

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gojek merupakan sebuah aplikasi yang digunakan oleh masyarakat secara umum untuk melakukan pemesanan seperti jasa transportasi, pemesanan makanan, pengiriman barang dan lainnya. Seiring berkembangnya zaman maka aplikasi Gojek juga semakin berkembang seperti penyediaan layanan *E-Wallet*. *E-Wallet* yang disediakan oleh Gojek ini dapat digunakan untuk melakukan pembayaran secara cepat melalui aplikasi digital. Pembayaran aplikasi melalui aplikasi Gojek ini dinamakan dengan Gopay.

Teknologi *software* belakangan ini banyak digunakan oleh banyak masyarakat namun, teknologi ini rentan terjadinya masalah *Cybercrime*. *Cybercrime* yang dimaksud yakni adanya pemalsuan pesanan, seperti saat *user* melakukan pemesanan pada aplikasi yang telah di *Top-Up* melalui *Mobile Banking* yang dimiliki oleh masing-masing pengguna. Setelah pengguna melakukan *Top-Up* melalui *Mobile Banking* maka saldo tersebut akan masuk dan menjadi saldo Gopay. Setelah terisinya saldo Gopay pada maka pengguna aplikasi dapat melakukan pemesanan, namun saat pesanan dilakukan dan saldo sudah terpotong pesanan tidak sampai ke tangan pengguna sehingga pengguna mengalami kerugian.

Lalu untuk menyelesaikan permasalahan *cybercrime* seperti penipuan pemesanan dapat di lakukannya *digital forensic* sebagai solusi di karenakan dalam forensic digital banyak hal yang dapat di dapatkan melalui dari proses persiapan, identifikasi , pengelolaan, analisis, hingga akhir[1].

Dalam pengerjaan pengerjaan proyek akhir ini hal – hal yang dilakukan adalah menggunakan analisis forensic digital dengan metode *physical forensic* untuk mendapatkan data – data serta informasi detail dari pelaku kejahatan seperti mencari dan mendapatkan foto pelaku, id driver, dan nomor telepon driver serta data – data lain seperti nominal transaksi hingga detail pesanan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat di rumuskan permasalahan yang akan di selesaikan dalam Proyek Akhir ini antara lain :

1. Bagaimana dapat mencari bukti digital yang nyata .
2. Bagaimana cara membuktikan integritas data yang di dapat dari bukti digital berupa *Data Remnant* tersebut.

1.3 Tujuan

Sesuai dengan permasalahan yang telah di rumuskan, maka tujuan dari Proyek Akhir ini adalah:

1. Untuk menguji *Artefak/Data Remnant* pada *Gopay* dengan menggunakan metode *Physical Forensic*.
2. Untuk menguji integrity artefak dari setiap aktivitas yang di ambil dari aplikasi *Gopay*.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di uraikan di atas, maka permasalahan dibatasi pada :

1. Analisis yang di lakukan adalah proses *sorting* terhadap setiap *Data Remnant* dari setiap aktivitas yang dilakukan.
2. Pengembalian / pemulihan (*recovery*) barang bukti digital yang berupa artefak yang di identifikasi
3. Menggunakan tools forensik Android, (*Android Debug tool v1.4.2*, *SQLite Browser v3.11.0*, *Root Explorer v4.4.2*, *Odin v3.13.1*)

