

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, I., Kusyanti, A., & Wardani, N. H. (2017). Analisis hubungan kesadaran keamanan, privasi informasi, dan perilaku keamanan pada para pengguna media sosial Line. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 1(9), 783–792.
- Afriyadi, A. D. (2024, February 6). *Aduh! Marak penipuan pakai modus file APK di RI*. detikfinance. <https://finance.detik.com/fintech/d-7033244/aduh-marak-penipuan-pakai-modus-file-apk-di-ri>
- Almehmadi, A. (2021). Micro-behavioral accidental click detection system for preventing slip-based human error. *Sensors*, 21(24), 8209. <https://doi.org/10.3390/s21248209>
- Aswandi, R., Rofifah, P., & Sultan, M. (2020). Perlindungan data dan informasi pribadi melalui Indonesian Data Protection System (IDPS). *Jurnal Legislatif*, 3(2), 167–190.
- Bahl, R. (2023). *Catch the phish: A study on decision-making and reporting behavior for phishing attacks* [Thesis]. Delft University of Technology. <https://www.tudelft.nl/en/>
- Botha, S., von Solms, S. H., & Leenen, L. (2019). Usable security heuristics for instant messaging. *Journal of Information Security*, 11(3), 47–63. <https://doi.org/10.4236/jis.2019.113005>

- Chaturvedi, R., Sharma, N., & Verma, A. (2024). The economic impact of cybercrime: A study on data exploitation and identity theft. *International Journal of Cybersecurity*, 12(4), 321–335. <https://doi.org/10.1016/j.ijcyber.2024.03.014>
- Go, L. (2014). Pendidikan tentang pencegahan kekerasan terhadap perempuan dalam dimensi kejahatan siber. *Pandecta: Research Law Journal*, 9(1).
- Hidayat, F. P., Hardiyanto, S., Lubis, F. H., Adhani, A., & Zulfahmi. (2023). Kemampuan literasi media sebagai upaya mengantisipasi cybercrime pada remaja di Kota Medan. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1), 13–25.
- Kominfo. (2022). *Laporan tahunan Kementerian Komunikasi dan Informatika tahun 2021*. KOMINFO. <https://web.kominfo.go.id/sites/default/files/users/70/Laptah2021.pdf>
- Kurnia, N. K., Rahayu, N. L. F. E., Wendratama, E., Monggilo, Z. M., Damayanti, A., & Angendari, D. A., et al. (2022). *Penipuan digital di Indonesia: Modus, medium dan rekomendasi*. Universitas Gadjah Mada. <https://cfds.fisipol.ugm.ac.id/wp-content/uploads/sites/1423/2022/08/PDF-Monograf-Penipuan-Digital-di-Indonesia-Modus-Medium-dan-Rekomendasi.pdf>
- Mahardika, D. D. (2024). *Cyber crime sebagai sumber penciptaan skenario film pendek "Pitch Bill"* [Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta].

Muda, Z., Monggilo-Acniah, Z., Dewa, D., Diah, A., & Abisono, Q. A. F. (2022). *Penipuan digital di Indonesia*. <https://cfds.fisipol.ugm.ac.id/wp-content/uploads/sites/1423/2022/08/PDF-Monograf-Penipuan-Digital-di-Indonesia-Modus-Medium-dan-Rekomendasi.pdf>

Nandy. (2022). *Design thinking: Pengertian, tahapan, dan contoh penerapannya*. Gramedia Literasi. <https://www.gramedia.com/literasi/design-thinking/>

None Wahyuddin, None Lutfiah Firdausiah Ersa, None Gusti Aningsih, None Taufik Hidayat, & Alem, N. (2024). Analisis jaringan komunikasi penipuan online melalui media sosial WhatsApp Messenger. *Jurnal Netnografi Komunikasi*, 2(2), 33–50.

O'Hagan, L. (2024). *The human element of data exploitation* [Thesis, Queen's University Belfast]. <https://pure.qub.ac.uk/en/studentTheses/the-human-element-of-data-exploitation>

Pengguna Instant Messaging di Indonesia | Indonesia Baik. (2024). <https://indonesiabaik.id/infografis/pengguna-instant-messaging-di-indonesia-20>

Putri, A. M., & Irianto, A. (2025). Pemanfaatan media poster berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma dan aturan di sekitar kita kelas VI SDN Menanggal 601 Surabaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 338–345.

- Putri, A. M. H. (2022, December 9). *3 dari 10 penghuni bumi pakai WhatsApp, ini data terbarunya*. CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/research/20221209122706-128-395324/3-dari-10-penghuni-bumi-pakai-whatsapp-ini-data-terbarunya>
- Radovanović, D., Holst, C., Belur, S. B., Srivastava, R., Hounghonon, G. V., Le Quentrec, E., et al. (2020). Digital literacy key performance indicators for sustainable development. *Social Inclusion*, 8(2), 151–167.
- Rajendran, M. (2019). Usable security heuristics for instant messaging. *Usable Security Heuristics for Instant Messaging*, 29–32.
- Salsabila, R., & Yusuf, M. (2020). Dampak pandemi COVID-19 pada peningkatan serangan cyber. *Jurnal Keamanan Digital*, 12(2), 45–60.
- Sáripás, F. S., & Bayer, A. (2022). Digital posters for digital literacy development. *Interfaces da Educação*, 13(37), 581–600. <https://doi.org/10.2177/ie.13.37.581>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi metode pendekatan *design thinking* dalam pembuatan aplikasi Happy Class di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.
- Soomro, T. R., & Hussain, M. (2019). Social media-related cybercrimes and techniques for their prevention. *Applied Computer Systems*, 24(1), 9–17. <https://doi.org/10.2478/acss-2019-0002>

Swarnadwitya, A. (2020, March 17). *Design thinking: Pengertian, tahapan dan contoh penerapannya*. School of Information Systems. <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>

The Effects of Perception of Security on Instant Messaging. (2020). *International Journal of Cybersecurity and Digital Privacy*, 8(1), 56–68.

483 orang jadi korban penipuan modus link phishing dan APK, kerugian Rp12 miliar. (2023, February 6). *merdeka.com*. <https://www.merdeka.com/peristiwa/483-orang-jadi-korban-penipuan-modus-link-phishing-dan-apk-kerugian-rp12-miliar.html>

5 tahap design thinking yang perlu kamu pahami. (2022). *Eduparx Blog*. <https://eduparx.id/blog/insight/5-tahap-design-thinking/>

