

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi informasi media dan komunikasi telah mengubah sistem dan pola pembayaran dalam transaksi ekonomi ke dalam bentuk yang lebih efisien dan ekonomis. Kemajuan teknologi ini juga membawa kita ke dalam pembayaran digital yang biasa disebut *Electronic Money (e-money)* yang dimana telah banyak digunakan di beberapa negara karena dapat memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi pembayaran. Selain itu, hal ini juga dapat mencegah inflasi. Aplikasi pembayaran digital yang skarang sedang marak di masyarakat antara lain OVO, GO-PAY, dan DANA. [1]

PT Visionet Internasional atau yang lebih dikenal sebagai OVO mencatatkan pertumbuhan transaksi dobel digit sepanjang 2019. Tahun lalu OVO mencatat pertumbuhan jumlah nilai transaksi 55%. Selain itu peningkatan jumlah pengguna aktif bulanan lebih dari 40%. Kini OVO telah hadir di 115 juta perangkat di lebih dari 363 kota. Pertumbuhan ini bisa memberi dampak baik juga dampak buruk terhadap data dari pengguna OVO. [2]

Berbicara dalam konteks *cybercrime*, serangan cyber di Indonesia telah terjadi sebanyak 232,4 juta kali. [3] Penjualan data pribadi di *darkweb* juga makin marak di kalangan penjahat *cyber*. Sebagai contoh, Tokopedia mengalami kebocoran data 91 juta penggunanya. [4] Hal ini menunjukkan seberapa rentan kita terhadap serangan tersebut serta sangat berisiko bagi masyarakat pengguna aplikasi OVO.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan pada proyek akhir ini antara lain:

1. Bagaimana melakukan digital forensik pada aplikasi OVO?
2. Bagaimana mengidentifikasi penyerang pada kasus peretasan aplikasi OVO?

### 1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memulihkan barang bukti yang telah hilang pada OVO.
2. Menganalisis barang bukti menggunakan metode NIST.
3. Mengetahui akurasi dari hash dengan membandingkan MD5 dan SHA1 pada hasil digital forensik.

### 1.4 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya menggunakan *smartphone* berbasis Android .
2. Subjek penelitian adalah aplikasi OVO.
3. Pengembalian / pemulihan (recovery) barang bukti digital yang berupa artefak yang dicurigai.