

KEJAHATAN CYBERCRIME DI MASA 4.0

**Muslim¹, Elzan Ghifari Fasha², Sthevhents Heber Ginting³, Muhammad Rizky⁴,
Dwi Yoga Herlambang⁵**

Universitas Pembangunan Panca Budi Medan

E-mail: ochaim251225@gmail.com¹, elzanghifari8@gmail.com², sthevhents6@gmail.com³,
bangrizky1504@gmail.com⁴, yogaherlambang1303@gmail.com⁵

Abstrak

Riset ini dilatarbelakangi oleh informasi survey yang menampilkan kalau sebagian orang belum sempat hadapi cyber crime. Tipe riset ini memakai tata cara kuantitatif yang dimana kita memakai google form selaku wadah kita buat mengenali berapa banyak orang yang sempat serta tidak sempat hadapi cyber crime tersebut. Cyber crime merupakan pemakaian personal pc jadi indera buat menggapai tujuan ilegal, semacam penipuan, pornografi anak, pencurian informasi fitur, pelanggaran pribadi. Kalau terpaut penafsiran, konsep danteori yang melaporkan kalau memakai pc selaku sarana utama yang membuat sistem serta sarana pc jadi sasaran ataupun akses ilegal ialah perbuatan tanpa hak serta melawan hukum memiliki terminologi yang diucap "wederrechtelijk".

Kata Kunci: Survei Kejahatan Dunia Maya, Riset Google Form, Pengalaman Kejahatan Digital.

Abstract

This research is motivated by survey information which shows that some people have never experienced cybercrime. This type of research uses a quantitative method in which we use the google form as our forum to find out how many people have and have never experienced cybercrime. Cybercrime is the use of personal computers as senses to achieve illegal purposes, such as fraud, child pornography, feature information theft, and invasion of privacy. Whereas related to the understanding, concepts, and theories which state that using a computer as the main facility that makes computer systems and facilities a target or illegal access is an act without rights and against the law, there is a terminology called "wederrechtelijk" Keywords: Cybercrime, survey information, social research.

Keywords: Cyber Crime Survey, Google Form Research, Digital Crime Experiences.

1. PENDAHULUAN

Kala pc awal kali ditemui sebagai mesin besar dengan kemampuan terbatas, fitur dengan segera berkembang dalam kapasitas serta dimensi. Banyak bisnis memakai pc tidak cuma buat pemakaian individu namun pula untuk kegiatan tiap hari mereka. Secara spesial, seperempat abad sudah lalu semenjak Internet ditemui serta dibesarkan pada tahun 1969. Internet sudah mempunyai akibat yang lebih besar pada komputasi daripada pertumbuhan lain. Industri global semakin banyak memakai Internet. Hingga dikala ini perdagangan elektronik serta online telah tumbuh di bermacam bidang, sehingga menimbulkan istilah-istilah seperti semacam ebanking, e-commerce, e-government serta banyak kemudahan yang dibawa oleh teknologi ini., pembelajaran serta e-retail. Kecanggihan internet bawa banyak perihal positif dan negatif, baik dari segi teknologi ataupun penggunaannya. Pasti saja, di sisi positifnya, kita wajib mensyukuri memanglah

tidak dapat dipungkiri kalau teknologi internet mempunyai sisi negatif yang tidak kalah dengan keunggulan yang terdapat. Internet sudah mengganti apa yang tadinya ialah kejahatan common law jadi kejahatan state- of- the- art dengan kehancuran yang signifikan serta akibat yang lebih luas. Website- Website organisasi tertentu, sebagian artis mencoreng nama mereka lewat web pelacuran. Beberapa efek kurang baik sudah timbul serta menyebar, yang menuju pada asumsi kalau komputer wajib dikubur 100 m di dasar tanah supaya nyaman serta tidak relevan. Pemborosan ruang serta batasan waktu sudah banyak berganti. Kenaikan pesat dalam penggunaan layanan Internet pada kesimpulannya menimbulkan timbulnya kejahatan yang diketahui sebagai Cybercrime merupakan evolusi dari kejahatan pc. Indonesia merupakan tercantum dalam jenis negeri yang padat di dunia, serta susah buat memisahkan permasalahan ini. Indonesia bertanggung jawab atas 2, 4 juta kejahatan dunia maya di segala dunia. Jumlah ini bertambah 1. 744 dari tahun 2010, kala Indonesia terletak di urutan ke- 28, dan mencerminkan perkembangan Indonesia dalam memakai internet(Kompas, 16 Mei 2012). Indonesia dikala ini ialah salah satu dari 5 pengguna media sosial paling atas di dunia serta pemimpin dalam perilakunya. Penjahat dunia maya mengeksploitasi jaringan sahabat media sosial. Ini sebab sebagian besar pengguna media sosial cuma mempercayai tautan serta konten yang mereka terima dari sahabat mereka tanpa verifikasi ataupun validasi lebih lanjut. Jejaring sosial ini membolehkan Kamu buat langsung membuka website atau web website yang menerimanya tanpa mengenali kalau mereka memiliki program jahat. Salah satu guna hukum merupakan melindungi hak- hak pengguna jasa Internet dan mengambil aksi tegas terhadap mereka, sekalian membenarkan kemajuan dalam prosedur pembangunan nasional serta sekalian menjamin hasil yang hendak dicapai. Pada hakekatnya cybercrime dikategorikan selaku crime without border(penjahat yang tidak mempunyai batasan ruang serta waktu), sehingga pemberantasan cybercrime tidak hanya memerlukan kerja penegak hukum namun pula lingkungan serta terintegrasi diperlukan prosedur multi pihak yang berkepanjangan. Fenomena ini pasti mengkhawatirkan bagi warga, dimana tidak seluruh orang menguasai berartinya melindungi informasi individu dan berartinya kehati- hatian dalam bertransaksi lewat media online. Pelakon tindak pidana menggunakan teknologi data buat menciptakan serta mengeksploitasi korban mereka. Salah satunya merupakan penipuan lotre dengan hadiah yang dikirim lewat layanan pesan pendek(SMS) serta lewat whatsapp. Umumnya korban menerima beberapa data kemudia dimohon buat membayar cocok dengan instruksi pelakon, bentuk yang lain merupakan arisan online yang dimana korban bergabung dengan tim sosial lewat media online sehabis melaksanakan pembayaran berulang kali. Terdapat pula korban pinjaman online, dimana korban meminjam duit dari pemberi pinjaman dengan memberikan identitasnya, setelah itu bunga yang sangat besar serta korban penghinaan serta tekanan psikologis yang besar bila terjalin keterlambatan pembayaran.

2. METODE PENELITIAN

Selaku riset ilmiah, penggunaannya tidak terlepas dari tata cara. Secara universal, tata cara ataupun tata cara riset merupakan sesuatu proses ataupun proses buat memperoleh pengetahuan pengetahuan. Secara spesial, Almac mendefinisikan tata cara ilmiah sebagai salah satu temuan, konfirmasi serta interpretasi kebenaran dengan prinsip- prinsip logis. Bersumber pada penafsiran tersebut, bisa dikatakan kalau tata cara riset memiliki guna yang sangat berarti, ialah buat memandu riset serta buat menghasilkan hasil yang optimal. Tata cara riset itu sendiri mengaitkan 2 tata cara, penelitian kuantitatif serta riset kualitatif. Tata cara kuantitatif lebih banyak digunakan dar ipada tata cara kualitatif. Dengan kata lain, tata cara riset kuantitatif bertabiat umum dibanding tata cara riset kualitatif. Riset kuantitatif merupakan riset ilmiah yang sistematis dari bagian- bagian fenomena serta pemicu ikatan

mereka. Penelitian kuantitatif tersebar luas dalam ilmu- ilmu alam sosial, dari fisika, hayati, sosiologi dan jurnalisme. Pendekatan ini pula digunakan buat mengkaji bermacam aspek pembelajaran. Riset kuantitatif bisa dikira selaku tata cara pengukuran statistik objektif dan informasi kuantitatif lewat perhitungan ilmiah yang diperoleh dari ilustrasi ataupun dari penduduk yang dimohon buat menanggapi serangkaian persoalan dalam survei. Sebuah survei buat memastikan frekuensi serta persentase asumsi. Misalnya 240 orang, atau 79% dari ilustrasi, berkata kebalikannya. merupakan korban kejahatan dunia maya, di bawah statistik dimensi ilustrasi berlebih, 79% dari hasil diprediksi buat segala populasi sampel yang diseleksi. Jadi anggota kelompok aku serta aku mempunyai tata cara riset kuantitatif buat mengenali hasilnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil survey yang kita miliki dengan memakai tata cara riset kuantitatif yang dimana kita memakai media google form selaku fasilitas buat mengetahui berapa banyak orang yang sempat serta tidak sempat memperoleh kejahatan cyber crime. Ada 60% orang yang tidak sempat memperoleh kejahatan cyber crime serta 30% orang yang sempat memperoleh kejahatan cyber crime tersebut. Dari 30% orang inibanyak yang memperoleh kejahatan cyber crime semacam akun facebook yang dicuri, akuninstagram yang terserang hacking, penipuan melalui pesan pendek, no telepon di hackingdan terdapat yang sempat terserang phising. Aksi mereka dalam menjawab kejahatan ini sangat bermacam- macam misalnya, terdapat yang announce ke orang- orang terdekat terlebih dulu, terdapat yang berupaya buat menghapus seluruh history di akun phising tersebut, ada yang langsung memberi tahu kepada pihak instagram serta terdapat pula yang tidak hirau.



Cybercrime bisa diucap selaku kejahatan baru karena kemajuan dalam teknologi dapat menembus batasan serta waktu. Kejahatan dunia maya mempunyai implikasi yang luas dan memerlukan dialog serta aksi sungguh- sungguh. Kejahatan dunia maya adalah nyata

dan berbeda dari tata cara kriminal tradisional yang memperkenalkan undang-undang baru serta metode investigasi baru. Tetapi, kejahatan dunia maya tidaklah fenomena baru

penjahat memakai sistem elektronik buat melaksanakan aksi ilegal, dan sistem elektronik cuma fasilitas yang digunakan buat kejahatan tradisional, bila Anda memikirkannya, tidak butuh terdapat aksi jenis kejahatan. Dunia maya serta pembuatan ketentuan. Undang-undang baru telah lumayan buat memerangi ini. Sebab kegiatan aktual di Internet serta konsekuensi hukumnya tidak bisa dipisahkan dari orang-orang di dunianya, kegiatan ini pula wajib diatur oleh norma hukum tradisional. Buat kejahatan dunia maya, proses pembuatan perlengkapan fakta di majelis hukum tidak jauh berbeda dengan pembuktian kejahatan biasa. Sebab kita mengenali kalau perlengkapan fakta yang digunakan atau dilegalkan/diizinkan tercantum yang disebutkan dalam KUHP tentang kriminal

Pengaturan Hukum Cyber Crime dalam UU ITE

data dunia tidak lagi jadi permasalahan. Tidak hanya itu, dengan pesatnya pertumbuhan teknologi data serta komunikasi, pemakaian teknologi informasi serta komunikasi terus menjadi bertambah serta cybercrime kerap diucap sebagai "kejahatan". Terdapat banyak tipe kejahatan di dalamnya serta peristiwa ini sangat mengusik serta mempunyai akibat negatif. Kejahatan dunia maya semacam ini dipengaruhi tidak cuma Indonesia namun segala dunia. Sebagian kejahatan tersebut dipicu oleh maraknya email, online banking serta elektronik di Indonesia. Dengan meningkatnya cybercrime, paling utama di pemerintah bergeser ke pengesahan undang-undang mungkin penjahat cyber. Pemerintah Indonesia sendiri telah memasukkan undang-undang cybercrime ke dalam UU ITE Nomor. 11 tahun untuk membenarkan kalau UU ITE Nomor. 11 menanggulangi, kurangi, serta membatasi kegiatan pelaku kejahatan di dunia maya. Aku berharap. Walaupun sistem hukum Indonesia tidak secara spesial mengendalikan hukum siber, sebagian undang-undang mengatur penangkalan kejahatan dunia maya, semacam UU Nomor. 11 tahun 2008 tentang

pemberantasan terorisme serta data serta elektronik. Undang-undang dan peraturan ini mengkriminalisasi kejahatan dunia maya serta mengancam akan menghukum pelakunya. Selaku suatu yang menempel pada manusia, kejahatan juga berganti bersamaan dengan pertumbuhan teknologi komunikasi yang dikembangkan oleh manusia. Kejahatan tercetak di dunia manusia itu sendiri. Perkembangan teknologi pada gilirannya melahirkan dunia baru yang diucap dunia maya. Dunia ini dijalani oleh manusia berikut dengan memasukkan aksi kegiatan sehari-hari mereka. Dunia instrumen, mediator ataupun "perantara" yang menghubungkan individu-individu yang jauh ini, sudah jadi ruang destruktif. Perihal ini jadi fasilitas dan berikutnya diucap cybercrime. Watak kejahatan itu sama, tetapi motif serta wujudnya berbeda. Sebab berlangsung lewat Internet, fashion dan formatnya pula berbeda. Maksudnya, membiasakan dengan ruangan di mana kejahatan itu dicoba. Semacam yang sudah dipaparkan, terdapat banyak tipe serta modus kejahatan ini. Sebab berbeda, kerugian yang pula hendak bermacam-macam dari minimum sampai maksimum. Ialah, dari yang sangat simpel sampai yang sangat lingkungan. Misalnya, di Indonesia, mencuri kartu kredit, web website tertentu, menyadap transmisi informasi individu dari

tata cara lain semacam email, serta memanipulasi informasi dengan memasukkan perintah yang tidak di idamkan dalam program buat memanipulasi informasi orang lain, merupakan hal yang biasa. pencurian. mencuri duit. Pada satu tingkatan, kejahatan dunia maya ini bisa jadi ancaman untuk stabilitas negeri, serta susah untuk pemerintah untuk mengimbangi tata cara kriminal yang dicoba pada teknologi pc, terutama Internet. Undang-undang No 11 Tahun 2008 mengendalikan tentang data dan transaksi elektronik, sehingga ketentuan pelanggaran yang dicoba di situ terbukti bisa mengancam pengguna

internet. Lahirnya Hukum Bilangan. November 2008 terpaat data serta transaksi elektronik 21 April 2008, sudah menelan banyak korban.

Bersumber pada pantauan koalisi, paling tidak terdapat 4 orang yang dipanggil polisi dan jadi terdakwa sebab diprediksi melaksanakan tindak pidana bersumber pada ketentuan UU ITE. Terdakwa ataupun korban undang-undang ITE merupakan pengguna Internet aktif yang dituduh melaksanakan pelanggaran ataupun terpaat dengan konten yang mencemarkan nama baik di internet. Tersangka bersumber pada UU ITE cenderung dijerat dengan Pasal 27 ayat 3 serta pasal 45 ayat 1 UU ITE ialah 6 tahun penjara serta denda 1 miliar rupiah. UU ITE bisa digunakan buat mengalahkan seluruh kegiatan cybercrime di internet tanpa terkecuali dalam UU ITE, penetapan terdapat ataupun tidaknya ketentuan hukum pidana berarti penetapan terdapat ataupun tidaknya perbuatan yang dilarang, dan diancam dengan pidana. Perihal ini tidak kurang dari rumusan tindak pidana di bidang data serta transaksi elektronik. Menelaah bacaan UU ITE, dimungkinkan untuk mengklasifikasikan perbuatan yang dilarang selaku kejahatan di bidang informasi serta transaksi elektronik. Pengelompokannya merupakan:

- A. Memberitahukan dengan terencana serta tanpa izin serta/ ataupun lewat informasi serta/ ataupun dokumen yang berisi konten cabul, konten perjudian, penghinaan serta/ ataupun pencemaran nama baik, pemerasan serta/ ataupun mengecam, menyebarkan laporan palsu serta konten menyesatkan; ataupun mengirim serta/ ataupun sediakan buat menampilkan kebencian permusuhan terhadap orang serta/ ataupun kelompok orang tertentu atas bawah suku, agama, ras atau golongan dalam e-commerce, yang menyebabkan kerugian untuk konsumen; penyebaran data bujukan; berisi ancaman kekerasan ataupun ancaman individu.
- B. Dengan terencana serta melawan hukum ataupun melawan hukum akses ke sistem elektronik orang lain buat tujuan data elektronik serta/ ataupun dokumen elektronik, melanggar, melanggar, ataupun mengganggu sistem keamanan.
- B. Dengan terencana serta melawan hukum mencegah ataupun memata-matai informasi elektronik serta/ ataupun dokumen pada pc orang lain sistem elektronik tertentu, serta tidak mengganti, menghapus serta/ ataupun mengirimkan informasi elektronik; ataupun tidak mengubah Dengan terencana serta tanpa hak, ataupun melanggar hukum, memodifikasi, kurangi, mentransmisikan, mengganggu, menghapus, mentransmisikan, menyembuyikan ataupun menyembunyikan dokumen elektronik serta/ ataupun data elektronik ataupun data elektronik serta/ ataupun mentransmisikan informasi elektronik yang didokumentasikan dalam domain publik ataupun dikirimkan ke sistem elektronik pihak ketiga yang tidak berwenang. Aksesibilitas data elektronik serta/ ataupun dokumen elektronik jadi rahasia dengan mengganti, menaikkan, kurangi, mentransfer, menghancurkan, menghapus, mengirimkan menyembunyikan data elektronik serta/ ataupun dokumen elektronik kepunyaan orang lain ataupun buat kepunyaan universal yang mengaitkan informasi; aksi yang menyebabkan kegagalan sistem serta/ ataupun menghindari sistem elektronik berperan dengan baik.

Pola Komunikasi Dalam Cyber Crime

- 1) Maraknya jenis-jenis kejahatan baru, khususnya cybercrime di masa teknologi informasi serta komunikasi yang tumbuh sangat mengkhawatirkan warga. Berbagai jenis kejahatan bisa dicoba dengan memakai teknologi komunikasi, termasuk pencemaran nama baik internet, perjudian, terorisme, penipuan kartu kredit, pornografi, serta lain-lain. Tidak hanya itu, pula ada kejahatan dengan iktikad serta tujuan teknologi data serta komunikasi, semacam peretasan serta penyebaran kode beresiko. Akibat dari kejahatan tersebut bisa memunculkan kerugian raga, antara lain bayaran revisi, pengambilan dana dari orang yang tidak berhak (kartu), dan hilangnya kemampuan dana pembangunan. Sebaliknya kerugian non raga berakibat negatif terhadap kepercayaan bisnis di Indonesia, Indonesia menolak transaksi e-commerce, pelaku bisnis masih enggan bertransaksi lewat dunia online. Hayes (2010) mengklasifikasikan 4 tipe kejahatan dunia maya

terhadap orang, ialah 1. Pencurian Bukti diri; 2. Kemauan; 3. Penipuan dan penipuan; serta 4. Proyeksi keuangan. Ini seluruh diketahui selaku penjahat dunia maya atau penjahat dunia maya. Salah satu metode kejahatan dunia maya menarik sebagian besar korban, paling utama perempuan, merupakan penipuan asmara. Modus ini mencari pasangan di dunia maya. Orang yang tidak mempunyai sahabat ataupun sendirian berupaya mencari jodoh melalui Internet. Tetapi banyak dari mereka yang setelah itu hadapi kerugian akibat penipuan. Korban kerap mengabaikan peringatan tentang resiko ditipu, karena penipu kerap menghabiskan waktu berbulan-bulan buat meyakinkan mereka bahwa mereka bisa menjalankan ikatan lewat Internet. Sehabis meyakinkan, scammer mulai memohon duit (Tribunnews, 2014). Bila kita mencermati 20 tahun terakhir, pergantian terbanyak yang dibawa oleh temuan serta pertumbuhan Internet adalah pola interaksi media. Perihal ini sudah mengganti tatanan komunikasi manusia yang lebih dahulu lebih mengandalkan interaksi tatap muka, jadi pemakaian media, khususnya internet serta telepon genggam. Internet membolehkan nyaris seluruh orang di mana juga di dunia buat berbicara satu sama lain dengan kilat, gampang, dan murah. Layanan Internet yang sangat universal merupakan e-mail, yang bisa digunakan oleh pengguna Internet buat bertukar pesan dengan orang lain dengan alamat email, dan World Wide Website (www), sistem pc mainframe yang bisa diakses oleh program browser serta oleh menghubungkan pc ke Internet. Www mulai tumbuh pesat sehabis timbulnya browser semacam Mosaic, Netscape serta Explorer, yang kemudian ada buat seluruh orang. Tidak hanya itu, terus menjadi banyak tipe browser semakin mempermudah manusia buat berbicara di dunia maya. Tidak menyudahi hingga di sana, kegiatan komunikasi di dunia maya saat ini terus menjadi gempar dengan hadirnya jejaring sosial semacam Yahoo Messenger, Tagged, Facebook, Twitter, Path, Instagram, dll buat mempermudah komunikasi personal yang berlipat ganda antar tiap orang. oleh Internet. Tidak hanya itu, fasilitas komunikasi individu semacam ponsel sediakan fasilitas buat ini. Apalagi, komunikasi individu lewat Internet saat ini jadi aktivitas teratur untuk sebagian besar orang, paling utama di kota-kota serta wilayah lain di mana Internet bisa diakses. Tetapi, perkembangan pemakaian Internet buat komunikasi individu pula telah menghasilkan cara-cara baru buat berhubungan serta berbicara. Orang yang jauh secara raga hendak jadi dekat cuma dengan berbicara dengan orang lain melalui internet. Tetapi kebalikannya, orang-orang terdekat secara raga mulai jarang berbicara. Di satu sisi, komunikasi individu lewat Internet mempunyai banyak keuntungan, namun di sisi lain menuju pada penyusutan interaksi raga antar orang, yang pula menuju pada penyusutan tingkatan keintiman serta kepekaan interpersonal terhadap prosedur tersebut. Komunikasi cenderung lebih banyak berlangsung dan dialami secara verbal, sebaliknya isyarat nonverbal yang dimaksudkan untuk menampilkan kejujuran dalam komunikasi terus menjadi banyak dibuang. Yang terjadi setelah itu merupakan orang asing yang cuma diketahui di Internet (media sosial, email, dll.) begitu gampang dipercaya sehingga banyak pengguna tanpa disadari sudah ditipu oleh penjahat di internet tanpa menyadarinya. Pola komunikasi yang ditawarkan oleh penjahat dunia maya lebih bisa diandalkan buat korban daripada mereka yang dekat dengan mereka yang berbicara secara tatap muka.

4. KESIMPULAN

Tentang Peraturan Penalti Kejahatan Dunia Maya di Indonesia, sepanjang ini sebagian besar pelaku kejahatan dunia maya di Indonesia tidak diatur oleh standar hukum yang jelas dalam peraturan perundang-undangan, mereka tidak mempunyai kewenangan hukum untuk menuntut kejahatan dunia maya. KUHP serta undang-undang yang lain dan syarat KUHP berlaku. Syarat KUHP bisa digunakan buat kejahatan dunia maya dengan memahami seluruhnya syarat yang berkaitan dengan pemalsuan, pencurian serta penipuan serta kehancuran harta barang. Undang-undang No 11 Tahun 2008 tentang Data Komunikasi Elektronik dengan demikian teruji kalau pelanggaran ketentuan di dalamnya yang dilakukan

memunculkan ancaman untuk pengguna internet. Perkembangan pemakaian Internet untuk komunikasi individu pula sudah menghasilkan caracara baru buat berhubungan dan berbicara. Orang yang jauh secara raga hendak jadi dekat cuma dengan berbicara dengan orang lain lewat internet. Tetapi kebalikannya, orang-orang terdekat secara raga mulai tidak sering berbicara. Di satu sisi, komunikasi individu lewat Internet mempunyai banyak keuntungan, namun di sisi lain menuju pada penyusutan interaksi raga antar orang, yang pula menuju pada penyusutan tingkatan keintiman serta kepekaan interpersonal terhadap prosedur tersebut. Bila kita mencermati 20 tahun terakhir, pergantian terbesar yang dibawa oleh temuan serta pertumbuhan Internet merupakan pola interaksi media. Perihal ini sudah mengganti tatanan komunikasi manusia yang lebih dahulu lebih mengandalkan interaksi tatap muka, jadi pemakaian media, khususnya internet serta telepon genggam. Internet membolehkan nyaris seluruh orang di mana juga di dunia buat berbicara satu sama lain dengan kilat, gampang, serta murah.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Wicaksana, “濟無No Title No Title No Title,” <https://Medium.Com/>, 2016, [Online]. Available: <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- I. Koto, “IJRS: International Journal Reglement & Society Cyber Crime According to... Cyber Crime According to the ITE Law,” no. August, pp. 103–110, 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.bundamediagrupo.co.id/index.php/ijrs>
- C. Juditha, “Pola Komunikasi Dalam Cybercrime (Kasus Love Scams),” *J. Penelit. dan Pengemb. Komun. dan Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 2087–0132, 2015.
- Fabiana Meijon Fadul, “濟無No Title No Title No Title,” 2019.
- B. A. B. Ii, A. Pengertian, P. Tindak, P. Cybercrime, P. Tindak, and P. Cybercrime, “Abdul Wahid dan Mohammad Labib, 2005, Kejahatan Mayaantara (Cybercrime), Bandung, PT Refika Aditama, hlm. 23. 1 24,” pp. 24–59.
- D. A. Arifah, “KASUS CYBERCRIME DI INDONESIA Indonesia’s Cybercrime Case,” *J. Bisnis dan Ekon.*, vol. 18, no. 2, pp. 185–195, 2011.
- D. Wahyudi, “Perlindungan Hukum Terhadap Korban Kejahatan Cyber Crime Di Indonesia,” *J. Ilmu Huk. Jambi*, vol. 4, no. 1, p. 43295, 2013.
- D. Z. Abidin, “Kejahatan dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi,” *J. Ilm. Media Process.*, vol. 10, no. 2, pp. 1–8, 2015, [Online]. Available: <http://ejournal.stikomdb.ac.id/index.php/processor/article/view/107/105>
- D. Bunga, “Politik hukum pidana terhadap penanggulangan,” *J. Legis. Indones.*, vol. Vol.16, no. No. 1, pp. 1–15, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.peraturan.go.id/index.php/jli/article/view/>