TASK 1.

1. Cari sebuah kasus “hacking” dan jelaskan bagaimana kejadian dan buatkan skenarionya.

Hasil :

1. Kasus “hacking” pada Sony Playstation Network.

Pada tanggal 20 April 2011, Sony mengakui pada blog Playstation bahwa ada beberapa fungsi tertentu pada jaringan Playstation sedang down. Setelah mencoba masuk melalui Playstation 3, pengguna menerima pesan yang menunjukkan bahwa jaringan tersebut sedang dalam perawatan. Keesokan harinya, Sony kembali membuat pengumuman yang menyatakan agar para pelanggannya dapat bersabar untuk satu atau dua hari ke depan untuk menyelesaikan penyelidikan soal pemadaman atau matinya jaringan Playstation dan penyelesaian supaya layanannya dapat berfungsi penuh.

Tak lama kemudian, Sony kembali mengumumkan “intrusi eksternal” yang telah mempengaruhi layanan Playstation Network dan Qriocity. Intrusi ini terjadi antara tanggal 17 April dan 19 April. Maka pada tanggal 20 April, Sony menghentikan semua layanan Playstation Network dan Qriocity di seluruh dunia. Sony mengungkapkan penyesalannya atas “downtime” dan menyebut bahwa tugas memperbaiki sistem akan “memakan waktu”, namun perbaikan ini mengarah pada infrastuktur jaringan yang lebih kuat dan keamanan tambahan.

Pada tanggal 25 April, juru bicara Sony, mengulangi pernyataannya beberapa hari lalu bahwa memperbaiki dan meningkatkan jaringan membutuhkan waktu dan proses yang tak dapat diperkirakan kapan penyelesaiiannya. Namun keesokan harinya, Sony kembali menyatakan bahwa ada celah untuk memiliki kembali sistem Playstation Network dan Qriocity secara online, dengan beberapa layanan yang diharapkan dapat pulih dalam waktu seminggu. Pada 26 April, hari itu juga, Sony mengkonfirmasi bahwa tidak dapat mengesampingkan kemungkinan bahwa informasi menyangkut identitas pribadi seperti nama pengguna akun Playstation Network, kata sandi, alamat rumah dan alamat email telah disusupi. Sony juga menyebutkan kemungkinan bahwa data kartu kredit diambil.

Keterlambatan penyampaian informasi ini menyebabkan Sony mendapatkan banyak complain dan pihak dari Sony pun mengonfirmasi kembali dengan menyatakan bahwa ada perbedaan waktu antara saat mereka mengidentifikasi adanya gangguan dan saat mereka mengetahui data konsumen telah dicuri. Pada saat intrusi di tanggal 19 April, mereka langsung menutup layanan dan mendatangkan ahli dari luar untuk membantu menemukan dan mempelajari bagaimana intrusi tersebut terjadi dan melakukan penyelidikan untuk menentukan sifat dan cakupan kejadian tersebut. Diperlukan beberapa hari untuk melakukan analisis forensik dan bantuan ahli untuk memahami cakupan pelanggaran.

Pada tanggal 2 Mei, Sony mengeluarkan siaran pers yang menurutnya layanan Sony Online Entertaintment telah offline untuk perawatan, karena aktifitas yang berpotensi terkait kejahatan awal. Lebih dari 12.000 nomor kartu kredit yang masih dalam bentuk terenkripsi dari pemegang kartu non-AS dan informasi tambahan dari 24,7 juta akun Sony Online Entertainment telah diakses. Pada tanggal 4 Mei, dalam Blog Playstation, Sony menyatakan bahwa mereka telah menjadi korban dari serangan cyber kriminal yang sangat terencana, sangat professional dan sangat canggih. Sony menyatakan bahwa mereka telah menemukan jika penyusup telah menanamkan file di salah satu server Sony Online Entertainment yang bernama “Anonim” dengan kata-kata “We Are Legion”.

Sony menyatakan telah mengambil sejumlah langkah untuk pencegahan di masa depan, termasuk peningkatan tingkat perlindungan dan enkripsi data ; kemampuan yang disempurnakan untuk mendeteksi intrusi perangkat lunak, akses yang tidak sah dan pola aktifitas yang tidak biasa, firewall tambahan, pembentukan pusat data baru di lokasi yang tidak diungkapkan dengan keamanan tingkat tinggi dan penggantian petugas kepala keamanan informasi yang baru. Atas kelalaian dan sistem keamanan yang buruk, Sony telah dikenakan denda dan pelajaran berharga untuk kedepan tentunya, terlebih untuk melindungi data pribadi tiap individu.