

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
DAFTAR SINGKATAN	xiv
Bab I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	3
I.3 Tujuan.....	3
I.4 Manfaat.....	3
I.5 Batasan Masalah.....	3
Bab II LANDASAN TEORI.....	5
II.1 Definisi Arduino.....	5
II.2 Mikrokontroler	5
II.3 Universal Serial Bus (USB)	6
II.4 <i>Software</i> Arduino IDE.....	6
II.5 Bahasa Pemrograman C	7
II.6 Memori	7

II.7	USB Rubber Ducky	9
Bab III	METODOLOGI PENELITIAN	10
III.1	Metode Konseptual.....	10
III.2	Sistematika Penelitian	11
III.2.1	Inisiasi	12
III.2.2	Pembuatan	12
III.2.3	Analisis Data	12
III.2.4	Akhir	12
Bab IV	Perancangan Sistem dan Skenario Penyerangan	13
IV.1	Peralatan Utama dan Pendukung.....	13
IV.2	Perancangan.....	13
IV.3	Tahapan Penyerangan.....	15
IV.4	Pengembangan Sistem.....	17
IV.4.1	Membuat <i>file</i> F.bat	18
IV.4.2	Membuat <i>file</i> permanen.vbs	19
IV.4.3	Start <i>file</i> permanen.vbs.....	21
IV.4.4	Start <i>file</i> F,bat	22
Bab V	Pengujian Sistem dan Analisis	24
V.1	Pengujian Sistem	24
V.1.1	Pengujian membuat <i>file</i> F,bat.....	24
V.1.2	Pengujian Membuat File permanen.vbs	27
V.1.3	Pengujian Start File permanen.vbs.....	28
V.1.4	Pengujian Start File F.bat	28
V.2	Analisis	29

V.2.1	Skenario Penyerangan.....	29
V.2.2	Analisis Pengujian File F.bat	34
V.2.3	Analisis Pengujian File permanen.vbs	34
V.2.4	Analisis Penggunaan Memori pada Microsoft Paint.....	35
V.3	Kekurangan Sistem.....	37
V.3.1	Interupsi.....	38
Bab VI	Kesimpulan dan Saran	39
VI.1	Kesimpulan.....	39
VI.2	Saran	40
DAFTAR PUSTAKA		41