5th International Conference on Control, Decision and Information Technologies, CoDIT 2018*, 470–475. <https://doi.org/10.1109/CoDIT.2018.8394816>
- Umlauf, M. G., & Mochizuki, Y. (2018). Predatory publishing and cybercrime targeting academics. *International Journal of Nursing Practice*, 24, e12656. <https://doi.org/10.1111/ijn.12656>
- Vivolo-Kantor, A. M., Martell, B. N., Holland, K. M., & Westby, R. (2014). A systematic review and content analysis of bullying and cyber-bullying measurement strategies. *Aggression and Violent Behavior*, 19(4), 423–434. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2014.06.008>
- Wilson, C., Sheridan, L., & Garratt-Reed, D. (2022). What is Cyberstalking? A Review of Measurements. *Journal of Interpersonal Violence*, 37(11–12), NP9763–NP9783. <https://doi.org/10.1177/0886260520985489>

### Sumber Internet

- Republika. (2022). BSSN. Ancaman siber meningkat menjelang pemilu 2024, from <https://news.republika.co.id/berita/rqdbc3436/bssn-ancaman-keamanan-siber-meningkat-pada-pemilu-2024>