

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) INFORMATIKA

Topik: Dampak Sosial Informatika – Keamanan Data & Privasi Digital

Informasi Siswa	
Kelompok	
Nama Anggota	1. 2. 3.
Kelas	IX.....

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengidentifikasi berbagai jenis ancaman keamanan data di dunia digital.
2. Siswa mampu merancang langkah-langkah proteksi data pribadi pada akun media sosial atau aplikasi.
3. Siswa mampu menganalisis dampak sosial dan hukum dari pelanggaran privasi digital.

AKTIVITAS 1: ANALISIS KASUS (THE DIGITAL DETECTIVE)

Instruksi: Baca narasi di bawah ini dengan seksama, kemudian diskusikan jawabannya bersama kelompokmu!

Kasus:

Siska baru saja mengunggah foto tiket pesawatnya di Instagram Story karena sangat senang akan berlibur. Ia lupa menutupi kode QR dan data pribadi lainnya. Beberapa jam kemudian, Siska tidak bisa login ke akun media sosialnya. Ternyata, seseorang telah menggunakan data dari tiket tersebut untuk melakukan "Social Engineering" dan meyakinkan pihak CS provider untuk mereset password Siska. Tak hanya itu, alamat rumah Siska yang kosong pun tersebar di grup chat orang tak dikenal.

Pertanyaan Diskusi:

1. **Identifikasi Masalah:** Kesalahan apa saja yang dilakukan Siska dalam menjaga privasi datanya?
o Jawaban:
2. **Jenis Ancaman:** Sebutkan minimal 2 potensi kejahatan yang bisa terjadi akibat kecerobohan tersebut!

o Jawaban:

.....
.....

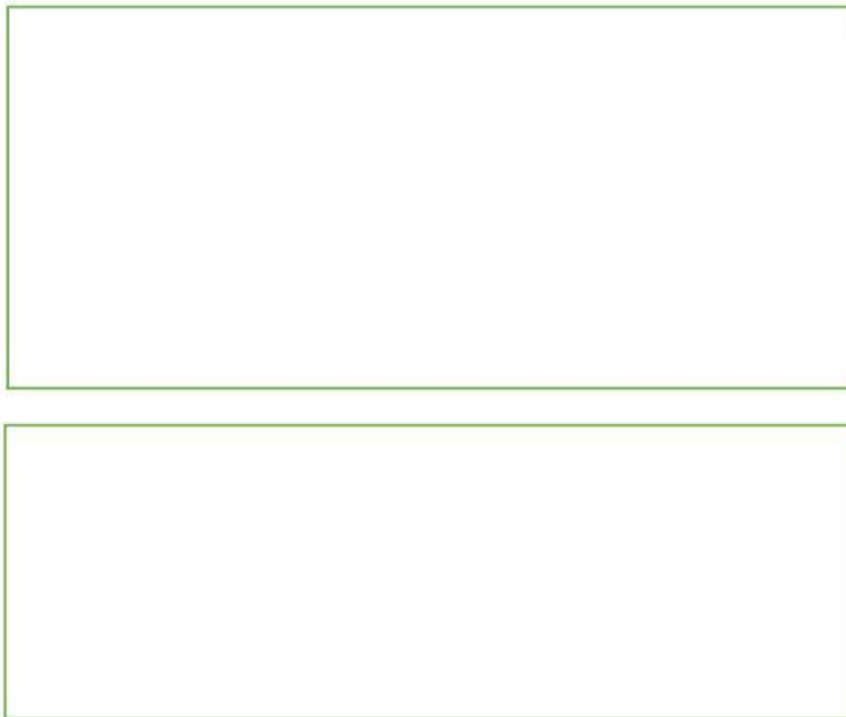
3. **Solusi Teknis:** Jika kamu adalah teman Siska, saran teknis apa yang kamu berikan agar akunnya lebih kuat di masa depan? (Sebutkan minimal 2 fitur keamanan).

o Jawaban:

.....
.....

C. Aktivitas 2: Menganalisis Video

Instruksi: Tonton video dibawah ini, kemudian jawab pertanyaan dibawahnya !



PERTANYAAN

1. Apa yang dimaksud dengan phising?

Jawaban : _____

2. Apa saja ciri-ciri phising berdasarkan kedua video diatas?

Jawaban : _____

3. Bagaimana cara mencegah phising ?

Jawaban: _____

D. Aktivitas 3: Menganalisis Poster

Instruksi : Amatilah poster dibawah ini, kemudian jawab pertanyaannya !



PERTANYAAN

1. Dari poster diatas, apakah Kesimpulan yang kalian dapatkan tentang *Malware* ?

Jawaban:

2. Perhatikan beberapa kasus dibawah ini, kemudian pasangkan jenis malware yang tepat dan sesuai dengan kasus tersebut !

KASUS	JENIS MALWARE
Seorang desainer grafis baru saja mengunduh sebuah <i>plugin</i> gratis yang menjanjikan fitur "Efek Cahaya Otomatis" untuk software desainnya. Setelah diinstal, fitur tersebut memang berfungsi dengan baik. Namun, dua hari kemudian, ia menyadari bahwa semua saldo di akun kriptonya terkuras habis	

dan ada akses masuk tidak dikenal dari lokasi yang jauh. Clue : <i>Ia terlihat berguna di luar, namun menyimpan niat jahat di dalam.</i>	
Rudi meminjam <i>flashdisk</i> milik temannya untuk menyalin tugas sekolah. Di dalam <i>flashdisk</i> tersebut terdapat sebuah file presentasi (.pptx). Begitu Rudi membuka file tersebut di laptopnya, tiba-tiba muncul banyak file duplikat dengan nama aneh yang merusak folder dokumennya. Kini, setiap kali Rudi mencolokkan <i>flashdisk</i> lain, file presentasi "beracun" itu akan otomatis ikut tersalin ke sana. Clue : <i>Ia membutuhkan manusia untuk "membuka pintu" dan selalu menempel pada file atau dokumen sah.</i>	
Staf IT di sebuah perusahaan melaporkan bahwa seluruh komputer di divisi keuangan tiba-tiba melambat secara bersamaan. Setelah diperiksa, tidak ada satu pun karyawan yang mengunduh file mencurigakan atau membuka email aneh hari ini. Namun, sistem pendeteksi jaringan menunjukkan ada aktivitas pengiriman data otomatis dari satu komputer ke komputer lain melalui celah keamanan sistem operasi yang belum diperbarui (update). Clue : <i>Ia menyebar sendiri tanpa bantuan manusia dan merayap melalui kabel jaringan.</i>	
Ribuan perangkat <i>Smart Home</i> (kamera CCTV dan lampu pintar) di sebuah kota tetap berfungsi normal seperti biasa. Pemiliknya tidak merasakan keganjilan apapun. Namun, di saat yang bersamaan, sebuah server milik pemerintah lumpuh total karena menerima jutaan trafik sampah yang berasal dari alamat IP perangkat-perangkat pintar tersebut secara serentak. Clue : <i>Perangkat yang terinfeksi disebut "zombie" dan dikendalikan oleh satu komando untuk menyerang target besar.</i>	

D. Aktivitas 3: Checklist Privasi Media Sosial

Pilihlah salah satu aplikasi media sosial (WhatsApp/Instagram/TikTok). Buka menu **Pengaturan (Settings) > Privasi**. Lakukan audit dan beri tanda centang jika sudah dilakukan!

No	Tindakan Keamanan	Sudah	Belum
1	Mengaktifkan Verifikasi Dua Langkah (2FA).		
2	Mengatur akun menjadi "Private" (khusus IG/TikTok).		
3	Mematikan fitur "Last Seen" atau "Read Receipts".		
4	Menyembunyikan lokasi (Geo-tagging) saat posting.		
5	Membatasi siapa saja yang bisa menandai (Tag) saya.		

E. Tantangan: Analisis Link Berbahaya (*Phishing*)

Perhatikan dua URL di bawah ini:

1. <https://www.instagram.com/login>
2. <http://www.instagramam-support-security.com/login>

Diskusi:

- Link mana yang asli?
- Sebutkan 2 ciri-ciri link nomor 2 yang menunjukkan bahwa itu adalah *Phishing*!
 1.
 2.

F. Refleksi & Kesimpulan

Setelah mengerjakan aktivitas di atas, apa hal terpenting yang kalian pelajari tentang menjaga jejak digital?

- Kesimpulan Kelompok:

.....
.....