**LAPORAN PRAKTIK KERJA INDUSTRI   
PT. SISFOMEDIA**

**DEV-OPS**

Diajukan sebagai tugas akhir pelaksanaan

PRAKERIN Dan syarat Kelulusan



Disusun oleh:

**Muchammad Ahmad ‘Aqil Taqiyyuddin**

**NIS/NISN: 0071331181**

**TEKNIK JARINGAN KOMPUTER DAN TELEKOMUNIKASI**

**SEKOLAH MENEGAH KEJURUAN ISLAM TERPADU**

**IHSANUL FIKRI MUNGKID**

**LEMBAR PENGESAHAN**

# 

# **PENDAHULUAN**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta’ala, Karena atas berkat rahmat, serta hidayah-Nya, sehingga kami dapat melaksanakan dan menyelesaikan Prakerin yang diadakan sekolah kami SMK IT Ihsanul Fikri Mungkid, Magelang. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada makhluk tercinta-Nya, pilihan-Nya, yaitu baginda nabi kita Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam beserta keluarga dan juga kepada segenap sahabat serta orang-orang yang mengikuti jejak ajaran beliau. Kesempatan ini penulis laporan atas nama **Muhamad Dafin Rifat Zulfaqqar** mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Musta’in, S.Pd., Gr., selaku Kepala SMK IT Ihsanul Fikri Mungkid.
2. Bapak Girindro Pringgo Digdo, S.Kom., M.T., CSXF, OSCP selaku pembimbing Prakerin yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama pelaksanaan kegiatan Praktik Kerja Industri ini.
3. Bapak Ismail, S.T, selaku ketua jurusan yang sudah banyak membantu dalam memahami materi.
4. Bapak Ardian Fawaid S.pd, selaku pembimbing yang sudah memonitoring progres selama pengerjaan laporan praktik kerja industri.
5. Bapak Ardian Fawaid S.pd, selaku pembimbing yang sudah memonitoring progres selama pengerjaan laporan praktik kerja industri.
6. Orang tua yang selalu mendukung kegiatan dari awal sampai akhir.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan serta dalam penyusunan laporan akhir Praktik Kerja Industri ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga penyusunan laporan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Mungkid, 5 Desember 2024

Ahmad ‘Aqil T

# **IDENTITAS SISWA**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Nama** | **:** | **Muhamad Dafin Rifat Zulfaqqar** |
| **NIS/NISN** | **:** | **0088986500** |
| **Tempat, Tanggal Lahir** | **:** | **Bandung, 03 Juni 2006** |
| **Jenis Kelamin** | **:** | **Laki-laki** |
| **Agama** | **:** | **Islam** |
| **Nama Instansi** | **:** | **SMK IT Ihsanul Fikri** |
| **Kompetensi Keahlian** | **:** | **Teknik Jaringan Komputer dan Telekomuniksai** |

# **DAFTAR ISI**

[**LEMBAR PENGESAHAN** ii](#_Toc195945128)

[**PENDAHULUAN** iii](#_Toc195945129)

[**IDENTITAS SISWA** iv](#_Toc195945130)

[**DAFTAR ISI** v](#_Toc195945131)

[**DAFTAR GAMBAR**](#_Toc195945132)

[**BAB I PENDAHULUAN** 1](#_Toc195945133).1

[**A.** **Latar Belakang** 1](#_Toc195945134).2

[**B.** **Tujuan Penyusunan Laporan** 1](#_Toc195945135).3

[**C.** **Tujuan Prakerin** 1](#_Toc195945136).4

[**D.** **Jadwal Pelaksanaan Prakerin** 2](#_Toc195945137).1

[**E.** **Metodologi Prakerin** 2](#_Toc195945138).2

[**F.** **Landasan Hukum Praktik Kerja SMK** 2](#_Toc195945139).3

[**G.** **Sistematika Penyusunan Laporan** 3](#_Toc195945140).1

[**BAB II URAIAN UMUM** 4](#_Toc195945141).1

[**A.** **Profil PT. Educa Sisfomedia** 4](#_Toc195945142).2

[**B.** **Dasar Teori** 5](#_Toc195945143).1

[**1.** **Basic Python** 5](#_Toc195945144).2

[**2.** **Git Collabration** 5](#_Toc195945145).3

[**3.** **Dev-Ops** 5](#_Toc195945146).4

[**4.** **Python Syntax** 6](#_Toc195945147).1

[**5.** **Vs code** 6](#_Toc195945148).2

[**6.** **Git dan Github** 7](#_Toc195945149).1

[**BAB III URAIAN KHUSUS** 8](#_Toc195945150)

[**A.** **Information Gathering** 8](#_Toc195945151)

[**1.** **WHOIS** 8](#_Toc195945152)

[**2.** **Subdomain Enumeration (Google)** 9](#_Toc195945153)

[**3.** **Subdomain Enumeration (Sublist3r)** 10](#_Toc195945154)

[**4.** **Dnsdumpster** 14](#_Toc195945155)

[**5.** **NMAP** 15](#_Toc195945156)

[**6.** **Google Hacking Database (GHDB)** 17](#_Toc195945157)

[**7.** **Directory and File Enumeration (Dirbuster)** 19](#_Toc195945158)

[**8.** **Mencari Endpoint** 22](#_Toc195945159)

[**B.** **Brute Force Attack** 24](#_Toc195945160)

[**C.** **Cross Site Scripting (XSS)** 28](#_Toc195945161)

[**1.** **Cross Site Scripting (Stored)** 28](#_Toc195945162)

[**2.** **Cross Site Scripting (Reflected)** 30](#_Toc195945163)

[**D.** **SQL Injection** 32](#_Toc195945164)

[**1.** **SQL Injection (Union Exploitation)** 32](#_Toc195945165)

[**2.** **SQL Injection (SQLMap)** 40](#_Toc195945166)

[**E.** **Cross Site Request Forgery (CSRF)** 51](#_Toc195945167)

[**F.** **Command Injection** 54](#_Toc195945168)

[**G.** **File Upload Vulnerability** 55](#_Toc195945169)

[**H.** **File Inclution** 61](#_Toc195945170)

[**1.** **File inclution (Local)** 61](#_Toc195945171)

[**2.** **File Inclution (Remote)** 63](#_Toc195945172)

[**I.** **Broken Authentication and Session Management** 63](#_Toc195945173)

[**1.** **Broken Authentication (Logout Management)** 64](#_Toc195945174)

[**2.** **Session Management (Administrative Portals)** 66](#_Toc195945175)

[**J.** **Insecure Direct Object Reference** 67](#_Toc195945176)

[**BAB IV PENUTUP** 71](#_Toc195945177)

[**A.** **Kesimpulan** 71](#_Toc195945178)

[**B.** **Saran** 71](#_Toc195945179)

[**DAFTAR PUSTAKA** 73](#_Toc195945180)

# **DAFTAR GAMBAR**

[**Gambar 2.1 Logo Gamelab Indonesia** 4](#_Toc195954997).1

[**Gambar 2.2 Logo Python** 5](#_Toc195954998).1

[**Gambar 2.3 Logo Vs Code** 6](#_Toc195954999).1

[**Gambar 2.4 Logo Git dan Github**  6](#_Toc195955000).2

**DAFTAR TABEL**

[**Tabel 3.1 Teknik Information Gathering**  8](#_Toc195945186)

[**Tabel 3.2 Jenis Serangan XSS**  28](#_Toc195945187)

[**Tabel 3.3 File Inclution**  62](#_Toc195945188)

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **Latar Belakang**

Praktik Kerja Lapangan (Prakerin) adalah program penting yang dirancang untuk mempersiapkan siswa SMK menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui kegiatan ini, siswa dapat mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari di sekolah ke dalam dunia kerja, sekaligus mengembangkan keterampilan dan pengalaman yang dibutuhkan di industri.

Selain itu, Prakerin juga menjadi jembatan yang menghubungkan dunia pendidikan dengan dunia industri. Kolaborasi ini tidak hanya mendorong kemajuan kedua belah pihak, tetapi juga memberikan pengalaman langsung bagi siswa untuk memahami lingkungan kerja. memberikan siswa pemahaman langsung tentang lingkungan kerja profesional. Dengan pengalaman yang diperoleh, siswa diharapkan mampu meningkatkan kompetensi, sikap kerja, dan kesiapan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

## **Tujuan Penyusunan Laporan**

Adapun tujuan penyusunan laporan Prakerin ini sebagai berikut:

1. Mendokumentasikan seluruh kegiatan yang dilakukan selama menjalani Praktik Kerja Industri (Prakerin) secara terstruktur.
2. Mempertanggunagjawabkan kegiatan Prakerin kepada pihak sekolah serta kepada pihak Perusahaan PT. Educa Sisfomedia
3. Memenuhi persyaratan kelulusan akademik di SMK IT Ihsanul Fikri Mungkid.

## **Tujuan Prakerin**

Adapun tujuan Prakerin ini sebagai berikut:

1. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengasah keterampilan dan keahlian sesuai dengan keahliannya.
2. Membekali siswa dengan pengalaman kerja untuk mempersiapkan di dunia kerja.
3. Membangun etika kerja dan rutinitas budaya kerja positif.

## **Jadwal Pelaksanaan Prakerin**

Adapun waktu pelaksanaa Praktik Kerja Industri dimulai pada Senin, 2 Desember 2024 s/d Jum’at, 28 Februari 2025, yang bertempat di SMK IT Ihsanul Fikri Mungkid, dibawah bimbingan PT. Global Inovasi Siber Indonesia.

## **Metodologi Prakerin**

Adapun metode Prekerin sebagai berikut:

1. Pertama, dimulai dengan materi yang sudah disediakan oleh sekolah di Gamelab Indonesia.
2. Berdiskusi dengan teman sebangku untuk saling memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan.
3. Melakukan presentasi materi dari Gamelab Indonesia kepada pembimbing masing-masing.

## **Landasan Hukum Praktik Kerja SMK**

Adapun landasan hukum praktik kerja SMK sebagai berikut:

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2015 tentang Pembangunan Sumber Daya Industri.
4. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.
5. Peraturan Menteri Perindustrian Nomor 03/M-IND/PER/2017 tentang Pedoman Pembinaan dan Pengembangan Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Kompetensi yang Link and Match dengan Industri.

## **Sistematika Penyusunan Laporan**

Secara sistematika isi dari laporan ini disusun sebagai berikut:

1. **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan berisi latar belakang, tujuan penyusunan laporan, tujuan Prakerin, jadwal pelaksanaan Prakerin, metodologi Prakerin, landasan hukum praktik kerja SMK dan Sistematika penyusunan laporan yang terkait dengan Prakerin.

1. **BAB II URAIAN UMUM**

Bab ini membahas profil PT. Educa Sisfomedia dan Gamelab Indonesia, termasuk visi dan misinya dalam keamanan siber. Selain itu, juga dijelaskan dasar teori yang digunakan dalam prakerin, seperti konsep virtualisasi, jaringan komputer, dan pengujian keamanan (penetration testing).

1. **BAB III URAIAN KHUSUS**

Pada bab ini siswa menjelaskan tentang semua materi dan implementasi berbasis projek yang sudah dikerjakan dan yang sudah didapatkan selama menjalani Prakerin.

1. **BAB IV PENUTUP**

Pada bab ini akan berisi tentang kesimpulan Prakerin yang telah dibuat beserta saran-saran yang bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan saat Prakerin.

# **BAB II URAIAN UMUM**

1. **Profil PT.Educa Sisdomedia Indonesia**



**Gambar 2.1 Logo Gamelab Indonesia**

Educa Studio berdiri sejak 1 April 2011. Berawal dari dua produk game PC, yaitu Marbel dan Shoot Empire (sebagai pemenang pertama Game Competition 2008), kini kami memiliki banyak IP sukses seperti Marbel untuk Game Edukasi Anak, Riri untuk Buku Cerita Interaktif, Kabi untuk Anak Muslim, dan Kolak untuk Lagu Anak Interaktif. Pada tahun 2017, tahun yang luar biasa, kami memiliki banyak platform untuk membangun konten berkualitas dan memperluas perusahaan kami ke dalam perdagangan, permainan papan, animasi interaktif, dan platform guru. Salah satunya yang kami bangun adalah GAMELAB.ID.

1. **Visi dan Misi PT.Educa Sisfomedia Indonesia**

Seiring dengan visi Educa Founders, perusahaan ingin berkontribusi dan memberikan dampak positif untuk bidang pendidikan, secara masif dan luas. Untuk mencapai hal tersebut, perusahaan mengandalkan teknologi sebagai katalis utama.

**Misi :**

* **Grow Continuosly** Proses untuk bertumbuh terus menerus, berkelanjutan, memperkuat diri dengan pengalaman dan pembelajaran untuk menaklukkan berbagai tantangan.

##### **Dream Believer** Selalu percaya tidak ada mimpi yang terlalu besar untuk diwujudkan, meskipun perlu usaha yang rasional sekaligus profesional.

##### **Fit Habit** Selalu percaya tidak ada mimpi Adaptif dalam menyikapi kondisi dinamis yang terus muncul, sehingga membentuk habit yang tepat dalam waktu yang cepat.

## **Profil Gamelab Indonesia**



**Gambar 2.2 Logo Gamelab Indonesia**

Gamelab Indonesia adalah lembaga pendidikan dan pelatihan kerja sekaligus sebuah platform untuk mengoptimalkan skill digital dengan materi yang disusun para profesional di bidangnya. Didirikan oleh PT Educa Sisfomedia Indonesia (Educa Studio), Gamelab Indonesia berdiri sejak tahun 2011 (14 tahun) dengan Ijin LPK Nomor: 503/NAKER/IMLPK/001/411/XII/2020. Berdirinya lembaga ini berawal dari kebutuhan talent di industri game development hingga Educa Studio menggagas sebuah talent pool dengan format training course bertajuk Gamelab Indonesia.

Berbasis pengalaman team building yang efisien, Gamelab Indonesia dikembangkan oleh tenaga pengajar yang kompeten dan didukung oleh sistem pengajaran berbasis online yang efektif. Sempat diragukan oleh beberapa pihak, namun pola pendidikan yang berubah setelah adanya pandemik di tahun 2020 menjadikan pola pengajaran Gamelab Indonesia justru mencuri perhatian dan terbukti sangat relevan dengan kondisi saat itu.

Proses pembelajaran yang berbasis pada kebutuhan industri diterapkan dengan membagi kategori pelatihan menjadi 3 aspek yang saling mendukung, yaitu: Technology, Creative, dan Business. Harapan yang ingin diwujudkan adalah munculnya tenaga terampil yang menguasai aspek-aspek di atas yang kemudian disebut sebagai Digital Skills, keterampilan yang dibutuhkan di era digital saat ini. Keinginan untuk berbagi pengetahuan dan keterampilan yang akan membawa pada kesejahteraanlah yang menjadi visi Gamelab Indonesia. Sehingga banyak menarik minat banyak pihak seperti pemerintah, sektor swasta maupun 100 lebih SMK yang sudah bekerjasama. Sebuah jalan panjang untuk mewujudkan generasi yang siap menghadapi dunia industri yang saat ini terus berkembang dengan keterampilan yang memadai.

1. **Visi dan Misi Gamelab**

Mendekatkan dunia pendidikan dan dunia industri dengan menyediakan program-program yang terus diperbaiki. Mempercepat hal tersebut melalui optimalisasi pendidikan. Membuat proses peningkatan skill menjadi lebih mudah, lebih cepat danlebih murah.

Misi dari Gamelab Indonesia antara lain:

1. Memberikan pelatihan dan workshop untuk peningkatan skill melalui Akademi Gamelab.
2. Mempermudah member Gamelab untuk mengikuti program magang dengan mempertemukan mereka dengan berbagai industri melalui program Magang Gamelab.
3. Mempertemukan talenta yang mumpuni dengan dunia industri melalui program Karir Gamelab.

## **Dasar Teori**

### **BasicPython**

Python merupakan bahasa pemrograman yang banyak digunakan dalam bidang teknologi informasi karena memiliki sintaks yang sederhana dan mudah dipahami. Pada tingkat dasar (*basic*), Python digunakan untuk memahami struktur penulisan program seperti penggunaan variabel, tipe data, percabangan (*if-else*), perulangan (*looping*), fungsi, serta pengolahan input dan output. Dalam bidang DevOps dan administrasi sistem, Python, sering dimanfaatkan untuk membuat skrip otomatisasi yang membantu mempercepat pekerjaan, seperti pengelolaan file, pemrosesan data, maupun konfigurasi sistem. Penggunaan Python dalam kegiatan PKL mendukung kompetensi jurusan Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT), khususnya dalam pengelolaan sistem dan server.

### **Git Collaboration**

Git collaboration merupakan proses kerja sama dalam pengelolaan proyek menggunakan sistem pengendalian versi Git. Kolaborasi ini memungkinkan beberapa pengguna untuk mengerjakan satu proyek yang sama tanpa saling mengganggu pekerjaan masing-masing.Dalam praktiknya, Git collaboration melibatkan penggunaan fitur seperti branch, merge, pull request, serta push dan pull untuk menyinkronkan perubahan proyek. Setiap perubahan yang dilakukan akan tercatat sehingga riwayat pekerjaan dapat dilacak dengan jelas.Dalam kegiatan PKL di bidang DevOps, Git collaboration digunakan untuk memahami alur kerja tim dalam mengembangkan dan mengelola proyek. Melalui sistem ini, siswa dapat mempelajari bagaimana proyek dikerjakan secara terstruktur, terorganisir, dan profesional sesuai dengan standar industri.

### **Dev-Ops**

DevOps merupakan pendekatan dalam bidang teknologi informasi yang menggabungkan proses pengembangan perangkat lunak dengan pengelolaan dan operasional sistem. Tujuan utama DevOps adalah meningkatkan efisiensi kerja, mempercepat proses pembaruan sistem, serta meminimalkan kesalahan melalui kolaborasi dan otomatisasi.Dalam praktiknya, DevOps memanfaatkan berbagai alat seperti sistem pengendalian versi dan otomatisasi proses kerja. Pendekatan ini membantu tim bekerja lebih terstruktur dan terorganisir.

### **Python Code**



**Gambar 2.2 Logo Python Code**

Python merupakan bahasa pemrograman tingkat tinggi yang dikenal karena sintaksnya yang sederhana dan mudah dipahami. Bahasa ini banyak digunakan dalam berbagai bidang teknologi informasi, termasuk pengembangan aplikasi dan administrasi sistem Dan juga sering dimanfaat kan sebagai pembuatan alat otomatisasi.

### **Vscode**



**Gambar 2.3 Logo Vscode**

**Visual Studio Code (VS Code) adalah aplikasi yang digunakan untuk menulis dan mengedit kode program. Aplikasi ini dikembangkan oleh Microsoft dan bisa digunakan untuk berbagai bahasa pemrograman seperti Python, HTML, dan lainnya.** VS Code memiliki fitur yang membantu pengguna dalam menulis kode, seperti penandaan warna pada sintaks, terminal bawaan, serta fitur tambahan (extension) yang bisa dipasang sesuai kebutuhan, VS Code digunakan untuk membuat dan mengelola program agar proses pengerjaan lebih rapi dan efisien.

### **GIT dan GITHUB**



**Gambar 2.4 Logo git dan github**

Git adalah tools yang digunakan untuk menyimpan dan mengatur perubahan pada file atau kode program. Dengan Git, kita bisa melihat riwayat perubahan, mengembalikan ke versi sebelumnya, dan mengatur kerja tim supaya tidak saling menimpa file.GitHub adalah tempat untuk menyimpan project Git secara online. GitHub memudahkan kita untuk berbagi project, bekerja sama dengan tim, dan mengatur perubahan yang sudah dibuat. Dengan GitHub, proses kerja jadi lebih rapi dan terorganisir karena semua perubahan tercatat.

**BAB III   
URAIAN KHUSUS**

## **Implementasi Otomatisasi dengan python**

Penulis emenggunakan prakit pemograman Python yang difokuskan pada fungsional sistem, seperti:

* Penangan Variabel dan Tipe data: mengelola input dan output

# 

# **BAB IV PENUTUP**

## **Kesimpulan**

Kesimpulan yang telah dilakukan setelah Praktik Kerja Industri meliputi:

1. Peserta magang memahami keamanan web lebih dalam, termasuk jenis serangan siber, eksploitasi celah, dan pencegahannya. Mereka juga mempelajari enkripsi, autentikasi, dan manajemen sesi untuk melindungi aplikasi web.
2. Peserta magang mendapatkan pengalaman dalam melakukan serangan uji penetrasi (penetration testing) untuk memahami kelemahan sistem.
3. Peseta magang lebih siap menghadapi tantangan dunia industri dengan keterampilan analisis keamanan siber yang lebih baik.

## **Saran**

Berdasarkan pengalaman selama pelaksanaan Praktik Kerja Industri (Prakerin) di PT. Global Inovasi Siber Indonesia, penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak terkait.

1. **Saran untuk Peserta**
2. Mempersiapkan keterampilan dasar sesuai bidang yang akan dijalani agar lebih siap menghadapi dunia kerja.
3. Mencatat setiap pengalaman dan pengetahuan yang didapat untuk bahan laporan dan referensi ke depan.
4. **Saran untuk Sekolah**
5. Menjalin kerjasama dengan lebih banyak perusahaan IT agar memperoleh pengalaman yang lebih luas dengan perkembangan teknologi terbaru.
6. Memperbanyak materi dan praktik keamanan siber di kurikulum agar paham yang sedang dilakukannya.
7. **Saran untuk Perusahaan**
8. Membuka kesempatan magang atau sertifikasi bagi peserta berprestasi untuk meningkatkan prospek karier.
9. Perusahaan dapat memberikan evaluasi dan saran kepada peserta agar mereka tahu apa yang harus diperbaiki dalam keterampilannya.

# **DAFTAR PUSTAKA**

Angeline, A. (2021). Command Injection Sederhana Menggunakan Damn Vulnerable Web Application (DVWA). Retrieved from <https://medium.com/@alexandrangeline/command-injection-sederhana-menggunakan-damn-vulnerable-web-application-dvwa-e50713c54b6f>

Ar, F. (2022). File Inclusion. Retrieved from <https://medium.com/@faishalar/file-inclusion-b1b2df8ed89c>

Editor, C. (2008). Kamus Kompetensi: Pencarian Informasi (Information Gathering). Retrieved from <https://www.indosdm.com/kamus-kompetensi-pencarian-informasi-information-gathering>

Hans, R. (2022). Apa Itu SQL Injection? Kenali Pengertian & Contohnya. Retrieved from <https://dqlab.id/apa-itu-sql-injection-kenali-pengertian-and-contohnya>

IDOR Vulnerability: What is it and how to prevent it? (n.d.). Retrieved from <https://www.nodejs-security.com/blog/idor-vulnerability-what-is-it-and-how-to-prevent-it>

Pratama, Y. (2021). File Upload Vulnerability & SQL Injection. Retrieved from <https://aduy.medium.com/file-upload-vulnerability-3ab7cb8c8185>

Sari, R. P. (n.d.). Apa itu Brute Force Attack: Pengertian, Metode & Cara Mencegahnya. Retrieved from <https://cyberhub.id/pengetahuan-dasar/apa-itu-brute-force-attack>

Surantha, N. (2018). Broken Authentication and Session Management. Retrieved from <https://mti.binus.ac.id/2018/07/11/broken-authentication-and-session-management/>

Team. (2023). CSRF Adalah: Pengertian, Jenis Dan Cara Mencegahnya. Retrieved from <https://codingstudio.id/blog/csrf-adalah/#Apa_Itu_CSRF>

XSS: Pengertian, Jenis, dan Cara Mencegahnya. (2024). Retrieved from <https://integrasolusi.com/keamanan/pentest/xss-pengertian-jenis-dan-cara-mencegahnya/>