

Abstrak

Tahun 2017, sebanyak 371,4 juta penduduk Indonesia telah aktif menggunakan *mobile device*. Sebuah kenyamanan yang dirasakan penduduk Indonesia dalam menggunakan *mobile device* untuk aktifitas-aktifitas seperti berkumpul, bermain game, dan hal lainnya. Namun pada tahun 2014 tercatat sebanyak 16 juta *mobile devices* di dunia terserang oleh *malware*. Dalam menghadapi *malware* tidak dapat digunakan dengan pendekatan tradisional seperti halnya antivirus, pada penelitian dengan Drebin dataset dimana dataset tersebut berbasis fitur perizinan pada aplikasi *mobile devices* Android yang menggunakan *Support Vector Machine (SVM)* sebagai Machine Learning dalam mendeteksi *malware* pada Android. Pada saat ini *malware* dapat melakukan perkembangan, oleh karena itu penggunaan Machine Learning (ML) dapat berguna karena ML adalah metode pembelajaran berbasis kebiasaan *malware* tersebut. Dalam penelitian ini penulis membangun sebuah penggabungan dari ketiga Machine Learning yaitu *KNN*, *Random Forest*, dan *Naïve Bayes* dengan Metode *Ensemble*. Hasil dari pengujian adalah Metode *Ensemble* menghasilkan akurasi yang lebih baik, yaitu 98,4%.