



Hochschule für Telekommunikation Leipzig  
University of Applied Sciences

Hochschule für Telekommunikation Leipzig (FH)  
Institut für Telekommunikationsinformatik

**Abschlussarbeit zur Erlangung des akademischen Grades  
Bachelor of Science**

---

Thema: „Inwiefern bietet die Authentifikation ohne Passwort Vor- und Nachteile gegenüber Webanwendungen hinsichtlich Nutzerfreundlichkeit, Datenschutz und Sicherheit?“

Vorgelegt von: Ertugrul Sener

Geboren am: 17.10.1998

Geboren in: Berlin

Vorgelegt am: 22. September 2020

Erstprüfer: Prof. Dr. Erik Buchmann

Hochschule für Telekommunikation Leipzig  
Gustav-Freytag-Straße 43-45  
04277 Leipzig

Zweitprüfer: Juri Lobov

T-Systems International GmbH  
Holzhauser Straße 1-4  
13509 Berlin

# 1 Vorwort

Vor Ihnen liegt die Bachelorarbeit zur Forschungsfrage „Inwiefern bietet die Authentifikation ohne Passwort Vor- und Nachteile gegenüber Webanwendungen hinsichtlich Nutzerfreundlichkeit, Datenschutz und Sicherheit“.

Diese habe ich als Abschlussarbeit im Rahmen meines dualen Studiums für angewandte Informatik an der Hochschule für Telekommunikation Leipzig in Zusammenarbeit mit der Telekom Security im Chapter Software Development angefertigt. Ziel ist es vorhandene Authentifizierungsstrategien kritisch zu bewerten und eine eigene prototypische Lösung zu entwickeln, die bestmöglichst die Anforderungen an Sicherheit, Datenschutz und Nutzerfreundlichkeit erfüllt und über die selektive Auswahl aus den möglichen Authentifizierungsstrategien gleichzeitig die damit einhergehenden Nachteile minimiert.

Die Fragestellung habe ich zusammen mit meinem Hauptprüfer Prof. Dr. Erik Buchmann von der HfTL und meinem betrieblichen Vorgesetzten Juri Lobov entwickelt. Ich bin davon überzeugt, dass die Kombination aus theoretischem Forschungshintergrund und längerjähriger praktischer Erfahrung mir bei einer umfangreichen Beantwortung der Forschungsfrage behilflich sein wird.

Daher möchte ich meinen Begleitern für ihre Unterstützung bei der Erarbeitung meiner Arbeit und der Betreuung danken. Ebenfalls möchte ich meinen Kollegen bei der Telekom Security danken, die mir jederzeit Ihre Unterstützung zugesichert haben.

Ich wünsche Ihnen viel Freude beim Lesen.

Ertugrul Sener  
22. September 2020

# Selbstständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, Ertugrul Sener, dass die von mir an der *Hochschule für Telekommunikation Leipzig (FH)* eingereichte Abschlussarbeit zum Thema

**„Inwiefern bietet die Authentifikation ohne Passwort Vor- und Nachteile gegenüber Webanwendungen hinsichtlich Nutzerfreundlichkeit, Datenschutz und Sicherheit?“**

selbstständig verfasst wurde und von mir keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet wurden.

Leipzig, den 22. September 2020

---

Ertugrul Sener

# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Vorwort</b>	<b>3</b>
<b>Selbstständigkeitserklärung</b>	<b>4</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis</b>	<b>7</b>
<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>8</b>
<b>Tabellenverzeichnis</b>	<b>9</b>
<b>Quellcodeverzeichnis</b>	<b>10</b>
<b>2 Einleitung</b>	<b>11</b>
2.1 Motivation . . . . .	11
2.2 Problemdefinition . . . . .	11
2.3 Stand der Forschung . . . . .	13
2.3.1 Bequemlichkeitsproblem . . . . .	13
2.3.2 Unsichere Passwörter . . . . .	13
2.3.3 Übertragungsproblem . . . . .	16
2.4 Zielsetzung . . . . .	17
<b>3 Grundlagen</b>	<b>19</b>
3.1 IT-Grundschutzkriterien . . . . .	19
3.2 Standart nach FIDO2 . . . . .	22
3.3 Behandelte Verfahren . . . . .	23
3.3.1 Username & Passwort . . . . .	23
3.3.2 OTP's . . . . .	24
3.3.3 WebAuthn . . . . .	27
<b>4 Konzeption</b>	<b>29</b>
4.1 Prototypenaufbau . . . . .	29
4.2 Auswahl der Authentifizierungsverfahren . . . . .	30
4.3 Kriterien zur Bewertung des Prototypen . . . . .	30
4.4 Architektur . . . . .	30
<b>5 Prototypischer Lösungsansatz</b>	<b>31</b>
5.1 Bequemlichkeitsproblem . . . . .	31
5.2 Kriterien für erfolgreiche Authentifikation . . . . .	31

5.3	Implementierung des Prototypen . . . . .	31
<b>6</b>	<b>Auswertung</b>	<b>32</b>
6.1	Implementierung . . . . .	32
6.2	Ablauf und Durchführung . . . . .	32
6.3	Fehlerbetrachtung . . . . .	32
<b>7</b>	<b>Ausblick und Fazit</b>	<b>33</b>
<b>A</b>	<b>Anhang</b>	<b>1</b>
A.1	Ergänzende Informationen . . . . .	1

# Abkürzungsverzeichnis

<b>BSI</b>	Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik .....	14, 19, 20
<b>HOTP</b>	HMAC based one time password .....	26
<b>HTTPS</b>	Hypertext Transfer Protocol Secure .....	16
<b>NIST</b>	National Institute of Standards and Technology .....	17
<b>OTP</b>	One time password .....	24
<b>TOTP</b>	Time based one time password .....	25, 30
<b>U2F</b>	Universal second factor .....	22
<b>URL</b>	Uniform Resource Locator .....	16
<b>W3C</b>	World Wide Web Consortium .....	22
<b>WebAuthn</b>	Web Authentication .....	22

# Abbildungsverzeichnis



# Tabellenverzeichnis

# Quellcodeverzeichnis

## 2 Einleitung

### 2.1 Motivation

Die Motivation für die Erarbeitung der Forschungsfrage ergab sich am 29. Juni 2020, als eine Rundmail von dem Data Breach Monitoring-Tool von Firefox die Bildschirme erreichte, welches einen neuen Incident bei Wattpad meldete. Wattpad ist eine Webseite, bei welcher Nutzer Geschichten frei für die Öffentlichkeit schreiben und publizieren können. Nun stellt sich die berechnete Frage, inwiefern diese in Relation kleine Webseite verwertbare Daten für einen Angreifer oder ein böses Tool liefern kann. Dazu genügt es sich die Daten genauer anzusehen. Kompromittiert wurden neben den klassischen Daten wie Passwörtern, IP-Adressen, E-Mail-Adressen und Geburtsdaten auch sehr persönliche Informationen wie geografische Standorte, ein Kurzprofil des Nutzers, das Profilbild, die Social-Media-Profile durch sogenannte Session-Tokens jeglicher Dienste des Benutzers, die mit Wattpad verknüpft waren. Entnehmen kann man dies mehreren Artikeln, bei der die Angabe nach der Größe der Datenmengen zwischen 250 und 280 Millionen Einträgen variiert. Eine genaue Zahl liefert der Artikel der riskbasedsecurity mit 268.830.266 (nach der Entfernung von Duplikaten) kompromittierten E-Mail Adressen, die sich laut des Artikels in einer einzigen Datenbank befanden. [7] Diese Zahl ist dennoch nur als Richtwert zu verstehen, da wie bereits erwähnt das Ausmaß des Datenlecks bei Wattpad nicht in Gänze bekannt ist.

### 2.2 Problemdefinition

Die Identität dieser Nutzer hängt an ihrem Passwort, demnach ist die plötzliche Bedrohung für jeden Einzelnen nun allgegenwärtig. Das Passwort, welches nun im Netz ist, ist schwierig bis unmöglich aus allen (Sub-)Quellen eliminierbar. Die Identität der Personen kann nun von Angreifern genutzt werden, um z.B. finanziellen Schaden anzurichten und sich selbst zu bereichern.

Auch wenn es bei der Bekanntmachung und Berichterstattung zu solchen Datenlecks manchmal so scheint, ist auch dieses nicht das einzige Beispiel für kompromittierte Unternehmen der letzten Jahre. Angriffsszenarien auf technischer Seite (Code-Injektionen, 0-Day-Exploits, Bruteforce-Angriffe) scheint die informationsafine Menschheit der Neuzeit gut organisiert zu bekommen, doch dann scheitert es in riesigen Unternehmen oft an der Wahl eines Passwortes einer wichtigen Einzelperson, welches dann in Kettenreaktionen zu solchen Data Breaches führen. Passwörter wichtiger Personen innerhalb eines Unternehmens können nun ohne große Mühen über die Google Suchergebnisse gefunden werden. So liefert die Anfrage `'allintext:password filetype:log after:2019'` auf Google alle Logdateien nach 2019, die den Schlüssel `"password"` beeinhalteten. Alternativ kann man über Anfragen folgender Art: `'wattpad data breach download'` gezielt nach einem Downloadlink für spezielle Data Breaches suchen. Solche Listen werden häufig in unbekannten Foren geteilt. Meistens erscheinen Username und Passwort im Format `'Username:Passwort'`, der erste Doppelpunkt trennt demnach die beiden Zeichenketten. Der Zeilenumbruch trennt die unterschiedlichen Accounts.

Bei Diskussionen im Internet, wird sich häufig aufgrund der selben (wiederholenden) Gründe gegen eine zwei Faktor Authentifizierung (2FA) und zusätzliche Sicherheiten für die Passwortwahl ausgesprochen. Zum Einen sei ein Verlust des Gerätes, mit dem die Webseite gekoppelt ist, gleichzusetzen mit dem Verlust der Identität. Ohne entsprechende Backup-Codes kann womöglich kein Zugang mehr gewährt werden, da das Zurücksetzen des Passwortes meist auch die Authentifizierung durch den zweiten Faktor benötigt. Außerdem spielt die Bequemlichkeit eine große Rolle. Ein User will so schnell wie möglich und ohne Zwischenschritte Zugang zu seinen Diensten erhalten. Ein zweiter Faktor bedeutet das nach Eingabe des Passwortes das Smartphone gesucht, womöglich noch entsperret, die zugehörige App geöffnet und der Code (PIN, Fingerabdruck, Gesichtsmuster) an den Server übertragen und verarbeitet werden muss.

Das Speichern von allen Passwörtern, durch einen Passwort-Manager, an einem gesammelten Ort erscheint dem Durchschnittsnutzer als zu riskant. Der Verlust des Masterpasswortes würde den Verlust aller Identitäten des Nutzers bedeuten, sofern er die Daten nicht auswendig kennt oder sich anderweitig notiert hat. Das potenzielle Risiko welches durch verstreute Passwörter im Vergleich zu den Risiken neuerer Verfahren aufkommt, wird häufig ignoriert. Die Frage, die sich stellt ist es, ob man mit einer Kombination aus den vorhandenen vielfältigen Authentifizierungsmöglichkeiten eine bequeme aber gleichzeitig sichere Authentifizierungsvariante schaffen kann, bei denen es dem Anwender möglich sein soll, sich gegenüber einer Webseite zu authentifizieren.

## 2.3 Stand der Forschung

### 2.3.1 Bequemlichkeitsproblem

Bei einem Angriff ist es nicht zwingend notwendig, dass die Authentifizierungsquelle, also jene Quelle bei der die Daten persistiert sind und die die Authentifizierung bei Eingabe durchführt, diese Daten durch fehlerhafte Programmierung herausgibt. Durch sogenannte Metadaten, das sind Informationen und Merkmale zu Daten, ist es Angreifern häufig möglich das Passwort zu erraten bzw. zurückzusetzen. Wenn also der Benutzername lautet 'MichaelJacksonFanForever' ist die Antwort auf die Sicherheitsfrage zum Lieblingskünstler nicht weit entfernt.

Gleichzeitig neigen Menschen aufgrund von Bequemlichkeit zu leicht merkbaren Passwörtern, die sie mehrfach für verschiedene Dienste verwenden. Dies stützt eine kürzlich durchgeführte repräsentative Studie der Bitkom Reserach [1] im Auftrag des Digitalverbands Bitkom. So nutze etwa jeder dritte Onlinenutzer (36%) dasselbe Passwort für mehrere Dienste. Auch wenn gleichzeitig 63% der Befragten angaben, bei der Erstellung von Passwörtern auf "einen Mix aus Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen" zu achten, beweist diese Befragung an 1.000 Internetznutzern, dass die Frage nach der Sicherheit von Passwörtern auch im Jahre 2020 immernoch Relevanz hat. Eine ähnliche Studie hat die Bitkom zum Thema 'Nachlässigkeit bei Passwörtern' am 08.11.2016 [2] gemacht, bei der die prozentuale Verteilung an unsicheren Passwortnutzern die befragt wurden nur einen Prozent höher liegt. Das heißt konkret, dass sich innerhalb von 4 Jahren keine messbare Besserung ergeben hat. Das Bewusstsein über die Internetpräsenz und der Schutz dessen scheinen immernoch keine große Aufmerksamkeit vom modernen Nutzer zu erhalten. Das Problem mit unsicheren Passwörtern ist allerdings so alt wie das Internet.

### 2.3.2 Unsichere Passwörter

In der fünften Ausgabe der Zeitschrift "Wirtschaftsinformatik & Management" 2018 mit dem Titel "Schwache Passwörter - Nutzer spielen weiterhin Vogel Strauß" schrieb der Autor Geralt Beuchelt: "Der Umgang mit Passwörtern ist so ähnlich wie eine Diät: Eigentlich weiß man genau, was richtig ist - Macht aber oft genug das Gegenteil. Und nicht selten ist der Grund Bequemlichkeit. Warum selber kochen, wann nach einem langen Tag eine Pizza lockt? Und warum lange, umständliche Passwörter verwenden, wenn es einfach zu merkende, die man für alle Accounts verwendet, doch auch tun?" [3]. Damit greift der Autor sehr zutreffend die Hauptproblematik des Passwortes in der Neuzeit auf.

Die symbolische Pizza steht für die Mehrfachverwendung von teils schwachen Passwörtern für alle genutzten Dienste inklusive des 'Verwaltungsdienstes' wie der Mail, welches als meist einziges Identifikationsmerkmal dient, über die weitere Dienste betroffen sein können. Der Begriff des Passwortes stammt aus dem militärischen Bereich des 16. Jahrhunderts, wobei tatsächlich das einzelne Wort adressiert war, welches einem Zutritt zu Gebäuden verschaffte. Damit verwandt ist das Kennwort, welches nicht das Passieren sondern die Kennung des gemeinsamen Geheimnisses betont. Dies bedeutet, dass der Passierer mit einem Kennwort auch automatisch ein Geheimnisträger ist. Als Computer immer leistungsfähiger wurden, wurde der Begriff der Passphrase etabliert, um die Notwendigkeit längerer Passwörter hervorzuheben. Dies geschah vor allem weil zu dieser Zeit keine Forschung rund um Passwörter betrieben wurde und die Komplexität noch keine Rolle fand. Weitere Schlüsselwörter für das heutzutage bekannte Passwort sind: Schlüsselwort, Kodewort (u.a: Codewort) oder die Parole, diese werden im Folgenden als Synonym für die heutige Passphrase verwendet. Die Länge gilt gemeinhin als die allumfassende Sicherheit von Passwörtern. Dem widerspricht die klare Trennung zwischen Länge und Komplexität von Passwörtern durch das Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik, die sinngemäß in ihrer Empfehlung zum Thema "sichere Passwörter" schreiben, dass die Länge von Passwörtern nicht dessen Komplexität und Sicherheit gegen Angriffe widerspiegelt [4].

Um sichere Passwörter zu erzwingen, setzen Webseiten immer häufiger auf Passwort Policies. Diese machen anhand von Regeln, die die Entwickler meist selbst aufstellen, das Wählen von Passwörtern komplizierter. Dies resultiert in Passwörtern mit Mindestlängen, einem Mindestzeichensatz und weiteren Regeln wie der Verbot von sich wiederholenden Zeichenketten wie "testtest", längeren Zahlenreihenwiederholungen wie "123123" oder dem Verbot der Nutzung des Usernamen im Passwort. Das gewählte Passwort soll für einen selbst leicht merkbar, für einen Computer oder menschlichen Angreifer schwer zu erraten sein. So empfiehlt das Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (BSI) Passwörter zu verwenden, die möglichst nicht aus Tastaturmustern bestehen wie 'asdfgh' oder '1234abcd'. Das BSI erwähnt in dem Ratgeber für sichere Passwörter häufig die Zeichenarten. Zu diesen gehören sowohl Buchstaben in Groß und Kleinschreibung, Zahlen, besondere Umlaute und Sonderzeichen. Allgemein wird ein 20 bis 25 Zeichen langes Passwort aus zwei Zeichenarten einem acht bis 12 Zeichen langem Passwort aus vier Zeichenarten in Punkto Komplexität gleichgesetzt. [4]

Das Wort 'Policy' ist in diesem Zusammenhang als 'die Regel' zu verstehen und in der Wortkombination sind Passwort Policies die Regeln, die zu einem sicheren Passwort führen. Derart Regeln gibt das BSI vor. So seien der Kreativität bei Passwörtern keine Grenzen gesetzt [4]. Zum Beispiel könne man einen leicht zu merkenden Satz nehmen, diesen mit Bindestrichen verbinden und von jedem Wort den ersten Buchstaben entfernen. Die Frage die sich dabei stellt ist es, ob dieser Satz dann die Tippgeschwindigkeit des Nutzers beeinträchtigt, weil relativ viele Denkprozesse während des Tippens stattfinden müssen. Zunächst ein Mal müsste sich hierbei der Satz in voller Länge gemerkt werden, dies ist noch recht unkompliziert für den allgemeinen Internetnutzer. Danach

muss der Satz während des Tippens bereits mit Bindestrichen verbunden werden, auch dies ist noch kein großes Problem. Zum Problem wird es, sich die ersten Buchstaben beim Tippen automatisch wegzudenken, sodass einem kein Fehler unterläuft. Wenn einem doch ein Fehler unterläuft, ist es anders als bei gängigen Passwörtern, sehr schwer zur Fehlerquelle zu springen und den Fehler zu lokalisieren. Alternativ bleibt einem nur das Neutippen des Passwortes, welches eine große Zeitverzögerung für den Nutzer bedeutet und auf lange Sicht den Nutzer dazu bringen wird, ein einfacheres und leicht tippbares Passwort zu wählen.

Dies bedeutet wie bereits oben angeschnitten nicht, dass das Passwort 'aaaaa aaaaaaaaaaaaaa' ein mathematisch sicheres Passwort ist. Die Länge des Passwortes ist nur einer von vielen Faktoren, die am Ende zur Komplexität und der daraus resultierenden Sicherheit beitragen. Im Idealfall besteht das lange Passwort aus mehreren Zeichenarten. Eine weitere Empfehlung ist es, keine Sonderzeichen an den Anfang oder das Ende des Passwortes anzuhängen [4], um es für einen Angreifer schwerer erratbar zu machen. Dies lässt sich damit begründen, dass sobald ein Angreifer die restlichen Zeichen des Passwortes erraten konnte oder durch Metadaten anderer Dienste (wie oben in dem Michael-Jackson Beispiel) kennt, das Durchprobieren von allen verfügbaren Sonderzeichen für die erste und letzte Stelle der Zeichenkette keine große Leistung erfordert. Sie machen das Passwort mathematisch zwar sicherer (Mehr Zeichenarten bedeuten mehr Zeichen insgesamt und dadurch mehr Kombinationsmöglichkeiten für Passwörter), bei gegebenen Umständen sind diese einzelnen Sonderzeichen obsolet und können weggelassen werden. Passwort Policies können auch teilweise wertvolle Informationen für einen potenziellen Angreifer bieten. Denn was Angreifer durch sehr strikte Passwort Policies unter anderem erkennen können, ist die Mindest- und Maximalzeichenlänge. Dabei wird der Angreifer zum Beispiel aus der Regel 'Das Passwort muss mindestens 8 und maximal 16 Zeichen lang sein.' alle Kombinationen für weniger als 8 Zeichen und mehr als 16 Zeichen bei der Erratung eliminieren können. Weitere Regeln wie 'Das Passwort muss mindestens ein Sonderzeichen beinhalten' können zusätzliche Informationen bieten. Daher sind Passwort-Policies zwar ein sehr wichtiges Werkzeug, um Nutzer zu sicheren Passwörtern zu zwingen. Durch die beeinträchtigte Bequemlichkeit in der freien Passwortwahl des Nutzers können dennoch einfach zu erratende Passwörter gewählt werden, die den Kriterien entsprechen. Verhindern lässt sich dies nicht ganz. Die Informationen die Nutzer beim Anmelden bekommen, nutzen Angreifer dann zum Knacken jener Passwörter. Aus Sicht des Angreifers lautet die Faustregel: Je mehr Metadaten, desto besser.

### 2.3.3 Übertragungsproblem

Das Problem mit der Unsicherheit von Passphrasen oder auch Passwörtern beginnt jedes Mal aufs Neue, sobald man ein Passwort eintippt. So ist die Bedrohung nicht mit der Wahl eines mathematisch sicheren Passwortes gebannt. Das Verfahren der Passwortauthentifikation bedient sich prinzipiell einer Zeichenkette, die man in ein Feld eintippt und ist per sé dann unsicher sobald einer der Geheimnisträger (Menschen mit Kenntniss über die Parole) kompromittiert bzw. infiziert ist. So gibt es verschiedenste Angriffsvektoren um das Passwort eines Users für einen speziellen Dienst herauszufinden. Von personalisierten (oder auch allgemeinen) Phishing Mails, zu Shoulder Surfing bis hin zu Trojanern und Keyloggern auf dem System Desjenigen, der es zum Zeitpunkt des Angriffs in die Tastatur tippt. Die genannten Angriffsmöglichkeiten können nicht alle remote ausgeführt werden. So benötigt es für das Shoulder Surfing und USB-Sticks die Trojaner beinhalten physischen Zugang zum System oder zumindestens der Person, die das System regulär verwaltet. Ein weiteres großes Problem ist die Übertragung von Passwörtern über die klassische User-Browser-Schnittstelle. Dabei wird das Passwort im Browser des Clients gehasht und dann an den Server übertragen. Die sichere Kommunikation anhand des Hypertext Transfer Protocol Secure (HTTPS) findet erst bei der Übertragung zum Server statt, die Eingabe des Passwortes an den Browser ist ungeschützt. Diese Übertragung von Buchstaben kann mitgelesen werden.

Das Hashen der Zeichenkette im Vorhinein löst das Problem, dass Angreifer im selben Netzwerk mitlauschen und das Geheimnis über einen sogenannten Man-in-the-middle Angriff entwenden. Alles was ein Angreifer im Netzwerk dadurch erhält ist ein Hash, der nicht zum Inhalt dessen zurückzuführen ist. Wiederholungsangriffe werden mit dem Hashing nicht verhindert. Der Angreifer muss womöglich also nicht ein Mal das Passwort im Klartext besitzen. Es genügt, den Hash und den Benutzernamen im Request abzufangen um diese dann in einem separaten Aufruf vom eigenen Rechner an die selbe Uniform Resource Locator (URL) zu senden. Diese Art des Angriffs nennt man einen Replay Attack. Es handelt sich um das Imittieren von Benutzereingaben durch einen Angreifer, bei der der Angreifer die Passphrasen nicht im Klartext kennt.

Durch den Zugang zum Dienst ist es ihm somit (je nach Implementierung des Dienstes) möglich, sensible Daten des Nutzers einzusehen die nicht für den Angreifer bestimmt sind. Die Frage nach der 'Relevanz' von sensiblen Daten sollte obsolet werden, wenn man an die Möglichkeiten denkt, die der Angreifer mit ihnen nun in der Hand hält. Mit diesen könnte er den Nutzer zum Beispiel erpressen um an noch mehr Daten oder Geld des Nutzers zu kommen.



## 2.4 Zielsetzung



Ziel dieser Abschlussarbeit ist es, wie in dem Beispiel des National Institute of Standards and Technology (NIST) veranschaulicht, es eine Möglichkeit der sicheren und bequemen Authentifikation zu spezifizieren, die im Jahre 2020 keine utopischen Szenarien beschreibt, die die Voraussetzungen für eine sichere, bequeme und datenarme Authentifikation erfüllt. Ziel ist es auch, den Leser in die Sicht des Angreifers auf Systeme einzuweisen, sodass im Idealfall automatische Schutzreaktionen wie das Wählen von sicheren Passwörtern hervorgerufen, wenn nicht sogar eine der beschriebenen FIDO2 Verfahren wie der erste oder sogar der zweite Faktor, verwendet werden. Der Prototyp soll die verschiedenen Authentifizierungsmöglichkeiten veranschaulichen und präsentieren,

um dem Nutzer die Wahl auf eines der Verfahren zu erleichtern. Gleichzeitig ist eines der Hauptziele dieser Arbeit auch die Grenzen von 'modernen' Authentifizierungsverfahren aufzuzeigen und auf dessen Nachteile hinzuweisen. Inwiefern eine Kombination dieser vorhandenen Verfahren, Probleme löst und welche minderen Probleme dabei entstehen soll ausführlich erläutert werden. Ein weiteres Ziel soll es sein, in gewisser Weise kategorisch darzulegen, welches Verfahren für welchen Nutzertypen geeignet ist. Die Idee dahinter ist, dass es eine klare Trennung in der Nutzung von Accounts zwischen Entwicklern, Unternehmern und dem 'Casual Websurfer' gibt. Was alle drei Arten von Computernutzern gemeinsam haben ist: Sie besitzen persönliche Daten, an die kein Angreifer bzw. eben kein Dritter gelangen soll. Der Schutz dieser Daten sollte jedem Individuum selbst wichtig sein, um in den nächsten 5 bis 10 Jahren auf Besserung zu hoffen. Nicht nur technisch muss die Menschheit mit dem neuen digitalen Zeitalter umgehen und sich absichern können, sondern auch auf die menschliche Komponente muss von jedem selbst geachtet werden.

Es sollte dennoch erwähnt sein, dass diese Arbeit nicht darauf abzielt jede mögliche Authentifikationsstrategie zu durchläuchtern. Erläutert werden eher das klassische User-ID und Passwort als Authentifikationsmöglichkeit und dem Gegenüber stehn die meistgenutzten Verfahren, die meist eher auf private Schlüssel oder die Kategorien 2 und 3 der Möglichkeiten zur Authentifizierung setzen. So ist der Yubikey am Ende nur eine Möglichkeit zur Umsetzung von einer Challenge-Response-basierten Authentikation anhand von privaten Schlüsseln welches bereits im FIDO Standart definiert ist. Auch ist es ein Nicht-Ziel dieser Arbeit das Resultat auf eine einzige perfekte Lösung zu dezimieren und diese zum neuen Standart zu erklären. Viel mehr soll es dem Leser durch eine tabellarische Auflistung von Vor- und Nachteilen jeder Methodik selbst überlassen sein, welche Methoden (und Tatempehlungen dieser Arbeit) er für sich umsetzt.

## 3 Grundlagen

Laut des IT-Grundschatz-Kompendiums vom BSI könne ein Benutzer aus Bequemlichkeit oder pragmatischen Gründen bewusst auf komplizierte und unhandliche Kryptomodule verzichten und Informationen stattdessen im Klartext übertragen. [A1] Dies stellt ein hohes Sicherheitsrisiko für Unternehmen, aber auch Privatpersonen dar, da Benutzer nicht gewillt sind ihre Passwörter durch komplizierte Verfahren zu erzeugen und in regelmäßigen Abständen vollkommen randomisiert zu setzen. An neuartige Ansätze des Logins in nativen oder webbasierten Anwendungen stellen sich dadurch völlig neue Herausforderungen. So müssen neue Authentifizierungsmöglichkeiten nicht nur sicher sein, sondern auch komfortabel genutzt und bedient werden können, da sie sonst von den Endnutzern gemieden oder umgangen werden. Wichtig ist eben auch, dass die breite Masse Zugriff auf die Ressourcen hat, die es zur Nutzung dieser Verfahren braucht. Man denke nur an die ganzen betrieblichen Passwörter, bei denen zum Monatsende nur eine Zahl an der letzten Stelle des Passwortes geändert wird. Laut einer Statistik von 2019, der "Global Data Risk Report From the Varonis Data Lab", gaben 38% aller Nutzer an ein Passwort im Unternehmen zu nutzen, dass sie nicht (oder nur geringfügig) ändern. Außerdem wird laut dieser Statistik alle 364 Tage wahrscheinlich ein Data Breach aufgrund von unsicheren Passwörtern in einem mittelständigen Unternehmen stattfinden. Die monatliche Ablaufzeit von Passwörtern in Unternehmen scheint also nicht ganz den Effekt zu erzielen, der ursprünglich damit geplant war, da die Arbeiter die Bequemlichkeit über die Sicherheit stellen.

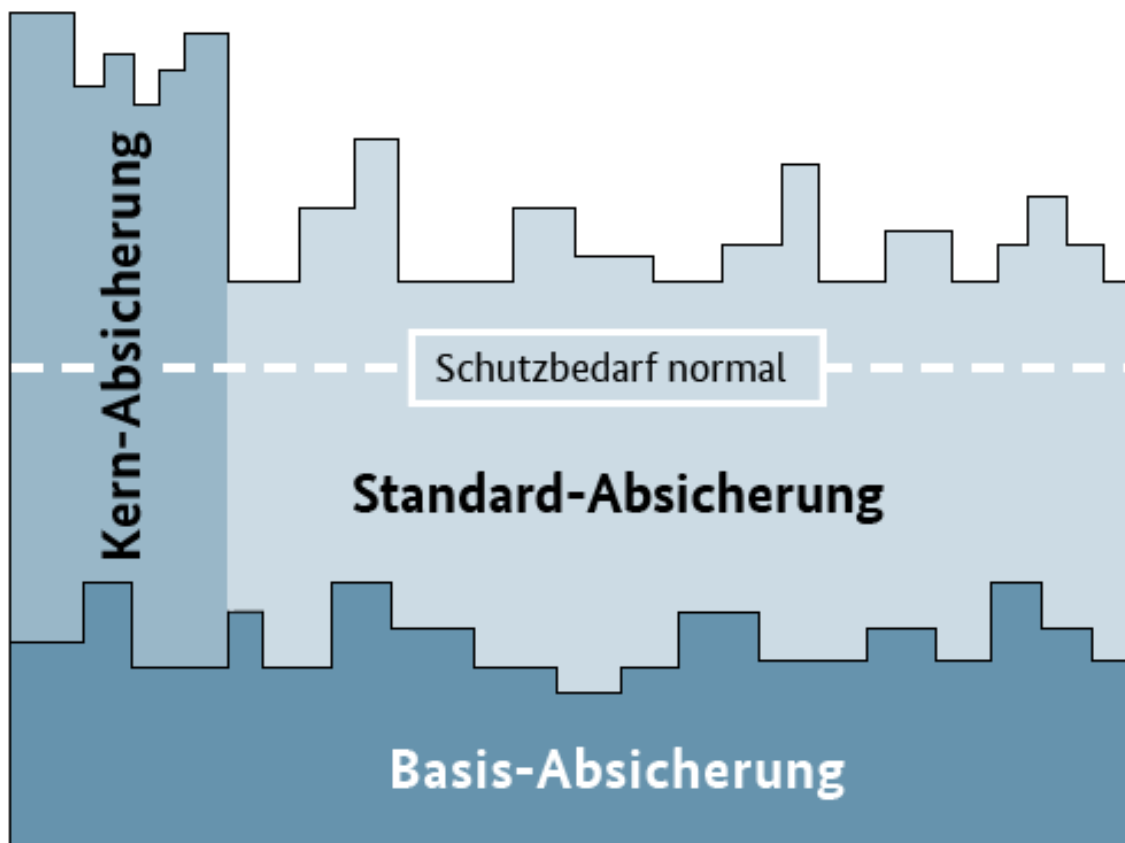
### 3.1 IT-Grundschatzkriterien

Der IT-Grundschatz definiert den Schutzbedarf eines bestimmten Assets je nachdem welches Risiko bei Verletzung der Grundwerte Vertraulichkeit, Integrität und Verfügbarkeit entstehen [10]. Allgemein existieren folgende Schutzbedarfskategorien:

- **normal** (Schadenauswirkungen begrenzt bis überschaubar)
- **hoch** (Schadenauswirkungen könnten hoch bzw. beträchtlich sein)
- **sehr hoch** (Schadenauswirkungen können ein existenziell bedrohliches Ausmaß annehmen)

Bei dem Authentifikationsprototypen wird die Schadensauswirkung für alle nicht personenbezogenen Daten wohl im Bereich normal liegen, da schon im Aufbau darauf geachtet wird, dass nur so viele Daten vom User verwendet werden, wie zwingend notwendig. (Nach dem Need-To-Know Prinzip) Sollte die Webseite oder Teile der Webseite publiziert bzw. im Business - Umfeld genutzt werden, muss eine Neubewertung der Daten nach Vertraulichkeit, Integrität und Verfügbarkeit stattfinden. Vor allem muss darauf geachtet werden, dass Daten über Fingerabdrücke verschlüsselt und Passwörter im gehashten Zustand in Datenbanken persistiert sind. Bei Kompromittierung des Hauptrechners, welches die größte Bedrohung in diesem Szenario darstellen würde, droht ein Data Breach mit dem Angreifer diese Daten weiterverwenden können. Durch Verschlüsselungen durch Schlüssel, die nicht auf dem Hauptsystem (oben u.a als Hauptrechner benannt) liegen. Gleichzeitig sollten die genutzten Verfahren insgesamt mathematisch sicher sein, auf veraltete Verschlüsselungsverfahren ist zu verzichten. Dies gilt auch für Hashes wie MD5, die mittlerweile relativ akkurat durch sehr große vorgerechnete Tabellen erraten werden können.

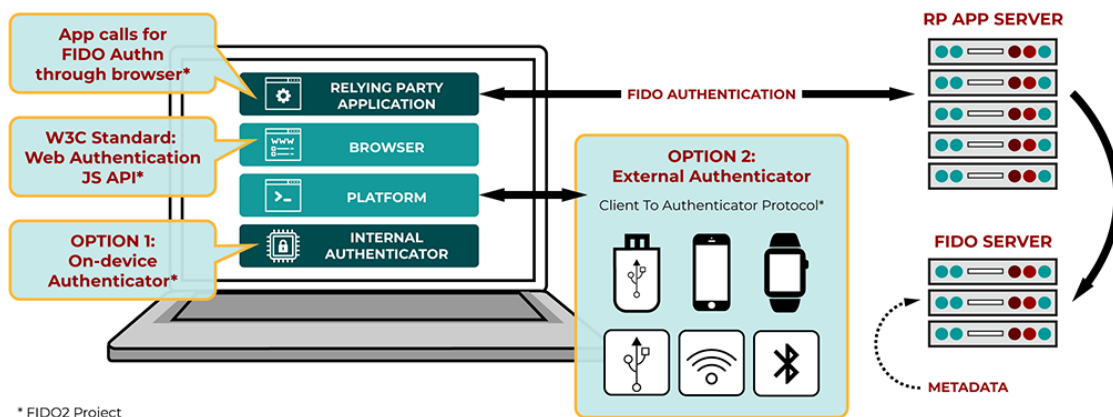
Im Falle einer Kompromittierung besäße der Schutzbedarf der Daten innerhalb der Datenbank, welche nicht gehasht oder anderweitig verschlüsselt sind, die Kategorie 'sehr hoch'. Eine Kompromittierung kann für das Unternehmen einen Imageschaden sowie weitreichende juristische Klagen zur Folge haben. Damit sind bereits 2 der 7 aufgeführten Schadensszenarien durch den BSI beschrieben. Je nach dem wie kompliziert die Ursprungsdaten sind und welcher Hashingalgorithmus in Kombination mit Salt und Pepper genutzt wurde, können vorallem Nutzerpassphrasen an die Öffentlichkeit gelangen und Angreifer können die Passwörter für andere Dienste nutzen. Die Wahrscheinlichkeit für diesen Schaden ist noch vergleichbar niedrig, weshalb die Kategorie nach dem BSI für Passwörter in dem Prototyp hoch statt sehr hoch ist.



Außerdem unterscheidet der IT-Grundschutz drei Arten der Absicherung. Die Basis-Absicherung ist relevant für Institutionen die einen Einstieg in den IT-Grundschutz suchen und relativ schnell alle relevanten Geschäftsprozesse mit einfach umzusetzenden Basismaßnahmen sichern wollen. Die Kern-Absicherung konzentriert sich auf besonders wichtige Geschäftsprozesse und vertieft sich in die Sicherung dieser. Von einer Standard-Absicherung spricht man, wenn alle empfohlenen IT-Grundschutz-Vorgehensweisen durchgeführt werden. Sie beschreibt den allumfassenden Schutz der Prozesse und Bereiche der Institution, wie das Schaubild vom BSI verdeutlicht. [9] Bei dem Prototyp wird eine Basis-Absicherung nach BSI durchgeführt und darauf geachtet alle Datenschutzkriterien zu erfüllen. Dabei wird vor allem die Checkliste des IT-Grundschutzes zu Webservern und Webanwendungen betrachtet. Kriterien die nicht erfüllt werden konnten oder wurden, werden dokumentiert und im Fazit erläutert. Die Wahl der Basis-Absicherung begründet sich damit, das lokale Testdaten im Prototyp verarbeitet werden, für die kein bis nur ein sehr geringer Schutzbedarf besteht. Eine Kern-Absicherung käme nur in Frage, falls ein ganz bestimmter Prozess oder Asset des Prototyps geschützt werden müsste wie zum Beispiel der Zugriff auf die Datenbank durch den Prototypen, welche nicht der Fall ist. Insgesamt ist dieser Teil der Abschlussarbeit auch als Einstieg in den IT-Grundschutz zu verstehen, welcher laut BSI selbst die Basis-Absicherung als Empfehlung und zur Folge hat und sich am Besten für vorhandene Zwecke eignet.

## 3.2 Standart nach FIDO2

Die genannten Probleme sind den Menschen seit einigen Jahren bekannt und wurden vor allem mit Verfahren gelöst, die keine Passwörter (oder allgemein Verfahren der Wissenskategorie) zur Authentifikation benötigen und diese maximal als ersten Layer der Sicherheit implementieren. Das bekannteste Beispiel für einen Standart zur sicheren und bequemen Authentifikation im Internet findet man unter dem Schlüsselwort FIDO2. FIDO steht dabei für 'Fast Identity Online' (Schnelle Identität im Netz). Sie ist das Ergebnis einer Kooperation des World Wide Web Consortium (W3C) und der FIDO Alliance. FIDO2 basiert auf vorhandenen Protokollen wie Web Authentication (WebAuthn) für die Browser-Server-Kommunikation und CTAP für die Browser-Authenticator-Kommunikation. Auf der offiziellen Webseite der yubico, einem der Hauptentwickler und Publizierer des Vorgängerprotokolls Universal second factor (U2F) wird die FIDO2 - U2F, also die zwei Faktor Authentifizierung spezifiziert durch U2F das immernoch im FIDO2 Protokoll beheimatet ist, wie folgt beschrieben: "an open authentication standard that enables internet users to securely access any number of online services with one single security key [...]. FIDO2 is the latest generation of the U2F protocol" [5] (übersetzt: Ein offener Authentifikationsstandard der Usern das Erreichen von Online-Services mittels eines einzigen sicheren Schlüssels erlaubt. [...] FIDO2 ist die letzte Generation des U2F - Protokolls). Während das Vorgänger - Protokoll U2F von Google und Yubico ins Leben gerufen wurde, ist FIDO2 ein offener dezentraler Kommunikationsstandart für die passwortlose Kommunikation welches die Authentifizierung für sowohl Privatanutzer als auch Unternehmen bequem und gleichzeitig sicher machen soll.



Um die Sicherheit des Nutzers zu gewährleisten kombiniert FIDO2 die Methoden des UAF und des U2F. Bevor wie bei gängigen Zweifaktoren wie eines PINs oder sechsstelligen Schlüssels der Schlüsselaustausch stattfinden kann, muss der User der Anwendung oder des Dienstes eine lokale Verifikation durchführen. Diese soll sicherstellen, dass es sich bei der Person, die die Authentifikation durchführt und der Person, die den Schlüssel vorher registriert hat, um die selbe Person handelt. Diese Verifikation kann

zum Beispiel ein Knopf auf einem USB - Stick sein, auf den der Web-Service wartet oder ein Fingerabdruck-Sensor - Bevor er die Challenge an den Nutzer (bzw. über dessen Browser dann an die Webseite) sendet. So lange also ein Angreifer keinen physischen Zugang zu diesem Gerät erhält, ist das Verfahren sicher. Sollte es doch vorkommen, dass der Angreifer sich Zugriff verschafft und den Knopf drückt, setzt die sozusagen zweite Phase der Authentifikation ein. Die Webseite sendet dem User eine Challenge, welche der User lokal mit seinem Schlüssel auf dem Computer lösen kann. So authentisiert sich der User gegenüber dem Webserver, auf dem die Webseite gehostet ist. Die Webseite vergleicht das Userergebnis dieses mit dem eigenen Ergebnis. Gibt es ein Match, sendet der Server der Webseite die zugehörige Response zur Challenge an den User zurück. Die Webseite hat den User authentifiziert. Wie die Abbildung zeigt gibt es neben der externen Authentifikation durch Smart-Watch, USB- Stick oder Smartphone auch die Option der "on-device-authentication". Damit ist die Authentifizierung durch einen PIN oder einen eingebauten Fingerabdruck-Sensor (über biometrische Daten aller Art) gemeint, die allerdings nicht extern angeschlossen ist sondern sich auf dem Gerät selbst befindet.

## 3.3 Behandelte Verfahren

### 3.3.1 Username & Passwort

Trotz der bereits erwähnten Probleme des Passwortes, ist es laut eines wissenschaftlichen Artikels von Thomas Maus 2008 "nicht aus unserer Arbeitswelt [...] wegzudenken" [12]. Anzumerken ist, dass der Artikel bereits 12 Jahre in der Vergangenheit liegt und immer noch Relevanz hat. Herr Maus beschreibt alternative Authentifikationsmethoden wie die Einmalkennwörter und biologische Merkmale. Dies ist nur ein weiterer Beweis dafür, dass schon vor mehr als 10 Jahren die Passwortproblematik erkannt wurde. In dem Artikel geht Herr Maus der Hypothese nach, ob Passwörter wirklich per sé unsicherer sind als die Authentifikationsmethoden der beiden anderen Kategorien Besitz und biologische Merkmale. So sei das Kernproblem des Passwortes, dass es direkt nach der Eingabe ein geteiltes Geheimnis ist, da alle beteiligten Systeme es mitschneiden konnten und automatisch Geheimnisträger sind. Das Passwort bietet sehr viele Angriffsvektoren, so "Shoulder Surfing, Phishing, Social-Engineering, Man-in-the-Middle Angriffe, schlechte Passwort Qualitäten, das Teilen des Passwortes mit Familie und Freunden" [12] und vielem mehr.

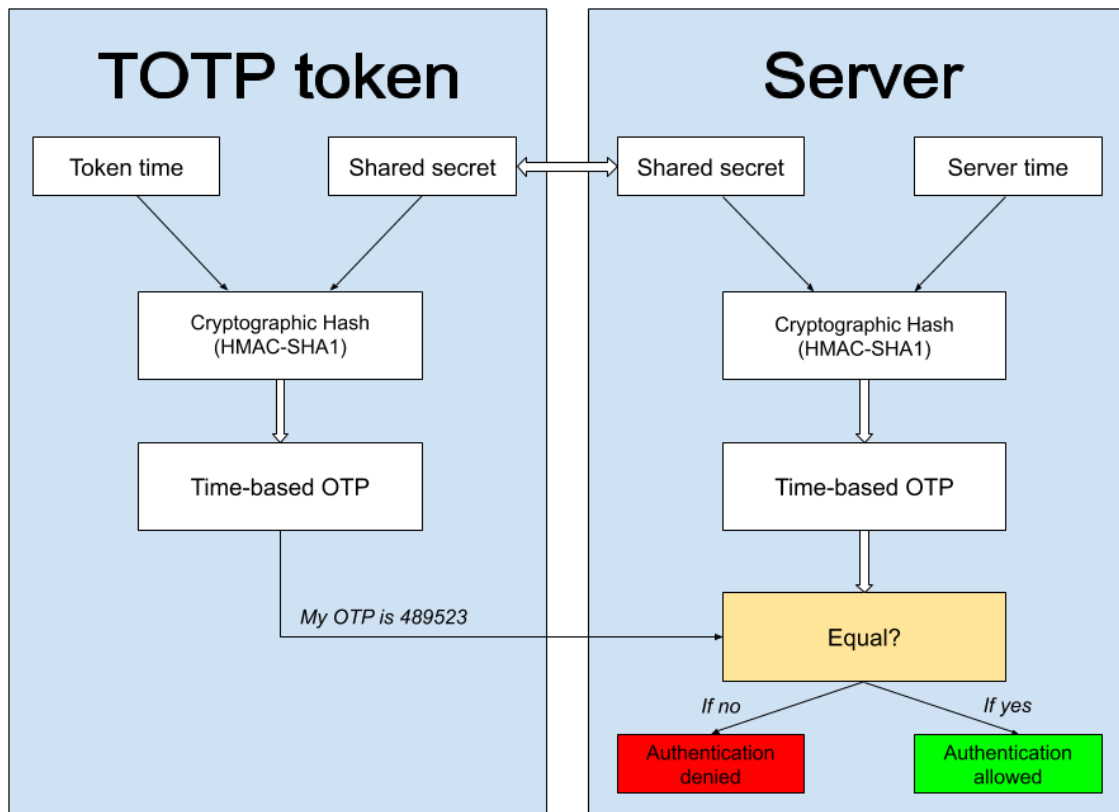
Bei dem Prototyp wird der Ist-Zustand einer Username und Passwort - Authentifikation demonstriert, wie man sie heutzutage auf höchstwahrscheinlich jedem Webdienst in der Form als ersten schwachen Faktor vorfinden wird. Teilweise wird sie sogar als einziger Authentifizierungsfaktor verwendet. Während man über alle Schwächen des Passwortes spricht, muss man dennoch anerkennen, dass das Passwort eine gewisse

Flexibilität bietet. Es genügt das Wissen über eine bestimmte Zeichenfolge um sich zu authentifizieren, dieses Wissen muss nicht zwangsmäßig auf ein Blatt geschrieben oder in einem Passwort-Manager beherrbergt werden. Das beste Passwort ist jenes, welches nur in dem Gehirn des Nutzers persistiert ist und mit niemandem geteilt wird. Anders als bei neueren Verfahren, die als sicherer gelten, benötigt es keine Smart-Card, USB-Sticks oder anderweitige technische Hilfsmittel um sich zu authentifizieren. Lediglich das Gedächtnis des Nutzers ist gefragt, welches allerdings fortlaufend im digitalen Zeitalter von Social Media und Up-To-Date Informationen, nachlässt. So ist es Usern heutzutage immer schwerer möglich sich die verschiedenen Passphrasen zu merken, ohne sie als Behelf irgendwo zu notieren. Sobald das Passwort auf eine potenziell unsichere Plattform notiert wurde, gilt sie als geteiltes Geheimnis zwischen jedem Leser und dem Initialbenutzer dessen.

### **3.3.2 OTP's**

Ein Kennwort ist eine eine Zeichenfolge, die zur Authentifizierung verwendet wird. Damit soll die Identität einer Person [...] auf eine Ressource nachgewiesen werden."[A4]. Ein Einmalkennwort im Vergleich ist ein Kennwort, das nur ein einziges Mal für eine Authentifizierung genutzt werden kann. Man unterscheidet drei Arten von One time password (OTP)'s.





Bei der timerbasierten (Time based one time password (TOTP)) Methode wird die aktuelle Systemzeit (Token time) mit dem zu verschlüsselnden Text (Shared secret) anhand eines kryptografischen Verfahrens verschlüsselt. Es entsteht ein kryptografischer Hashwert (Cryptographic Hash), welcher meist den HMAC-SHA1 Hashingalgorithmus verwendet. Dieses Verfahren findet gleichermaßen auf dem Server statt. Der einzige Unterschied zum Server besteht darin, dass die Systemzeit des Servers genutzt wird. Findet innerhalb der festgelegten Zeit (ein Token entfällt laut RFC6238 standardmäßig nach 30 Sekunden, diese Zeit ist modifizierbar) eine erfolgreicher Match auf Serverseite statt, wird der User authentifiziert und ihm der Zugang gewährt. [13] Ein entscheidender Nachteil dieser Methode entsteht, falls der authentifizierende User innerhalb dieser 30 Sekunden (beispielsweise) durch eine Störung des Netzes oder einen kompletten Netzausfall die Verbindung verliert. Der aktuelle TOTP Code wird ungültig und muss erneut angefragt bzw. erstellt werden. Apps wie der Google Authenticator lösen diesen Problem, in dem sie einen Timer setzen und alle 30 Sekunden einen automatisch generierten neuen Code mit der aktuellen ablaufenden Zeit des Timers anzeigen. Dabei muss natürlich drauf geachtet werden, dass Server und Client synchron sind, dieses Verfahren ist deshalb an eine bestimmte Zeitspanne und ein externes Gerät (sei es Smartphone, TOTP Smart Card oder ein externer Rechner) gebunden. Diese Zeitbegrenzung bzw. das Verlassen auf die Zeit des Gerätes und des Servers kann zum Nachteil werden wenn Geräte asynchron werden. So gibt es einige ältere TOTP - Generatoren, die einen internen Zähler haben und mit jedem Tick eine Sekunde auf den aktuellen Wert nach

UTC draufrechnen. Find bei Geräterestart keine erneute Synchronisation (im RFC6238, Resynchronisation) statt, so entstehen fehlerhafte TOTP - Codes auf Clientseite, die der Server ablehnen wird. Dieser Nachteil ist gleichzeitig allerdings ein großer Vorteil in punkto Sicherheit, da ein Angreifer potenziell einen sehr kleinen zeitlich begrenzten Angriffsvektor besitzt, in dem er den TOTP - Code lösen muss. Durch entsprechende Zugriffssicherheitsfeatures, wie das Sperren des Nutzers nach oftmalig wiederholter falscher Eingabe, wird ein Brute-force-Angriff verhindert.

Ereignisbasierte OTPs (folgend HMAC based one time password (HOTP)) besitzen einen Ereigniszähler, der bei jeder versuchten Authentifizierung einen Zähler auf Server und Clientseite synchronisiert inkrementiert. Sollte der Zähler asynchron werden bzw. der Server einen anderen Wert gespeichert haben als der Client bei der nächsten Authentifizierung sendet, wird der Authentifizierungsvorgang abgebrochen. Man findet diese Funktionalität wortwörtlich beschrieben in Googles Time and event based one time password Patent [A6] in folgendem Wortlaut "[...] the characteristics of an event can be the value of a counter that is incremented each time the user pushes a button on the token"[A6]. Für diesen Prozess wird ein spezieller Algorithmus genutzt, der im RFC4226 näher beschrieben ist.

Challenge-response basierte OTP Verfahren bedienen sich an komplizierten mathematischen Verfahren. Das heißt, es erfolgt ein ACK (Acknowledge bzw. Initialanstoß zur Authentifizierung). Der Client, berechnet die Response mithilfe der mathematischen Formel und sendet das Ergebnis an den Server. Sollte es einen Match geben, erhält der Client eine Response vom Server, der seine Echtheit bestätigt. Synchronisationsprobleme kann es bei diesem Verfahren entgegen der ereignis oder timerbasierten OTP-Verfahren nicht geben, da die Berechnung dieses 'Schlüssels' vollkommen auf der Clientseite funktioniert. Der Server überprüft diese Rechnung nur mit seinem eigenen Wert, stellt aber keine weiteren Rechnungen oder Umformungen mit diesem Wert an. Der Hauptvorteil dieses Verfahrens ist, dass unabhängig von der Zeit und einem speziellen Ereignis eine Anfrage gestellt werden kann. Der Server kann also seine 'Challenge' abschicken und muss keine 'Response' innerhalb einer festgegebenen Zeit erhalten, um authentifizieren zu können. Dieses Verfahren gilt als besonders sicher, da es auf Serverseite keinen Algorithmus gibt, der sich vorausberechnen lässt.

Die folgende Tabelle soll vergleichend die Gemeinsamkeiten, aber auch Vor und Nachteile von HOTP mit TOTP verdeutlichen. Das Wissen zu vor allem den Nachteilen der Verfahren ist wichtig um die gewählte Eigenstrategie im Prototypen zu verstehen.

Relies on Shared Key and Counter (moving factor), Counter values are generated based on the shared key	Relies on Share key and Counter but counter values changes with the function of time (every 30 or 60 sec)
Event-basedOTP algorithm is used i.e. the moving factor is an event counter	Time-based OTP algorithm is used i.e. short-lived OTP values for enhanced security are used
The counter is subsequently incremented whenever a new OTP is generated	The counter values are incremented with a timeout of an OTP
Pass Token is valid for an unknown amount of time	Passcodes are valid only for short duration of time (can also be called as Extension of HOTP that involved time)
Requires more maintenance but no synchronization between user device and server	Requires less maintenance but high-level synchronization because of the factor of time
Published as IETF RFC 4226	Published as RFC 6238
An example can be Yubikey, Google Authenticator	Example Google Authenticator
Less Expensive as the counter is cheaper to implement for authentication purpose	More Expensive because accurate time devices are required for authentication

### 3.3.3 WebAuthn

Webauthn ist kurz für die 'Web Authentication'. Zur Verfügung gestellt wurde dieser Standard der Authentifikation 2018 von der FIDO Alliance und dem W3C. [A7] Sie ermöglicht eine passwortlose (bzw. benutzerdatenlose, es wird also auch keine User-ID benötigt) Authentifikation durch Tokens (Sicherheitsschlüssel). Für dieses Verfahren wird zunächst ein Buffer aus kryptografischen random Bytes generiert, dass der Verhinderung von 'Bruteforce' (vom webauthn - Guide auch als 'reply attacks' beschrieben) - Angriffen dienen soll. Web Authentication nutzt das vorhandene public-key-Verfahren für Webseiten. Der Standard definiert allerdings nicht welche Art von Schlüssel genutzt wird. Unter den Möglichkeiten zählen der 'USB security key'[A7] oder der "built-in fingerprint sensor"[A7]. Webauthn basiert auf vielen bereits vorhandenen Abhängigkeiten der Informatik wie die Standards von HTML5, ECMAScript, COSE (CBOR Object Signing and Encryption COSE, RFC8152) oder dem Nutzen von der Base64url encoding.

Zusammengefasst hat der FIDO2 Standard mit CTAP (dem Protokoll für externe Authentifikationen mit Mobilgeräten) und Webauthn (der Schnittstelle bzw. API) vorhandene Funktionen definiert, mit der native Authentifizierungsmethoden wie das public-private Key Verfahren auf die Webseite übertragen werden können. Wichtige Beispiele für Web Authentication sind der Yubikey, der USB-Token oder unsere biometrischen Daten (FaceID oder TouchID), die wir täglich in jedem AppStore nutzen, der diese Daten verschlüsselt an eine Webseite bzw. einen öffentlichen Store übermittelt. In unserem Use-Case wollen wir die Authentifizierung anhand von Webauthn als Multi-Faktor nutzen, also als zusätzliche Sicherung neben einem Passwort. Denn wie oben beschrieben,

kann das Wissen eines Menschen durch Data Breaches oder menschliches Versagen (Gutglauben) leicht abhanden kommen. Mit einem Yubikey oder einem USB-Token befindet man sich allerdings auf der Ebene des Besitzes, wodurch ein potenzieller Angreifer es schwerer hat an die Daten zu kommen. Biometrische Daten und diese public-private-Key Verfahren gelten nämlich allgemein als sehr sicher. Wodurch es technisch sehr schwer bis mathematisch (in gegebener Menschenzeit) fast unmöglich ist, die Algorithmen hinter ihnen zu knacken.

# 4 Konzeption

## 4.1 Prototypenaufbau

Das Ziel des Prototypes ist es, wie eingangs erwähnt, vorhandene Authentifizierungsverfahren abseits der klassischen UserID / Passwort Methode zu begutachten und dessen Schwächen aufzudecken. Der Prototyp beschreibt eine einfache Webseite, die aus dem globalen Internet erreichbar sein wird und zwei Eingabefelder und einen Loginbutton besitzt. Die unterschiedlichen Methoden der Authentifizierung wählt man über ein Dropdownmenü über dem Login - Button. Je nach Authentifizierungsverfahren werden kleine Popup-Boxen sichtbar, die die weiteren Schritte für die Authentifikation erläutern. So muss bei der zwei Faktor Authentifizierung anhand von einem Fingerabdruck weder ein Username noch ein Passwort eingegeben werden. Die Webseite muss lediglich auf die Schnittstellen des Betriebssystems zugreifen, um den Nutzer zu authentisieren. Wie der Nutzer eingangs den Fingerabdruck eingerichtet hat, spielt für die Webseite keine Rolle. Ein Teil des Prototypen soll die gewählten Methoden demonstrieren. Neben einer erfolgreichen Demonstration der Authentifizierung sollen nach jeder Methode auch Kennwerte ausgegeben werden. Einer davon soll zum Beispiel die Zeit von der ersten Eingabe in ein Eingabefeld bis zur Authentifizierung in Sekunden zählen und anzeigen. Weitere Messwerte sind denkbar und werden sich bei der Implementation ergeben.

Neben den vorhandenen Methoden soll die eigene Architektur aufgebaut werden, die sich an vorhandenen Authentifikationsmöglichkeiten bedient. Die UserID und das Passwortfeld sind beim ersten Aufruf der Seite zwar zu sehen, müssen allerdings nicht zwingend für jedes der Verfahren genutzt werden, so kann es zum Beispiel bei einer besitzbasierten Authentifikation bereits reichen, den Besitz (z.B einen USB - Stick, welcher einen privaten Schlüssel beherbergt) im Computer einstecken zu haben und auf den Loginbutton zu drücken. Bei der Architektur muss zwingend eine Datenbank und ein Backend zur Webseite implementiert werden um einerseits die eigegangenen Daten zu bearbeiten und andererseits in die Datenbank zu persistieren. Das Dropdownmenü zeigt die Authentifikation über biologischen Merkmale (Touch ID oder Face ID) nur sofern das Gerät, auf welchem der Prototyp bedient wird, einen entsprechenden Sensor und die entsprechende Software zur Verarbeitung besitzt.

## **4.2 Auswahl der Authentifizierungsverfahren**

Neben des altbekannten TOTP Verfahrens, wird das Secure Element und die E-Mail Authentifikation betrachtet. Dabei bedienen sich diese Verfahren aller drei Möglichkeiten der Authentifikation, dem Wissen, dem Besitz und der körperlichen Merkmale.

## **4.3 Kriterien zur Bewertung des Prototypen**

## **4.4 Architektur**

# **5 Prototypischer Lösungsansatz**

## **5.1 Bequemlichkeitsproblem**

## **5.2 Kriterien für erfolgreiche Authentifikation**

## **5.3 Implementierung des Prototypen**

# **6 Auswertung**

## **6.1 Implementierung**

## **6.2 Ablauf und Durchführung**

## **6.3 Fehlerbetrachtung**



## **7 Ausblick und Fazit**

# A Anhang

## A.1 Ergänzende Informationen

Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln. Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.