

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dibidang internet telah memberikan dampak yang sangat positif bagi peradaban umat manusia. Disamping manfaat internet yang sudah sangat memudahkan kehidupan manusia, perkembangan jaringan internet memunculkan dampak negatif salah satunya adalah penipuan digital. Salah satu contoh penipuan digital adalah phishing. Phising secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah penipuan dengan memanfaatkan akun untuk menguak informasi sensitif korban. Phishing memiliki beberapa jenis diantaranya adalah Email Phishing, Spear Phishing, Whaling, Voice Phishing, SMS Phishing, dan masih banyak lagi. Pada email phising biasanya juga terdapat file lampiran yang mengandung *Malware*, *Malware* sendiri adalah software yang dibuat dengan tujuan memasuki dan terkadang merusak sistem komputer, jaringan, atau server tanpa diketahui oleh pemiliknya.

Berdasarkan penjelasan diatas maka diperlukannya penjelasan mengenai bagaimana bentuk phising dan *Malware*, bagaimana karakteristik sebuah phising sehingga nantinya masyarakat mampu mengetahui apakah suatu kejadian tersebut merupakan phising atau bukan dan masyarakat mampu mengantisipasi terkena serangan *Malware* pada end device miliknya.

1.2 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah :

1. Meningkatkan kompetensi khususnya dalam hal Cybersecurity analyst seperti Network Security dan Cyberops.
2. Meningkatkan daya saing dengan menambah pengetahuan dan skill yang relevan dengan kebutuhan industri yang berkaitan dengan Cybersecurity analyst.
3. Melakukan analisis *Malware* menggunakan metode *sandboxing* untuk menentukan atau melihat karakteristik dan tipe dari *Malware*.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam pembuatan Proyek Akhir :

1. Mendeteksi tingkat ancaman *Malware* dari sebuah *IP Address* dan *Domain Name*.
2. Instalasi OS linux pada *Virtual Box*.
3. Menggunakan metode *sandbox* untuk melakukan analisis *Malware*.
4. Melakukan pengujian untuk menentukan tipe dan karakteristik *Malware*.

1.4 Batasan Masalah

Pada tugas akhir ini penulis memiliki batasan masalah sebagai berikut :

1. Tipe dan karakteristik *Malware*.
2. *Malware* analisis.
3. Melakukan pengujian analisis *Malware* menggunakan sandbox pada OS virtual box.
4. Menggunakan taktik *MITTRE ATTACK*.