



UNIVERSITAS INDONESIA

**IMPLEMENTASI DAN ANALISIS EFEKTIVITAS *CODE VIRTUALIZATION*
DALAM MENINGKATKAN KEAMANAN *SOFTWARE* DENGAN
MEMPERSULIT *REVERSE ENGINEERING* MENGGUNAKAN VXLANG**

SKRIPSI

**SENO PAMUNGKASS RAHMAN
2106731586**

**FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI TEKNIK KOMPUTER
DEPOK
2025**



UNIVERSITAS INDONESIA

**IMPLEMENTASI DAN ANALISIS EFEKTIVITAS *CODE VIRTUALIZATION*
DALAM MENINGKATKAN KEAMANAN *SOFTWARE* DENGAN
MEMPERSULIT *REVERSE ENGINEERING* MENGGUNAKAN VXLANG**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Teknik**

**SENO PAMUNGKASS RAHMAN
2106731586**

**FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI TEKNIK KOMPUTER
DEPOK
JANUARI 2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Implementasi dan Analisis Efektivitas *Code Virtualization* dalam Meningkatkan Keamanan *Software* dengan Mempersulit *Reverse Engineering* menggunakan VxLang
Penulis : Seno Pamungkas Rahman
NPM : 2106731586

Laporan Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui.

Januari 2025

Dr. Ruki Harwahyu, S.T., M.T., M.Sc.

Pembimbing Skripsi

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Seno Pamungkas Rahman
NPM : 2106731586
Tanda Tangan :

Tanggal : Januari 2025

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Seno Pamungkas Rahman
NPM : 2106731586
Program Studi : Teknik Komputer
Judul Skripsi : Implementasi dan Analisis Efektivitas *Code Virtualization* dalam Meningkatkan Keamanan *Software* dengan Mempersulit *Reverse Engineering* menggunakan VxLang

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Program Studi Teknik Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dr. Ruki Harwahu, S.T., M.T., M.Sc. ()

Penguji : Dr. Ruki Harwahu, ST. MT. MSc. ()

Penguji : I Gde Dharma Nugraha, S.T., M.T., Ph.D ()

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : Januari 2025

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Ruki Harwahyu, ST, MT, MSc. dosen pembimbing atas segala bimbingan, ilmu, dan arahan baik dalam penulisan skripsi maupun selama masa studi di Teknik Komputer.
2. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral.
3. Teman-teman di program studi Teknik Komputer atas segala dukungan dan kerja samanya.

sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan benar. Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Penulis berharap kritik dan saran untuk melengkapi kekurangan pada skripsi ini.

Depok, 3 Januari 2025

Seno Pamungkas Rahman

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Seno Pamungkas Rahman
NPM : 2106731586
Program Studi : Teknik Komputer
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Skripsi

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Implementasi dan Analisis Efektivitas *Code Virtualization* dalam Meningkatkan Keamanan *Software* dengan Mempersulit *Reverse Engineering* menggunakan VxLang

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok
Pada tanggal : Januari 2025
Yang menyatakan

(Seno Pamungkas Rahman)

ABSTRAK

Nama : Seno Pamungkas Rahman
Program Studi : Teknik Komputer
Judul : Implementasi dan Analisis Efektivitas *Code Virtualization* dalam Meningkatkan Keamanan *Software* dengan Memperlambat *Reverse Engineering* menggunakan VxLang
Pembimbing : Dr. Ruki Harwahu, S.T., M.T., M.Sc.

Rekayasa balik merupakan ancaman serius terhadap keamanan perangkat lunak, memungkinkan penyerang untuk menganalisis, memahami, dan memodifikasi kode program tanpa izin. Teknik obfuscation, terutama virtualisasi kode, menjadi solusi yang menjanjikan untuk melindungi perangkat lunak dari ancaman ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan dan menganalisis efektivitas virtualisasi kode dalam meningkatkan keamanan perangkat lunak dengan mempersulit rekayasa balik. Penelitian ini menggunakan VxLang sebagai platform virtualisasi kode. Metode penelitian yang digunakan meliputi implementasi virtualisasi kode pada sebuah aplikasi studi kasus, kemudian dilakukan analisis statis dan dinamis terhadap aplikasi sebelum dan sesudah di-obfuscate. Analisis statis dilakukan dengan membandingkan tingkat kesulitan dalam memahami kode assembly yang dihasilkan. Analisis dinamis dilakukan dengan mengukur waktu eksekusi dan sumber daya yang digunakan oleh aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa virtualisasi kode dengan VxLang efektif dalam meningkatkan keamanan perangkat lunak. Kode yang telah di-obfuscate menjadi lebih sulit dipahami dan dianalisis, terlihat dari meningkatnya kompleksitas kode assembly. Penelitian ini diharapkan dapat membuktikan bahwa virtualisasi kode dengan VxLang merupakan teknik yang efektif untuk melindungi perangkat lunak dari rekayasa balik dan dapat dipertimbangkan sebagai solusi untuk meningkatkan keamanan aplikasi.

Kata kunci:

Pengaburan Kode, Virtualisasi Kode, Perlindungan Perangkat Lunak, Rekayasa Balik

ABSTRACT

Name : Seno Pamungkas Rahman
Study Program : Teknik Komputer
Title : Implementation and Analysis of the Effectiveness of Code Virtualization in Improving Software Security by complicating Reverse Engineering
Counsellor : Dr. Ruki Harwahu, S.T., M.T., M.Sc.

Reverse engineering is a serious threat to software security, allowing attackers to analyze, understand, and modify program code without permission. Obfuscation techniques, especially code virtualization, are promising solutions to protect software from this threat. This study aims to implement and analyze the effectiveness of code virtualization in improving software security by complicating reverse engineering. This study uses VxLang as a code virtualization platform. The research methods used include implementing code virtualization on a case study application, then conducting static and dynamic analysis of the application before and after obfuscation. Static analysis is done by comparing the level of difficulty in understanding the resulting assembly code. Dynamic analysis is done by measuring the execution time and resources used by the application. The results of the study show that code virtualization with VxLang is effective in improving software security. Obfuscated code becomes more difficult to understand and analyze, as seen from the increasing complexity of the assembly code. This study is expected to prove that code virtualization with VxLang is an effective technique to protect software from reverse engineering and can be considered as a solution to improve application security.

Key words:

Code Obfuscation, Code Virtualization, Software Protection, Reverse Engineering

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR KODE	xiv
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	5
2.1.1 Perangkat Lunak Sistem	5
2.1.2 Perangkat Lunak Aplikasi	6
2.1.3 Proses Kompilasi dan Eksekusi Perangkat Lunak	6
2.1.3.1 Proses Kompilasi	6

		x
	2.1.3.2 Proses Eksekusi	8
2.2	<i>Software Control Flow</i>	9
	2.2.1 <i>Control Flow Instructions</i>	9
	2.2.1.1 <i>High Level Languages</i>	9
	2.2.1.2 <i>Low Level Languages</i>	11
	2.2.2 <i>Control Flow Graph</i>	12
2.3	Rekayasa balik (<i>Reverse Engineering</i>)	13
	2.3.1 Jenis Analisis Rekayasa Balik	13
	2.3.2 <i>Tampering</i>	14
	2.3.3 Alat-alat untuk Rekayasa Balik	15
2.4	<i>Obfuscation</i>	16
	2.4.1 Manfaat <i>Obfuscation</i>	16
	2.4.2 Jenis-jenis <i>Obfuscation</i>	16
	2.4.2.1 Kode Sumber <i>Obfuscation</i>	17
	2.4.2.2 <i>Bytecode Obfuscation</i>	17
	2.4.2.3 <i>Kode Biner Obfuscation</i>	18
2.5	<i>Code Virtualization</i>	19
	2.5.1 VxLang	21
	2.5.1.1 Komponen-Komponen Utama VxLang	22
	2.5.1.2 Arsitektur dan Cara Kerja VxLang	22
	2.5.1.3 VxLang SDK dan API untuk <i>Obfuscation</i>	24
	2.5.1.4 Konfigurasi <i>Obfuscation</i> VxLang	25
2.6	<i>Graphical User Interface Frameworks</i>	27
	2.6.1 <i>Qt Framework</i>	28
	2.6.2 <i>Dear ImGUI</i>	28
2.7	OpenSSL	29
3	METODE PENELITIAN	31
	3.1 Pendekatan Penelitian	31
	3.2 Desain Eksperimen	31
	3.3 Objek Studi	32
	3.4 Instrumen dan Bahan Penelitian	32
	3.5 Prosedur Pengumpulan Data	33
	3.5.1 Studi Literatur	33
	3.5.2 Persiapan Artefak	33
	3.5.3 Pengujian Keamanan Autentikasi	34
	3.5.4 Pengujian Performa Overhead	35
	3.6 Teknik Analisis Data	36

4	IMPLEMENTASI	37
4.1	Penyiapan Lingkungan Pengembangan	37
4.2	Implementasi Pengujian Autentikasi	38
4.2.1	Aplikasi Studi Kasus Autentikasi	41
4.2.2	Implementasi Sisi Server (Varian Cloud)	44
4.3	Implementasi Pengujian Performa	44
4.3.1	Benchmark Algoritma Quick Sort (QuickSort)	44
4.3.2	Benchmark Enkripsi AES-CBC-256 (Encryption)	46
4.3.3	Pengukuran Ukuran File	46
4.3.4	Integrasi dan Proses Virtualisasi VxLang	47
5	HASIL PENELITIAN	49
5.1	Analisis Pengujian Autentikasi VxLang	49
5.1.1	Analisis Statis	49
5.1.1.1	Analisis Aplikasi Non-Virtualized	49
5.1.1.2	Analisis Aplikasi Non-Virtualized (Versi Cloud)	51
5.1.1.3	Analisis Aplikasi Virtualized	53
5.1.2	Analisis Dinamis	54
5.1.2.1	Analisis Aplikasi Non-Virtualized	54
5.1.2.2	Analisis Aplikasi Virtualized	56
5.2	Analisis Performa <i>Overhead</i> VxLang	57
5.2.1	Hasil Pengujian Performa <i>Quick Sort</i>	57
5.2.2	Hasil Pengujian Performa Enkripsi AES-CBC-256	59
5.2.3	Hasil Pengujian Ukuran File	59
6	KESIMPULAN DAN SARAN	61
6.1	Kesimpulan	61
6.2	Saran	62
	DAFTAR REFERENSI	64
	LAMPIRAN	1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Sistem Operasi Windows & Linux	6
Gambar 2.2	Perangkat lunak aplikasi	6
Gambar 2.3	Alur kompilasi program [4]	7
Gambar 2.4	Alur eksekusi program [5]	8
Gambar 2.5	Contoh Control Flow Graph [10]	13
Gambar 2.6	Dekompilasi Aplikasi [1]	14
Gambar 2.7	IDA Pro [13]	15
Gambar 2.8	Ghidra [14]	15
Gambar 2.9	x64dbg [15]	16
Gambar 2.10	Proses Code Virtualization [1]	19
Gambar 2.11	Transformasi ISA x86 menjadi berbagai mesin virtual [1]	20
Gambar 2.12	Alur eksekusi Code Virtualization [34]	21
Gambar 2.13	Transformasi kode asli menjadi kode virtual [34]	21
Gambar 2.14	Sebelum dan Sesudah <i>Obfuscation</i> [2]	23
Gambar 2.15	VxLang <i>Code Virtualizer</i> [2]	23
Gambar 2.16	VxLang konfigurasi JSON [2]	26
Gambar 2.17	Qt Logo [37]	28
Gambar 2.18	OpenSSL Logo [39]	30
Gambar 3.1	Diagram Alur Umum Tahapan Penelitian.	33
Gambar 3.2	Diagram Alur Prosedur Pengujian Keamanan Autentikasi. . . .	35
Gambar 3.3	Diagram Alur Prosedur Pengujian Performa.	36
Gambar 4.1	Diagram Alur Persiapan Executable untuk Pengujian Autentikasi.	39
Gambar 4.2	Diagram Alur Analisis Upaya Bypass Autentikasi.	40
Gambar 4.3	Diagram Alur Persiapan dan Pengujian Performa.	45
Gambar 5.1	Perbandingan Waktu Eksekusi Algoritma Quick Sort antara Versi Tanpa dan Dengan Virtualisasi VxLang.	58

DAFTAR TABEL

Tabel 5.1	Hasil Pengujian Waktu Eksekusi Quick Sort (ms)	58
Tabel 5.2	Hasil Pengujian Performa Enkripsi AES-CBC-256	59
Tabel 5.3	Hasil Pengujian Ukuran File (KB)	60

DAFTAR KODE

Kode 4.1	Logika Perbandingan Hardcoded (Konsol)	41
Kode 4.2	Implementasi Fungsi <code>send_login_request</code>	43
Kode 4.3	Pengukuran Waktu Eksekusi QuickSort	46
Kode 4.4	Penempatan Makro <code>VxLang</code> pada Logika Autentikasi	47
Kode 5.1	Snippet Assembly: Perbandingan Password dan Lompatan Kondisional (Non-Virtualized)	50
Kode 5.2	Snippet Assembly: Pemeriksaan Hasil Autentikasi Cloud (Non-Virtualized)	52
Kode 5.3	Snippet Assembly: Lompatan Kondisional Setelah Perbandingan Password (Dinamis, Non-Virtualized)	55
Kode 5.4	Snippet Assembly: Operasi Input/Output Standar (Non-Virtualized)	56
Kode 5.5	Snippet Assembly: Instruksi di Lokasi Input (Virtualized)	57
Kode 1	Kode Lengkap: Aplikasi Konsol Varian Hardcoded (<code>console.cpp</code>)	3
Kode 2	Kode Lengkap: Aplikasi Konsol Varian Cloud (<code>console_cloud.cpp</code>)	4
Kode 3	Kode Lengkap: Implementasi Fungsi <code>send_login_request</code> (<code>cloud.hpp</code>)	7
Kode 4	Konteks Assembly Lengkap: Analisis Statis Non-Virtualized (<code>app_imgui</code>)	9
Kode 5	Konteks Assembly Lengkap: Analisis Statis Non-Virtualized Cloud (<code>console_cloud</code>)	10
Kode 6	Konteks Assembly Lengkap: Analisis Dinamis Non-Virtualized (<code>app_qt</code>)	11
Kode 7	Konteks Assembly Lengkap: Perbandingan Operasi Input/Output . .	12

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan pesat teknologi perangkat lunak telah mendorong terciptanya aplikasi yang semakin kompleks dan canggih, menawarkan berbagai inovasi dan manfaat di berbagai sektor kehidupan. Namun, kemajuan ini juga diiringi oleh peningkatan ancaman keamanan yang semakin beragam dan canggih. Salah satu ancaman yang signifikan adalah rekayasa balik (reverse engineering). Reverse engineering adalah proses menganalisis suatu sistem, dalam hal ini perangkat lunak, untuk mengidentifikasi komponen-komponennya, interaksi antar komponen, dan memahami cara kerja sistem tersebut tanpa akses ke dokumentasi asli atau kode sumber. Dalam konteks perangkat lunak, reverse engineering memungkinkan pihak yang tidak berwenang untuk membongkar kode program, memahami algoritma yang digunakan, menemukan kerentanan, mencuri rahasia dagang, melanggar hak cipta, dan bahkan menyisipkan kode berbahaya.

Teknik-teknik keamanan konvensional seperti enkripsi data dan proteksi password seringkali tidak cukup ampuh untuk mencegah reverse engineering. Enkripsi hanya melindungi data saat transit atau saat disimpan, tetapi tidak melindungi kode program itu sendiri. Penyerang yang berhasil mendapatkan akses ke program yang berjalan dapat mencoba untuk membongkar dan menganalisis kode meskipun data dienkripsi. Demikian pula, proteksi password hanya membatasi akses awal ke program, tetapi tidak mencegah reverse engineering setelah program dijalankan. Penyerang dapat mencoba untuk melewati mekanisme otentikasi atau membongkar program untuk menemukan password atau kunci enkripsi.

Oleh karena itu, dibutuhkan teknik perlindungan yang lebih robust dan proaktif untuk mengamankan perangkat lunak dari reverse engineering. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah obfuscation. Obfuscation bertujuan untuk mengubah kode program menjadi bentuk yang lebih sulit dipahami oleh manusia, tanpa mengubah fungsionalitasnya. Obfuscation dapat dilakukan pada berbagai tingkatan, mulai dari mengubah nama variabel dan fungsi menjadi nama yang tidak bermakna, hingga mengubah alur kontrol program menjadi lebih kompleks dan sulit dilacak.

Di antara berbagai teknik obfuscation, code virtualization dianggap sebagai salah satu yang paling efektif. Code virtualization bekerja dengan menerjemahkan kode mesin asli (native code) menjadi instruksi virtual (bytecode) yang dieksekusi oleh mesin virtual (VM) khusus yang tertanam dalam aplikasi [1]. VM ini memiliki Instruction Set Architecture (ISA) yang unik dan berbeda dari ISA prosesor standar. Dengan demikian, tools reverse engineering konvensional seperti disassembler dan debugger tidak dapat langsung digunakan untuk menganalisis kode yang divirtualisasi. Penyerang harus terlebih dahulu memahami ISA dan implementasi VM untuk dapat menganalisis bytecode, yang secara signifikan meningkatkan kompleksitas dan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan reverse engineering.

VxLang merupakan salah satu platform code virtualization yang menarik untuk dikaji. VxLang menyediakan framework untuk melakukan code virtualization pada berbagai platform dan arsitektur prosesor [2]. Penelitian ini akan mengkaji implementasi dan efektivitas VxLang dalam melindungi perangkat lunak dari rekayasa balik. Dengan menganalisis tingkat kesulitan reverse engineering pada kode yang dilindungi oleh VxLang, ditinjau dari segi analisis statis dan dinamis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teknik perlindungan perangkat lunak yang lebih aman, handal, dan efektif dalam menghadapi ancaman reverse engineering. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi berharga bagi para pengembang perangkat lunak dalam memilih dan mengimplementasikan teknik perlindungan yang tepat untuk aplikasi mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi code virtualization menggunakan VxLang pada perangkat lunak, termasuk tahapan-tahapan yang terlibat dan konfigurasi yang diperlukan?
2. Seberapa efektifkah code virtualization menggunakan VxLang dalam meningkatkan keamanan perangkat lunak terhadap rekayasa balik, diukur dari segi kompleksitas analisis kode menggunakan teknik analisis statis dan dinamis?
3. Bagaimana pengaruh code virtualization menggunakan VxLang terhadap performa perangkat lunak, ditinjau dari waktu eksekusi, ukuran file program dan apa trade-off

antara keamanan dan performa?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengimplementasikan code virtualization menggunakan VxLang pada sebuah aplikasi studi kasus, mencakup seluruh tahapan implementasi dan konfigurasi.
2. Menganalisis efektivitas code virtualization menggunakan VxLang dalam meningkatkan keamanan perangkat lunak terhadap reverse engineering melalui analisis statis dan dinamis, membandingkan tingkat kesulitan analisis kode sebelum dan sesudah di-obfuscate.
3. Mengevaluasi pengaruh code virtualization menggunakan VxLang terhadap performa perangkat lunak dengan mengukur waktu eksekusi, ukuran file program, dan menganalisis trade-off antara keamanan dan performa.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus dan kedalaman penelitian, batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Platform code virtualization yang digunakan hanya VxLang
2. Analisis reverse engineering dibatasi pada analisis statis menggunakan disassembler dan decompiler (Ghidra), serta analisis dinamis menggunakan debugger (x64dbg).
3. Pengujian performa perangkat lunak dibatasi pada pengukuran waktu eksekusi, dan ukuran file program.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental kuantitatif. Langkah-langkah penelitian meliputi:

1. Studi Literatur Mencakup peninjauan sumber-sumber seperti jurnal, artikel, buku, dan dokumentasi terkait perangkat lunak, rekayasa balik, obfuscation, code virtualization, dan VxLang. Studi literatur ini bertujuan untuk membangun landasan teori yang kuat dan memahami penelitian terdahulu yang relevan.

2. Konsultasi Melibatkan diskusi berkala dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan bimbingan, arahan, dan masukan terkait perkembangan penelitian.
3. Pengujian Perangkat Lunak Tahap ini meliputi implementasi code virtualization menggunakan VxLang pada aplikasi serta pengujian perangkat lunak untuk mengevaluasi efektivitas dan dampaknya. Pengujian ini dilakukan dengan menguji tingkat kesulitan reverse engineering pada aplikasi sebelum dan sesudah di-obfuscate, baik melalui analisis statis (disassembler, decompiler) maupun analisis dinamis (debugger).
4. Analisis Menganalisis data yang diperoleh dari tahap pengujian perangkat lunak untuk mengevaluasi efektivitas VxLang dalam mempersulit rekayasa balik dan mengukur dampaknya terhadap performa aplikasi. Analisis ini meliputi perbandingan hasil pengujian antara aplikasi sebelum dan sesudah di-obfuscate.
5. Kesimpulan Merumuskan kesimpulan akhir dari penelitian berdasarkan hasil analisis data. Kesimpulan harus menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Seminar ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB 1 – PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 – TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas teori-teori dasar tentang perangkat lunak, rekayasa balik, obfuscation, code virtualization, dan VxLang.

BAB 3 – METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan langkah-langkah penelitian, desain eksperimen, alat dan bahan, serta teknik analisis data.

BAB 4 – HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil pengujian dan analisis, serta pembahasan terkait temuan penelitian.

BAB 5 – KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merumuskan kesimpulan dan saran dari penelitian.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak adalah serangkaian instruksi, data, atau program yang digunakan untuk mengoperasikan komputer dan menjalankan tugas-tugas tertentu [3]. Perangkat lunak memberikan instruksi kepada perangkat keras (hardware) tentang apa yang harus dilakukan, bertindak sebagai perantara antara pengguna dan perangkat keras. Tanpa perangkat lunak, sebagian besar hardware komputer tidak akan berfungsi. Sebagai contoh, prosesor membutuhkan instruksi dari perangkat lunak untuk melakukan perhitungan, dan monitor membutuhkan driver perangkat lunak untuk menampilkan gambar. Perangkat lunak tidak memiliki wujud fisik dan bersifat intangible, berbeda dengan hardware yang dapat disentuh. Perangkat lunak didistribusikan dalam berbagai bentuk, seperti program yang diinstal pada komputer, aplikasi mobile, aplikasi web, dan embedded systems.

2.1.1 Perangkat Lunak Sistem

Perangkat lunak sistem merupakan fondasi yang memungkinkan perangkat lunak aplikasi dan pengguna berinteraksi dengan perangkat keras [3]. Fungsinya antara lain mengelola sumber daya sistem seperti memori, prosesor, dan perangkat input/output. Perangkat lunak sistem juga menyediakan layanan dasar seperti sistem file, manajemen proses, dan antarmuka pengguna. Contoh perangkat lunak sistem meliputi:

1. **Sistem Operasi (*Operating System*):** Bertindak sebagai platform untuk menjalankan perangkat lunak aplikasi. Sistem operasi mengelola sumber daya hardware, menyediakan antarmuka pengguna, dan menjalankan layanan sistem. Contoh: Microsoft Windows, macOS, Linux, Android, iOS.
2. **Driver Perangkat Keras (*Device Drivers*):** Program yang memungkinkan sistem operasi untuk berkomunikasi dengan perangkat keras tertentu, seperti printer, kartu grafis, kartu suara, webcam, dan mouse. Setiap perangkat keras membutuhkan driver khusus agar dapat berfungsi dengan baik.



Gambar 2.1: Sistem Operasi Windows & Linux

2.1.2 Perangkat Lunak Aplikasi

Perangkat lunak aplikasi dirancang untuk memenuhi kebutuhan spesifik pengguna [3]. Kategori perangkat lunak aplikasi sangat luas dan beragam, berfokus pada penyelesaian tugas-tugas tertentu untuk pengguna. Perangkat lunak aplikasi berjalan di atas sistem operasi dan memanfaatkan layanan yang disediakan oleh sistem operasi.

- **Pengolah Kata (*Word Processors*):** Digunakan untuk membuat dan mengedit dokumen teks, memformat teks, menambahkan gambar dan tabel, dan melakukan tugas-tugas pengolah kata lainnya. Contoh: Microsoft Word, Google Docs
- **Perangkat Lunak Desain Grafis:** Digunakan untuk membuat dan mengedit gambar, ilustrasi, dan desain visual lainnya. Contoh: Adobe Photoshop, GIMP, Inkscape.



Gambar 2.2: Perangkat lunak aplikasi

2.1.3 Proses Kompilasi dan Eksekusi Perangkat Lunak

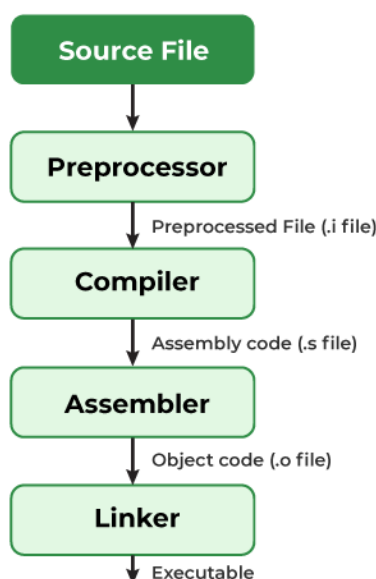
Proses menjalankan perangkat lunak melibatkan dua tahap utama: kompilasi dan eksekusi. Kedua tahap ini penting untuk mengubah kode sumber yang dapat dibaca manusia menjadi instruksi yang dapat dieksekusi oleh mesin. Berikut penjelasan lebih detail, dibagi menjadi dua sub-bagian:

2.1.3.1 Proses Kompilasi

Proses kompilasi mengubah kode sumber (source code) yang ditulis dalam bahasa pemrograman tingkat tinggi menjadi kode mesin (machine code) atau kode objek (object code)

[4]. Proses ini melibatkan beberapa tahapan, yang masing-masing dilakukan oleh program utilitas yang berbeda:

1. **Preprocessing:** Tahap pertama dalam proses kompilasi adalah preprocessing. Preprocessor menangani direktif-direktif preprocessor yang dimulai dengan simbol #, seperti `#include` dan `#define` dalam kode sumber.
2. **Compilation:** Pada tahap ini, compiler menerjemahkan kode sumber yang telah diproses menjadi assembly code. Assembly code adalah representasi mnemonic dari kode mesin, yang lebih mudah dibaca oleh manusia. Kompiler melakukan analisis sintaks dan semantik untuk memastikan kode sumber valid dan sesuai dengan aturan bahasa pemrograman. Kompiler juga melakukan optimasi kode untuk meningkatkan kinerja program.
3. **Assembly:** Assembler menerjemahkan assembly code menjadi kode objek (object code). Kode objek adalah representasi biner dari instruksi mesin, tetapi belum siap untuk dieksekusi. Kode objek berisi instruksi mesin dan data, tetapi belum terhubung dengan library eksternal.
4. **Linking:** Linker menggabungkan kode objek dari berbagai file sumber dan library menjadi satu file executable. Linker menyelesaikan referensi eksternal, mengalokasikan alamat memori untuk variabel dan fungsi, dan menghubungkan kode objek dengan library yang dibutuhkan. Output dari tahap linking adalah file executable yang siap dieksekusi.

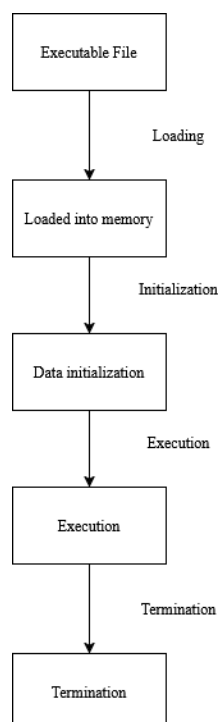


Gambar 2.3: Alur kompilasi program [4]

2.1.3.2 Proses Eksekusi

Setelah program dikompilasi menjadi file executable, proses eksekusi dimulai [5]. Proses eksekusi melibatkan beberapa tahapan yang dilakukan oleh sistem operasi:

1. **Loading:** Loader yaitu sebuah komponen dari sistem operasi, memuat file executable ke dalam memori utama (RAM). Loader mengalokasikan ruang memori yang dibutuhkan oleh program, memuat instruksi dan data ke dalam memori, dan menginisialisasi program untuk eksekusi.
2. **Eksekusi:** Setelah program dimuat ke dalam memori, prosesor mulai mengeksekusi instruksi-instruksi yang terdapat dalam program. Prosesor mengambil instruksi satu per satu dari memori, mendekode instruksi, dan mengeksekusinya. Siklus ini berulang hingga program selesai dijalankan atau dihentikan.
3. **Terminasi:** Program berakhir ketika mencapai instruksi terminasi atau ketika terjadi kesalahan yang menyebabkan program berhenti secara paksa. Sistem operasi kemudian membebaskan sumber daya yang digunakan oleh program, seperti memori dan file.



Gambar 2.4: Alur eksekusi program [5]

2.2 *Software Control Flow*

Alur kendali perangkat lunak (software control flow) merupakan aspek fundamental dalam eksekusi program, merepresentasikan urutan instruksi yang dieksekusi oleh prosesor untuk mencapai tujuan fungsionalitas program [6]. Memahami software control flow adalah krusial dalam analisis kode, terutama dalam reverse engineering karena memungkinkan pemetaan jalur eksekusi, identifikasi bottleneck, dan potensi kerentanan. Dalam konteks ini, control flow bukan hanya sekadar urutan instruksi, tetapi juga representasi logis dari bagaimana program merespons input, kondisi, dan interaksi dengan sistem operasi. Pemahaman yang komprehensif terhadap aspek ini memberikan dasar yang kuat dalam menganalisis perilaku program, baik secara statis melalui analisis kode sumber dan intermediate representation, maupun secara dinamis melalui observasi eksekusi runtime.

2.2.1 *Control Flow Instructions*

Instruksi alur kendali (control flow instructions) adalah mekanisme fundamental yang menentukan urutan eksekusi instruksi dalam suatu program [6]. Instruksi ini memungkinkan program untuk membuat keputusan, mengulang blok kode, dan melompat ke bagian kode yang berbeda. Cara instruksi-instruksi ini direpresentasikan dan diimplementasikan sangat bergantung pada tingkat bahasa pemrograman yang digunakan. Secara umum, kita membedakan antara bahasa tingkat tinggi dan bahasa tingkat rendah.

2.2.1.1 *High Level Languages*

Bahasa pemrograman tingkat tinggi (high-level languages), seperti Python, Java, C++, dan JavaScript, menyediakan abstraksi yang jauh dari detail hardware. Bahasa-bahasa ini fokus pada kemudahan penulisan dan pemahaman kode oleh programmer, dengan menggunakan sintaks yang lebih dekat dengan bahasa manusia. Instruksi control flow dalam bahasa tingkat tinggi diimplementasikan melalui konstruksi yang intuitif, seperti *if*, *else*, *for*, dan *while*.

Conditional Instructions:

- ***if statement:*** Memungkinkan program membuat keputusan berdasarkan kondisi.

```
if (x > 10) {
    std::cout << "x lebih besar dari 10" << std::endl;
}
```

- ***if-else statement:*** Menyediakan jalur alternatif jika kondisi *if* tidak terpenuhi.

```

if (score >= 70) {
    std::cout << "Lulus" << std::endl;
} else {
    std::cout << "Tidak Lulus" << std::endl;
}

```

- **switch statement:** Memungkinkan percabangan ke banyak kasus.

```

int day = 2;
switch (day) {
    case 1:
        std::cout << "Senin" << std::endl;
        break;
    case 2:
        std::cout << "Selasa" << std::endl;
        break;
    default:
        std::cout << "Hari lain" << std::endl;
}

```

Loop Instructions:

- **for loop:** Mengeksekusi blok kode sejumlah kali tertentu.

```

for (int i = 0; i < 5; i++) {
    std::cout << i << std::endl;
}

```

- **while loop:** Mengeksekusi blok kode selama kondisi tertentu terpenuhi.

```

int count = 0;
while (count < 5) {
    std::cout << count << std::endl;
    count++;
}

```

Jump Instructions (Indirect - Function Calls):

- **Function call:** Memindahkan kontrol ke fungsi lain dan kembali setelah selesai.

```

void myFunction() {
    std::cout << "Hello" << std::endl;
}

```

```

}
int main() {
    myFunction();
    return 0;
}

```

2.2.1.2 Low Level Languages

Bahasa pemrograman tingkat rendah (low-level languages), seperti Assembly language, bekerja lebih dekat dengan hardware. Instruksi-instruksinya langsung dikodekan ke dalam instruksi mesin yang dapat dieksekusi oleh prosesor. Bahasa tingkat rendah memberikan kontrol yang lebih besar atas hardware, tetapi seringkali lebih kompleks dan sulit untuk dipahami oleh manusia. Instruksi control flow pada tingkat ini melibatkan kode operasi (opcode) yang merepresentasikan operasi jump dan perbandingan secara langsung [7]. Dalam bagian ini, contoh akan difokuskan pada bahasa x86 Assembly.

Conditional Instructions:

- ***cmp (compare)***: Membandingkan dua nilai dan mengatur flags (bendera) kondisi.

```
cmp eax, 10
```

- ***jle, jge, je, jne (conditional jumps)***: Melompat ke label lain jika flags kondisi memenuhi syarat.

```
jle less_or_equal ; Lompat jika kurang dari atau sama dengan
jne not_equal ; Lompat jika tidak sama dengan
```

Loop Instructions (Implementasi dengan Conditional Jumps):

- Menggunakan kombinasi instruksi perbandingan, pengurangan counter, dan conditional jump untuk membuat loop.

```
mov ecx, 5 ; set counter loop
loop_start:
; instruksi dalam loop
cmp ecx, 0
jne loop_start
```

Jump Instructions (Direct):

- ***jmp* (unconditional jump):** Lompat ke label tanpa syarat.

```
jmp target_label
```

Jump Instructions (Indirect - function calls):

- ***call*:** Melompat ke alamat fungsi dan menyimpan alamat return.

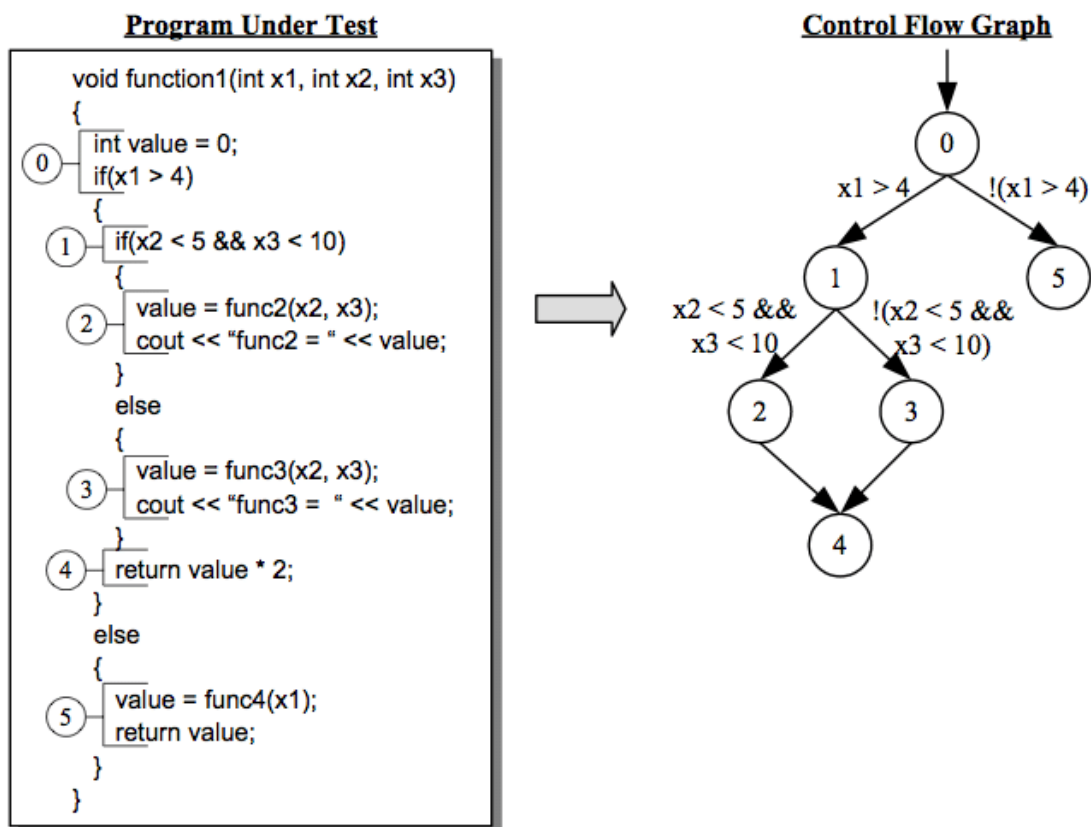
```
call function_address
```

- ***ret*:** Mengembalikan kontrol dari fungsi.

```
ret
```

2.2.2 Control Flow Graph

Graf Alur Kendali (Control Flow Graph atau CFG) adalah representasi grafis dari alur kendali suatu program. CFG memvisualisasikan bagaimana eksekusi program berjalan melalui berbagai blok kode, menggambarkan urutan eksekusi, percabangan, dan perulangan [8]. CFG sangat penting dalam analisis statis kode, reverse engineering, dan optimisasi kode [9]. Dalam CFG, blok dasar (basic blocks) direpresentasikan sebagai simpul (nodes) dan transisi antar blok dasar direpresentasikan sebagai sisi/garis (edges). Contohnya dapat dilihat pada Gambar 2.5.



Gambar 2.5: Contoh Control Flow Graph [10]

2.3 Rekayasa balik (*Reverse Engineering*)

Rekayasa balik (reverse engineering) adalah proses menganalisis suatu sistem, baik perangkat lunak, perangkat keras, atau sistem lainnya, untuk mengidentifikasi komponen-komponennya dan interaksi antar komponen, serta memahami cara kerja sistem tersebut tanpa akses ke dokumentasi asli atau kode sumber [11]. Tujuannya beragam, mulai dari pemahaman fungsionalitas, analisis keamanan untuk menemukan kerentanan, pemulihan desain, hingga modifikasi dan peningkatan sistem. Rekayasa balik dapat diterapkan pada berbagai skenario, misalnya untuk menganalisis malware, memahami format file yang tidak terdokumentasi, mempelajari teknik yang digunakan oleh pesaing atau modifikasi fungsionalitas perangkat lunak.

2.3.1 Jenis Analisis Rekayasa Balik

1. Analisis Statis

Analisis statis melibatkan pemeriksaan kode tanpa menjalankannya. Analisis statis berfokus pada struktur dan logika kode, mencari pola dan kerentanan [12]. Alat

yang digunakan dalam analisis statis meliputi:

- **Disassembler:** Menerjemahkan kode mesin menjadi assembly code, sebuah representasi kode yang lebih mudah dibaca oleh manusia. Contoh: IDA Pro, Ghidra, Radare2.
- **Decompiler:** Menerjemahkan kode mesin atau bytecode kembali ke kode sumber tingkat tinggi (misalnya, C++ atau Java). Decompiler membantu memahami logika program secara lebih mudah.
- **Code Analysis Tools:** Alat yang digunakan untuk menganalisis kode secara otomatis, mencari kerentanan keamanan, pola kode yang buruk, dan masalah lainnya.



Gambar 2.6: Dekompilasi Aplikasi [1]

2. Analisis Dinamik

Analisis dinamis melibatkan menjalankan program dan mengamati perilakunya. Analisis dinamis berfokus pada bagaimana program berinteraksi dengan lingkungannya, mencari kerentanan runtime dan memahami alur eksekusi [12]. Alat yang digunakan dalam analisis dinamis meliputi:

- **Debugger:** Memungkinkan eksekusi program secara terkontrol, memeriksa nilai variabel, dan melacak alur eksekusi. Contoh: x64dbg, OllyDbg, GDB.
- **Profiler:** Mengukur penggunaan sumber daya program, seperti waktu eksekusi, penggunaan memori, dan akses file. Profiler membantu mengidentifikasi bottleneck kinerja.

2.3.2 Tampering

Tampering merupakan suatu proses mengubah kode aplikasi untuk mempengaruhi perilakunya. Contoh *Tampering* perangkat lunak adalah mengubah kode aplikasi agar dapat melewati proses autentikasi dalam perangkat lunak tersebut. Hal ini dapat dilakukan dengan memodifikasi control flow pada proses autentikasi dalam programnya.

Tampering bisa dilakukan pada berbagai tingkatan dan bagian dari perangkat lunak, termasuk

- **Kode biner (*executable code*):** Mengubah instruksi mesin yang dijalankan oleh prosesor. Hal ini bisa digunakan untuk mematikan fitur tertentu, menambahkan fitur baru, mengubah perilaku program, atau menyisipkan kode berbahaya.
- **Data** Mengubah data konfigurasi, aset game, atau data sensitif lainnya yang digunakan oleh program.
- **Pustaka (*Library*):** Memodifikasi library yang digunakan oleh program untuk mengubah fungsionalitasnya.
- **Sumber Daya (*Resources*):** Mengubah teks, gambar, atau elemen lain yang digunakan oleh program.

2.3.3 Alat-alat untuk Rekayasa Balik

- **IDA Pro (Interactive Disassembler Pro):** Disassembler dan debugger komersial yang sangat populer dan powerful. IDA Pro mendukung berbagai arsitektur prosesor dan sistem operasi, menyediakan antarmuka yang canggih untuk analisis kode, dan mendukung plugin untuk ekstensibilitas [13].



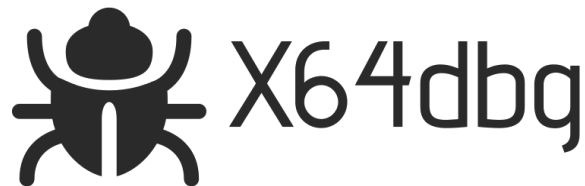
Gambar 2.7: IDA Pro [13]

- **Ghidra:** Framework reverse engineering open-source yang dikembangkan oleh NSA (National Security Agency). Ghidra menawarkan fitur yang setara dengan IDA Pro, termasuk disassembler, decompiler, dan debugger. Ghidra juga mendukung scripting dan ekstensibilitas melalui plugin [14].



Gambar 2.8: Ghidra [14]

- **x64dbg:** Debugger open-source untuk platform Windows. x64dbg menyediakan antarmuka yang modern dan user-friendly, serta mendukung plugin dan scripting. x64dbg fokus pada analisis malware dan reverse engineering aplikasi Windows [15].



Gambar 2.9: x64dbg [15]

2.4 *Obfuscation*

Obfuscation adalah teknik yang digunakan untuk mengubah kode sumber atau kode mesin menjadi bentuk yang lebih sulit dipahami oleh manusia, tanpa mengubah fungsionalitas program. Tujuan utama obfuscation adalah untuk mempersulit analisis dan reverse engineering, melindungi kekayaan intelektual, dan meningkatkan keamanan aplikasi. Obfuscation tidak membuat kode menjadi tidak mungkin untuk di-reverse engineer, tetapi meningkatkan waktu dan usaha yang dibutuhkan untuk melakukannya, sehingga membuat reverse engineering menjadi kurang menarik bagi penyerang [16].

2.4.1 *Manfaat Obfuscation*

- **Meningkatkan Keamanan:** Obfuscation mempersulit penyerang untuk memahami logika program, menemukan kerentanan, dan memodifikasi kode untuk tujuan jahat. Obfuscation dapat melindungi algoritma penting, kunci enkripsi, dan data sensitif lainnya.
- **Melindungi Kekayaan Intelektual:** Obfuscation dapat mempersulit pesaing untuk mencuri kode sumber, meniru fungsionalitas program, dan melanggar hak cipta. Ini penting terutama untuk perangkat lunak komersial dan aplikasi yang mengandung algoritma atau teknologi yang unik.

2.4.2 *Jenis-jenis Obfuscation*

Obfuscation dapat dilakukan pada diterapkan pada kode sumber, bytecode, atau kode biner.

2.4.2.1 Kode Sumber *Obfuscation*

Teknik ini mengubah kode sumber yang dapat dibaca manusia, sehingga sulit dipahami tanpa memengaruhi fungsinya [16].

- ***Layout obfuscation:*** mengubah tampilan kode.
 - ***Scrabbling identifiers [17]:*** mengubah nama fungsi dan variabel.
 - ***Changing formatting [18]:*** menambahkan atau menghapus spasi putih dan baris baru.
 - ***Removing comments [18]:*** menghapus komentar penjelasan.
- ***Data obfuscation:*** menyembunyikan cara data disimpan dan diproses.
 - ***Data encoding [19], [20], [21]:*** Mengubah representasi data, misalnya mengenkripsi string atau mengubah nilai numerik dengan operasi matematika. Ini membuat data asli sulit dikenali langsung.
 - ***Instruction Substitution [22], [23]*** Mengganti instruksi yang sederhana dengan instruksi yang lebih kompleks atau setara, tetapi lebih sulit dipahami.
 - ***Mixed boolean arithmetic [24], [25], [26]*** Menggunakan operasi boolean (AND, OR, XOR, NOT) yang dikombinasikan dengan operasi aritmatika untuk membuat logika program lebih kompleks dan sulit diurai.
- ***Control flow obfuscation:*** mempersulit logika program.
 - ***Bogus control flow [27]:*** menambahkan kode palsu yang memengaruhi alur kontrol.
 - ***Opaque predicates [28]:*** menyisipkan kode sampah ke dalam pernyataan kondisional.
 - ***Control Flow flattening [29]:*** mengubah struktur program menjadi pernyataan switch yang kompleks.

2.4.2.2 *Bytecode Obfuscation*

Bytecode Obfuscation beroperasi pada kode perantara yang dihasilkan setelah kompilasi kode sumber. Hal ini khususnya relevan untuk bahasa seperti Java, .NET, LLVM dimana kode dikompilasi menjadi bytecode dan kemudian dijalankan pada mesin virtual [30] [31]. Tujuannya adalah untuk mempersulit rekayasa balik bytecode menjadi kode sumber dengan mudah.

Berikut Teknik-teknik obfuscation pada bytecode :

- **Renaming [30]** : Mengubah nama kelas, metode, dan variabel dalam bytecode untuk membuat kode sumber yang didekompilasi lebih sulit dibaca. Misalnya, metode bernama `calculateSalary` dapat diubah namanya menjadi `method1`
- **Control Flow Obfuscation [30]** : Menggunakan percabangan yang kompleks, kondisional, dan konstruksi berulang untuk membuat kode yang didekompilasi menjadi non-deterministik dan lebih sulit untuk diikuti
- **String Encryption [30]** : Mengenkripsi string yang tertanam dalam bytecode, yang hanya didekripsi saat dijalankan saat dibutuhkan. Hal ini mempersulit pencarian informasi atau data sensitif dengan menganalisis bytecode.
- **Dummy Code Insertion [30]** : Menambahkan kode yang tidak memengaruhi logika program, tetapi mempersulit dekompilasi dan analisis

2.4.2.3 Kode Biner Obfuscation

Kode Biner Obfuscation diterapkan pada kode akhir yang dapat dieksekusi mesin. Ini berfokus pada upaya membuat biner sulit dianalisis, dibongkar, dan dipahami. Berikut beberapa teknik yang digunakan untuk obfuscation pada kode biner :

- **Code Packing [32]** : kode asli yang dapat dieksekusi dikompresi atau dienkripsi menjadi biner yang dikemas, yang juga menyertakan kode bootstrap yang membongkar kode asli ke dalam memori saat runtime, sehingga melindungi kode asli dari analisis statis.
- **Obfuscated Control Flow [32]** : Menggunakan indirect calls dan jumps, dan memanipulasi instruksi panggilan dan ret untuk mempersulit mengikuti jalur eksekusi program.
- **Chunked Control Flow [32]** : Membagi kode menjadi blok-blok yang sangat kecil dengan instruksi lompatan antar blok untuk mengganggu pembongkaran linear assembly.
- **Obfuscated Constants [32]** : Menyembunyikan nilai konstan yang digunakan dalam kode melalui berbagai operasi aritmatika atau logika.
- **Code Virtualization [1]** : Menerjemahkan kode mesin menjadi instruksi virtual yang dieksekusi oleh mesin virtual khusus yang tertanam dalam aplikasi.

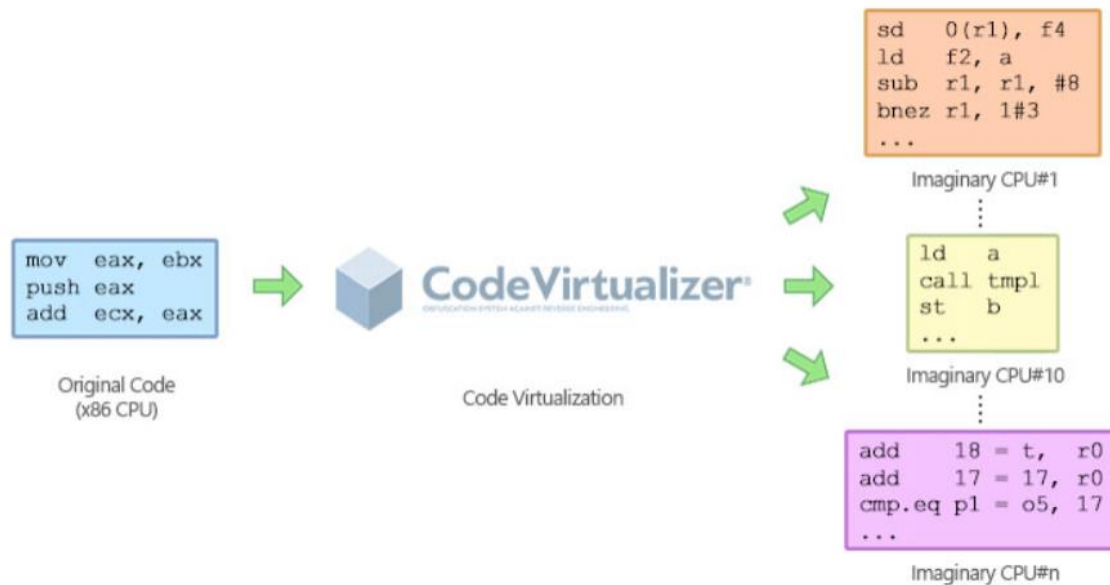


Gambar 2.10: Proses Code Virtualization [1]

2.5 Code Virtualization

Code Virtualization atau juga disebut dengan VM-Based Code Obfuscation merupakan suatu teknik obfuscation dimana kita menerjemahkan kode biner orignal menjadi byte-code baru berdasarkan Instruction Set Architecture (ISA) khusus (Gambar 2.10). Byte-code ini dapat dijalankan secara run-time dengan mesin virtual (i.e. interpreter) yang teranam pada aplikasinya [1], [33]. Teknik Code virtualization tidak akan mengembalikan sumber kode aslinya dalam memori sedangkan teknik Code Encryption tetap mengembalikan kodenya aslinya dalam memori saat dilakukan dekripsinya [34].

Set instruksi virtual ini merupakan kunci dari obfuscationnya yang digunakan untuk mapping relasi antara intruksi lokal dan instruksi virtual [33]. Instruksi virtual ini membuat aliran kontrol dari original program untuk tidak dapat dibaca dan mempersulit reverse-engineer program. Code Virtualization dapat menghasilkan berbagai mesin virtual dengan set instruksi virtual masing-masing. Dengan ini, setiap copy dari program dapat memiliki instruksi virtual khusus agar mencegah penyerang untuk mengenali opcode mesin virtual menggunakan metode Frequency Analysis [1], [33].

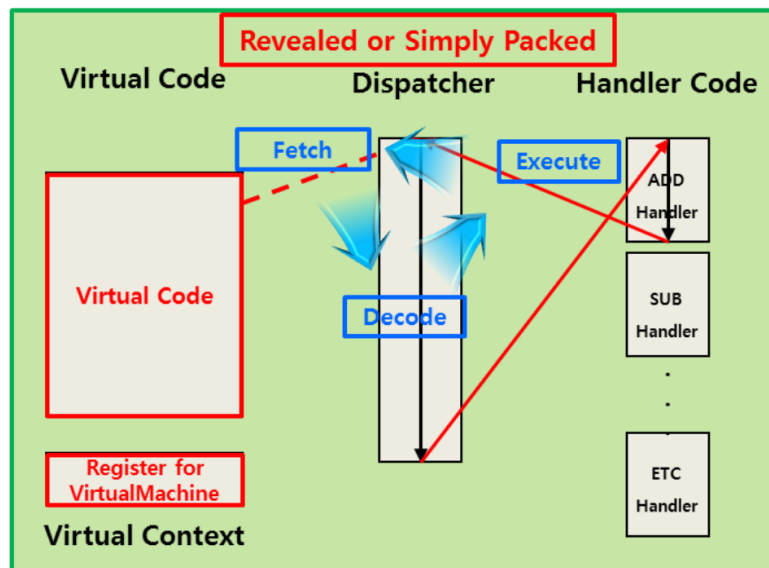


Gambar 2.11: Transformasi ISA x86 menjadi berbagai mesin virtual [1]

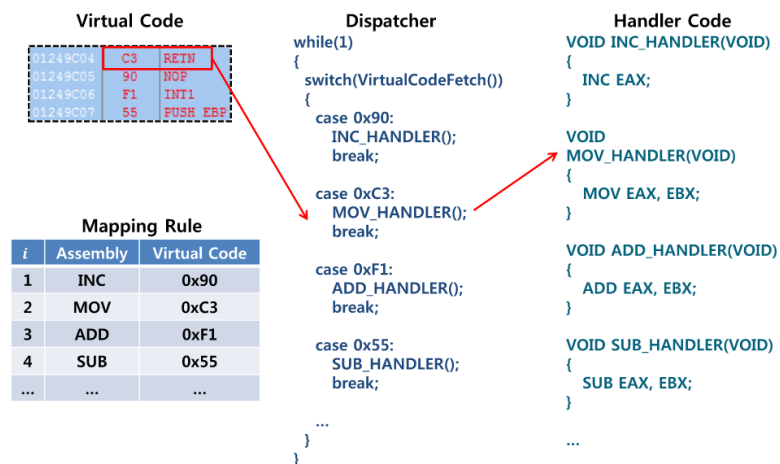
Arsitektur umum mesin virtual untuk Code Virtualization memiliki komponen-komponen yang mirip dengan design CPU [35], [36].

1. **VM entry:** Perannya untuk simpan konteks eksekusi native (seperti register CPU atau flag) dan transisi ke konteks mesin virtual.
2. **Fetch:** Perannya adalah untuk mengambil, dari memori internal VM, opcode (virtual) yang akan ditiru, berdasarkan nilai Virtual Program Counter (vpc).
3. **Decode:** Perannya adalah untuk mendekode opcode yang diambil dan operan yang sesuai untuk menentukan instruksi ISA mana yang akan dieksekusi.
4. **Dispatch:** Setelah instruksi didekodekan, operator menentukan pengendali mana yang harus dijalankan dan mengatur konteksnya.
5. **Handlers:** Meniru instruksi virtual melalui rangkaian instruksi asli dan memperbarui konteks internal VM, biasanya vpc.
6. **VM exit:** Perannya untuk transisi dari konteks mesin virtual balik ke konteks eksekusi native.

Proses eksekusi Code Virtualization pada program dapat dilihat pada Gambar 2.12 dan contoh code virtualization pada intel assembly dapat dilihat pada Gambar 2.13.



Gambar 2.12: Alur eksekusi Code Virtualization [34]



Gambar 2.13: Transformasi kode asli menjadi kode virtual [34]

2.5.1 VxLang

VxLang adalah sebuah proyek obfuscation kode atau biner yang bertujuan untuk mencegah attacker melakukan tindakan reverse engineering, seperti analisis statis atau dinamis, merusak file, dan akses ilegal ke memori. VxLang ini merupakan sebuah perangkat komprehensif yang terdiri dari packer/protector, alat obfuscation kode, dan alat virtualisasi kode. Proyek ini saat ini menargetkan executable Microsoft Windows PE (.exe/.dll/*.sys dan UEFI) pada x86-64, dengan dukungan untuk Linux ELF dan ARM yang direncanakan di masa mendatang.

2.5.1.1 Komponen-Komponen Utama VxLang

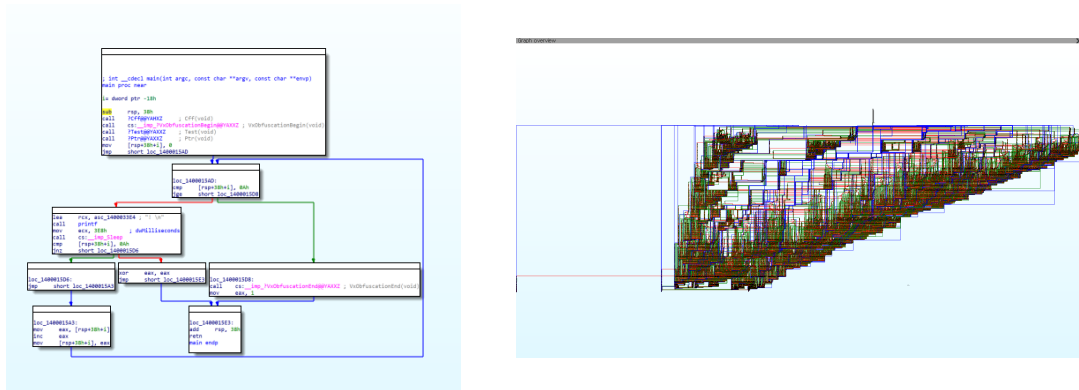
VxLang terdiri dari beberapa komponen utama yang bekerja sama untuk melindungi kode:

- **Binary Protector:** Komponen ini memodifikasi, mengompresi, dan mengenkripsi executable asli menjadi format file yang digunakan secara internal oleh VxLang. Binary Protector juga menggabungkan kode inti VxLang, yang dapat diperkuat dan diperluas dengan modul tambahan. Struktur fleksibel ini memungkinkan pengguna untuk dengan bebas memperluas fungsionalitas dan mengontrol inti VxLang.
- **Code Obfuscator:** Alat Obfuscation Kode ini mengubah kode native untuk menghalangi analisis, baik dengan memecah blok kode atau meratakan kode ke kedalaman yang sama. Metode obfuscation tambahan akan ditambahkan di masa mendatang. Obfuscation bertujuan untuk membuat kode lebih sulit dipahami tanpa mengubah fungsionalitasnya.
- **Code Virtualizer:** Alat Virtualisasi Kode ini mengubah kode menjadi bahasa assembly internal. Bahasa ini kemudian dikonversi menjadi bytecode dan dieksekusi oleh compiler internal. Virtualisasi kode menambahkan lapisan abstraksi yang signifikan, sehingga mempersulit reverse engineering karena attacker harus memahami mesin virtual VxLang untuk dapat memahami kode yang dilindungi.

2.5.1.2 Arsitektur dan Cara Kerja VxLang

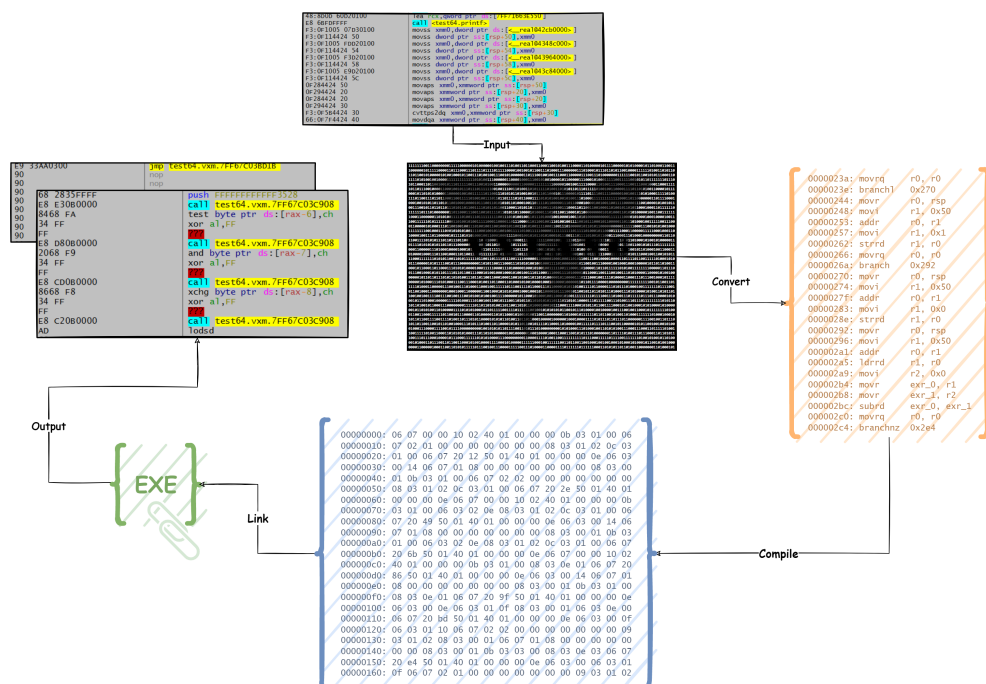
- **Proteksi Biner:** Binary Protector mengambil executable asli dan mengubahnya menjadi format internal VxLang. Proses ini dapat mencakup kompresi untuk mengurangi ukuran file, enkripsi untuk melindungi konten, dan modifikasi struktur file untuk mempersulit analisis statis. Dengan mengubah format file, VxLang mempersulit alat reverse engineering standar untuk memproses dan menganalisis executable.
- **Obfuscation Kode:** Code Obfuscator mengubah kode native untuk membuatnya lebih sulit dipahami. Teknik-teknik yang digunakan dapat mencakup:
 - **Memecah blok kode:** Ini melibatkan pemisahan blok kode yang berurutan menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan menyisipkan lompatan di antara bagian-bagian tersebut. Hal ini mengganggu alur kontrol program dan mempersulit reverse engineer untuk mengikuti logika program.

- **Meratakan kode ke kedalaman yang sama (Code Flattening):** Ini melibatkan pengubahan struktur alur kontrol bersarang (misalnya, loop dan percabangan) menjadi urutan instruksi yang lebih datar. Hal ini menghilangkan hierarki dalam kode dan membuatnya lebih sulit untuk dipahami.



Gambar 2.14: Sebelum dan Sesudah *Obfuscation* [2]

- **Virtualisasi kode:** Code Virtualizer mengubah kode native menjadi bytecode untuk mesin virtual VxLang. Bytecode ini kemudian dieksekusi oleh interpreter mesin virtual. Virtualisasi kode menambahkan lapisan abstraksi yang signifikan, karena attacker tidak lagi dapat menganalisis kode native secara langsung. Sebaliknya, mereka harus memahami arsitektur dan set instruksi mesin virtual VxLang, yang tidak terdokumentasi dan dapat dikustomisasi.



Gambar 2.15: VxLang Code Virtualizer [2]

2.5.1.3 VxLang SDK dan API untuk Obfuscation

Untuk menggunakan VxLang, pengembang dapat menggunakan Software Development Kit (SDK) yang tersedia. SDK ini dapat diperoleh dengan mengunduh library yang telah dikompilasi atau dengan mendapatkan kode sumber dari GitHub dan membangunnya sendiri. Setelah mendapatkan SDK, langkah selanjutnya adalah mengatur header dan library links dalam kode proyek.

Di dalam header SDK, terdapat beberapa Application Programming Interfaces (API) yang berperan penting dalam melakukan obfuscation kode. API-API ini memungkinkan pengembang untuk menerapkan berbagai teknik obfuscation secara terarah pada kode sumber. Berikut adalah penjelasan mengenai API-API tersebut:

- **VL_OBFUSCATION_BEGIN/END:** API ini digunakan untuk menambahkan kode dummy (kode palsu) di antara kode asli. Penambahan kode dummy ini bertujuan untuk mengganggu proses disassembly dan decompilation. Disassembly adalah proses menerjemahkan kode mesin kembali ke dalam bentuk assembly, sedangkan decompilation adalah proses menerjemahkan kode mesin atau bytecode ke dalam bahasa pemrograman tingkat tinggi. Dengan adanya kode dummy, reverse engineer akan kesulitan untuk memahami alur eksekusi program yang sebenarnya karena kode dummy tersebut akan muncul dalam hasil disassembly dan decompilation, sehingga mengaburkan kode asli.

```
void obfuscation_test(int x) {

    VL_OBFUSCATION_BEGIN;

    printf("Obfuscation Test!")

    VL_OBFUSCATION_END;

}
```

- **VL_CODE_FLATTENING_BEGIN/END:** API ini digunakan untuk mengacak urutan kode pada tingkat kedalaman yang sama. Proses ini juga melibatkan penambahan kode dummy dan membuat kode menjadi lebih sulit diinterpretasikan. Code flattening adalah teknik obfuscation yang mengubah struktur alur kontrol program menjadi lebih datar dan kompleks. Dengan mengacak urutan kode dan menambahkan kode dummy, reverse engineer akan kesulitan untuk merekonstruksi alur logika program yang sebenarnya.

```

void code_flattening_test(int x) {

    VL_CODE_FLATTENING_BEGIN;

    printf("Code Flattening Test!")

    VL_CODE_FLATTENING_END;

}

```

- **VL_VIRTUALIZATION_BEGIN/END:** API ini digunakan untuk mengubah kode native yang ditentukan menjadi bytecode yang hanya dapat diinterpretasikan oleh Central Processing Unit (CPU) internal VxLang. Ini adalah inti dari teknik virtualisasi kode yang ditawarkan oleh VxLang. Kode native yang telah diubah menjadi bytecode tidak lagi dapat dieksekusi secara langsung oleh prosesor fisik, melainkan harus melalui interpreter mesin virtual VxLang. Ini secara signifikan meningkatkan kesulitan reverse engineering karena attacker harus memahami arsitektur dan set instruksi mesin virtual VxLang untuk dapat memahami kode yang dilindungi.

```

void virtualization_test(int x) {

    VL_VIRTUALIZATION_BEGIN;

    printf("Virtualization Test!")

    VL_VIRTUALIZATION_END;

}

```

API-API ini dapat diterapkan pada kode sumber dengan cara menandai bagian-bagian kode yang ingin diobfuscasi atau divirtualisasi dengan menggunakan API BEGIN dan END yang sesuai.

2.5.1.4 Konfigurasi Obfuscation VxLang

VxLang menawarkan dua mode penggunaan: Command Line Mode dan Project Mode. Command Line Mode relatif sederhana, sedangkan Project Mode memungkinkan pengembang untuk mengatur proyek mereka melalui file JSON. Dalam penjelasan ini, kita akan fokus pada Project Mode.

Project Mode menggunakan file JSON untuk mengkonfigurasi berbagai aspek dari proses obfuscation dan virtualisasi.


```

{
  "Input" : "",
  "Output" : "",
  "Backup" : false,
  "BaseSectionName" : "",
  "MapFilePath" : "",
  "SignatureMode" : false,
  "Virtualizer" : {
    "EntryPoint" : true
  },
  "Obfuscator" : {
    "EntryPoint" : true,
    "Function" : [
      ""
    ]
  },
  "Packer" : {
    "Enable" : true,
    "SymbolData" : false,
    "UseAntiTamper" : {
      "Enable" : true,
      "Message" : "The program exits with abnormal behavior. Please run it again."
    },
    "Extension" : [
    ],
    "RawData" : [
    ]
  }
}

```

Gambar 2.16: VxLang konfigurasi JSON [2]

Berikut adalah penjelasan mengenai pengaturan-pengaturan yang terdapat dalam file JSON konfigurasi:

- **Input** : Menentukan path (jalur) ke file kode sumber yang akan diproses.
- **Output** : Menentukan path ke file keluaran (output) yang telah diobfuscasi.
- **Backup** : Flag (bendera) yang menentukan apakah file kode sumber asli perlu di-backup (dicadangkan).
- **BaseSectionName** : Nama bagian (section) yang menjadi dasar. Jika diatur ke ".base", nama bagian VxLang akan ditulis sebagai ".base0"/".base1". Section adalah bagian-bagian dalam file executable yang menyimpan kode, data, dan informasi lainnya.
- **MapFilePath** : Path ke file map. File map berisi informasi mengenai alamat dan simbol dalam program, yang dapat digunakan untuk debugging atau analisis.
- **SignatureMode** : Kemampuan untuk melakukan obfuscation dengan menambahkan tanda tangan (signature) dalam lingkungan di mana SDK tidak dapat ditemukan (misalnya, bahasa native yang berbeda). Signature dapat digunakan untuk memverifikasi integritas kode atau untuk keperluan lisensi.
- **Virtualizer** : Pengaturan untuk fitur virtualisasi.
 - **EntryPoint** : Memvirtualisasi entry point program. Entry point adalah alamat memori tempat eksekusi program dimulai. Memvirtualisasi entry point

dapat mempersulit attacker untuk memahami bagaimana program dimulai dan bagaimana alur kontrol program diinisialisasi.

- **Obfuscator** : Pengaturan untuk code flattening atau obfuscation umum.
 - **EntryPoint** : Meng-obfuscasi entry point program.
 - **Function** : Meng-obfuscasi fungsi-fungsi tertentu yang dipilih dalam file map.
- **Packer** : Pengaturan untuk kompresi dan obfuscation biner. Packer adalah program yang mengompresi dan/atau meng-obfuscasi file executable untuk mempersulit reverse engineering.
 - **Enable** : Flag yang menentukan apakah biner perlu dikompresi.
- **SymbolData** : Flag yang menentukan apakah simbol-simbol debugging perlu dicatat (logged). Simbol-simbol debugging berisi informasi yang berguna untuk debugging, tetapi juga dapat membantu reverse engineer dalam memahami kode.
- **UseAntiTemper** : Pengaturan untuk fitur anti-tamper. Anti-tamper adalah teknik untuk mencegah atau mendeteksi modifikasi yang tidak sah pada kode.
 - **Enable** : Nilai yang menentukan apakah fitur anti-tamper diaktifkan.
 - **Message** : Pesan deteksi yang akan ditampilkan ketika deteksi oleh fitur deteksi tertentu.
- **extension** : Daftar modul ekstensi VxLang. Modul ekstensi dapat digunakan untuk menambahkan fungsionalitas tambahan ke VxLang.
- **RawData** : Daftar data yang menyertai modul ekstensi. Daftar ini tersedia dalam modul ekstensi.

2.6 *Graphical User Interface Frameworks*

Dalam pengembangan aplikasi autentikasi sebagai bagian dari demonstrasi pada penelitian ini, digunakan dua framework antarmuka pengguna grafis (GUI) yang berbeda, yaitu Qt Framework dan Dear ImGui.

2.6.1 *Qt Framework*

Qt Framework adalah sebuah framework pengembangan aplikasi lintas platform yang sangat populer dan komprehensif. Berdasarkan dokumentasi [37], Qt menyediakan berbagai macam tool dan library yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi dengan antarmuka pengguna yang kaya dan interaktif, serta fungsionalitas non-GUI seperti akses database, jaringan, dan lainnya.

Karakteristik *Qt Framework*:

- **Cross Platform** : Salah satu keunggulan utama Qt adalah kemampuannya untuk berjalan di berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, macOS, Android, iOS, dan bahkan sistem embedded. Ini memungkinkan pengembang untuk menulis kode sekali dan menjalankannya di berbagai platform tanpa perlu modifikasi signifikan.
- **Fitur yang Kaya** : Qt menyediakan berbagai macam widget dan layout untuk membangun antarmuka pengguna yang kompleks dan menarik. Selain itu, Qt juga menawarkan dukungan yang kuat untuk grafik 2D dan 3D, animasi, multimedia, dan integrasi dengan teknologi web.
- **Bahasa Pemrograman Utama** : Qt umumnya digunakan dengan bahasa pemrograman C++, namun juga memiliki binding untuk bahasa lain seperti Python (melalui PyQt atau PySide).

Dalam konteks ini, Qt Framework digunakan untuk membangun antarmuka pengguna yang lebih tradisional dan mungkin lebih kompleks untuk aplikasi autentikasi. Ini memungkinkan visualisasi alur kerja autentikasi, input pengguna (seperti username dan password), dan tampilan hasil autentikasi dengan cara yang terstruktur dan mudah dipahami.



Gambar 2.17: Qt Logo [37]

2.6.2 *Dear ImGUI*

Dear ImGUI adalah sebuah library antarmuka pengguna grafis (GUI) immediate mode yang ringan dan tidak memerlukan banyak boilerplate untuk digunakan. Berdasarkan repositori GitHub-nya [38], Dear ImGUI dirancang untuk fokus pada kesederhanaan dan

kemudahan integrasi ke dalam aplikasi yang sudah ada, terutama untuk keperluan debugging, tooling, atau prototipe cepat.

Karakteristik Dear ImGui:

- **Immediate Mode GUI** : Berbeda dengan retained mode GUI seperti Qt, di mana widget dibuat dan dikelola secara eksplisit, Dear ImGui bekerja dengan cara menggambar ulang seluruh antarmuka pada setiap frame. Ini membuat pengembangan UI menjadi lebih intuitif dan stateful secara implisit.
- **Ringan dan Cepat** : Dear ImGui memiliki ukuran library yang kecil dan performa yang baik, sehingga cocok untuk aplikasi yang membutuhkan sumber daya minimal atau yang sudah memiliki rendering engine sendiri.
- **Fokus pada Fungsionalitas Inti** : Dear ImGui menyediakan berbagai widget dasar seperti tombol, slider, teks input, dan window, yang cukup untuk membangun antarmuka pengguna yang fungsional untuk keperluan demonstrasi atau tooling.

Dear ImGui digunakan untuk menampilkan informasi atau kontrol yang lebih teknis atau diagnostik terkait dengan proses autentikasi yang dilindungi oleh VxLang. Sifatnya yang ringan dan mudah diintegrasikan mungkin menjadikannya pilihan yang baik untuk menampilkan proses autentikasi.

2.7 OpenSSL

OpenSSL adalah sebuah toolkit yang kuat, berkualitas komersial, dan kaya fitur untuk protokol Transport Layer Security (TLS) dan Secure Sockets Layer (SSL). OpenSSL merupakan fondasi kriptografi open-source yang banyak digunakan dalam berbagai aplikasi dan sistem untuk mengamankan komunikasi melalui jaringan [39].

Karakteristik OpenSSL:

- **Toolkit Kriptograf** : OpenSSL menyediakan implementasi dari berbagai algoritma kriptografi, termasuk algoritma simetris (seperti AES), algoritma asimetris (seperti RSA dan ECC), fungsi hash kriptografi (seperti SHA-256), dan banyak lagi. Ini menjadikannya pilihan yang fleksibel untuk berbagai kebutuhan keamanan.
- **Implementasi Standar Keamanan** : OpenSSL mengimplementasikan protokol keamanan standar seperti TLS dan SSL, yang digunakan untuk mengenkripsi komunikasi antara klien dan server di internet, seperti pada protokol HTTPS.



Gambar 2.18: OpenSSL Logo [39]

OpenSSL dalam penelitian digunakan untuk menjalankan algoritma enkripsi AES (Advanced Encryption Standard) dengan mode CBC (Cipher Block Chaining) dan panjang kunci 256-bit digunakan dari library OpenSSL. AES adalah algoritma enkripsi simetris yang sangat aman dan banyak digunakan. Mode CBC merupakan salah satu mode operasi blok cipher yang umum digunakan dan memerlukan Initialization Vector (IV) acak untuk setiap proses enkripsi guna meningkatkan keamanan. Panjang kunci 256-bit memberikan tingkat keamanan yang sangat tinggi terhadap serangan brute-force.

Penggunaan enkripsi AES-CBC-256 dari OpenSSL dalam percobaan ini bertujuan untuk mengukur performance overhead (beban kinerja) yang mungkin ditimbulkan oleh penerapan VxLang. Dengan membandingkan waktu eksekusi operasi enkripsi yang sama sebelum dan sesudah kode dilindungi oleh VxLang, dapat dianalisis dampak virtualisasi kode terhadap kinerja aplikasi. Pemilihan algoritma AES-CBC-256 sebagai tolok ukur kemungkinan didasarkan pada popularitasnya, tingkat keamanannya, dan ketersediaannya dalam library OpenSSL yang banyak digunakan.

BAB 3

METODE PENELITIAN

Bab ini menyajikan kerangka kerja metodologis yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu mengimplementasikan dan menganalisis efektivitas *code virtualization* menggunakan VxLang dalam meningkatkan keamanan perangkat lunak terhadap *reverse engineering*. Pembahasan mencakup pendekatan penelitian, desain eksperimen, objek studi, instrumen dan bahan penelitian, prosedur pengumpulan data yang direncanakan termasuk ilustrasi alur kerja, serta teknik analisis data.

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan **eksperimental** dengan kombinasi metode **kuantitatif** dan **kualitatif**. Pendekatan eksperimental dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan membandingkan efek dari suatu perlakuan (intervensi), yaitu penerapan *code virtualization* menggunakan VxLang, terhadap variabel dependen (tingkat kesulitan *reverse engineering* dan performa perangkat lunak).

- Metode **kuantitatif** akan digunakan untuk mengukur dampak virtualisasi pada performa perangkat lunak (waktu eksekusi dan ukuran file) serta mencatat keberhasilan/kegagalan upaya *bypass* autentikasi sebagai indikator.
- Metode **kualitatif** akan digunakan untuk menganalisis dan mendeskripsikan tingkat kesulitan dalam melakukan *reverse engineering* (analisis statis dan dinamis) pada kode sebelum dan sesudah virtualisasi, berdasarkan observasi dan interpretasi peneliti.

3.2 Desain Eksperimen

Desain eksperimen yang digunakan adalah **perbandingan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen** pada serangkaian objek studi.

- **Kelompok Kontrol:** Aplikasi studi kasus dan *benchmark* yang dikompilasi secara normal tanpa penerapan *code virtualization* VxLang.
- **Kelompok Eksperimen:** Aplikasi studi kasus dan *benchmark* yang sama, namun bagian kode kritisnya telah diproses menggunakan *code virtualization* VxLang.

Variabel dalam penelitian ini adalah:

- **Variabel Independen:** Penerapan *code virtualization* VxLang (diterapkan vs tidak diterapkan).
- **Variabel Dependen:**
 - Tingkat kesulitan *reverse engineering* logika autentikasi.
 - Performa perangkat lunak (waktu eksekusi dan ukuran file).

Eksperimen akan difokuskan pada dua aspek utama: analisis keamanan pada fungsi autentikasi dan analisis *overhead* performa pada tugas komputasi spesifik.

3.3 Objek Studi

Objek studi yang akan dikembangkan dan dianalisis dalam penelitian ini meliputi:

1. **Aplikasi Studi Kasus Autentikasi:** Aplikasi simulasi login dalam tiga varian antarmuka (Konsol, Qt, Dear ImGui) dan dua mekanisme autentikasi (Kredensial *hardcoded*, Kredensial via *backend cloud*).
2. **Aplikasi Benchmark Performa:** Aplikasi untuk mengukur *overhead* pada tugas spesifik (Algoritma QuickSort, Enkripsi AES-CBC-256, Ukuran File Dasar).

Setiap objek studi akan dibuat dalam versi asli (*non-virtualized*) dan versi *virtualized* oleh VxLang untuk perbandingan.

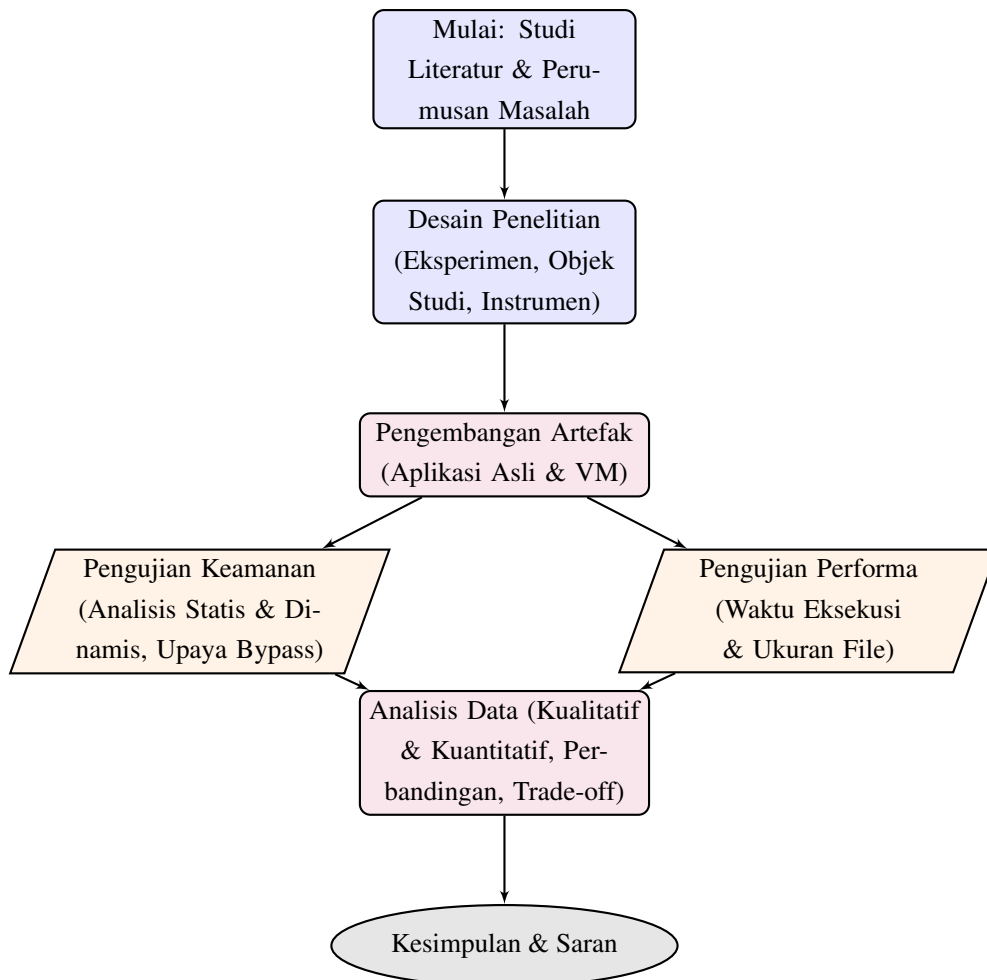
3.4 Instrumen dan Bahan Penelitian

Penelitian ini direncanakan menggunakan instrumen dan bahan berikut:

- **Perangkat Keras:** Komputer berbasis Windows.
- **Perangkat Lunak Pengembangan:** Compiler C++ (Clang/clang-cl), Build System (CMake, Ninja), Library/Framework (Qt, Dear ImGui, OpenSSL, libcurl, dll.), VxLang SDK, Teknologi Backend (Go, PostgreSQL, Docker).
- **Instrumen Analisis Keamanan:** Alat Analisis Statis (Ghidra), Alat Analisis Dinamis (x64dbg).
- **Instrumen Pengukuran Performa:** Library C++ (`std::chrono`, `std::filesystem`).
- **Lembar Observasi:** Untuk pencatatan kualitatif.

3.5 Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data akan mengikuti prosedur terstruktur yang mencakup studi literatur, persiapan artefak, pelaksanaan pengujian, dan pencatatan hasil. Alur kerja umum penelitian ini diilustrasikan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1: Diagram Alur Umum Tahapan Penelitian.

3.5.1 Studi Literatur

Tahap awal meliputi peninjauan literatur terkait *reverse engineering*, teknik *obfuscation*, *code virtualization* (khususnya VxLang), analisis statis/dinamis, dan metodologi pengukuran performa untuk membangun landasan teori dan memahami penelitian terkait.

3.5.2 Persiapan Artefak

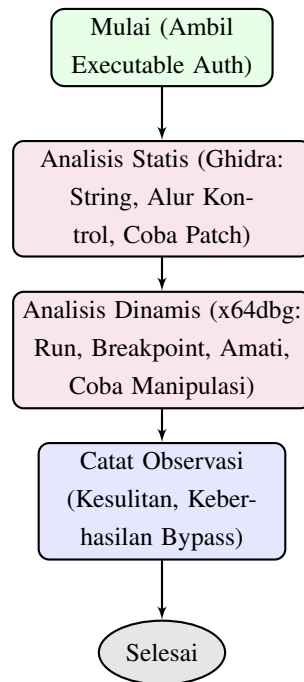
Tahap ini berfokus pada implementasi teknis objek studi. Ini mencakup pengembangan kode sumber untuk aplikasi autentikasi dan *benchmark* performa, integrasi VxLang SDK

ke dalam kode, konfigurasi sistem *build* (CMake) untuk menghasilkan versi asli dan versi *intermediate* (dengan penanda VxLang), serta proses kompilasi. Versi *intermediate* kemudian diproses menggunakan *tool* eksternal VxLang untuk menghasilkan *executable* akhir yang tervirtualisasi. Detail implementasi disajikan pada Bab 4.

3.5.3 Pengujian Keamanan Autentikasi

Pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas VxLang dalam mempersulit analisis dan manipulasi logika autentikasi. Prosedur yang akan diikuti untuk setiap aplikasi autentikasi (asli dan *virtualized*) diilustrasikan pada Gambar 3.2 dan mencakup langkah-langkah berikut:

- **Analisis Statis (Ghidra):** Memuat *executable*, mencari *string* relevan, menganalisis *disassembly/decompilation* untuk memahami alur kontrol, mengidentifikasi instruksi kondisional kritis, dan mencoba melakukan *patching* statis untuk *bypass* autentikasi.
- **Analisis Dinamis (x64dbg):** Menjalankan *executable* dalam *debugger*, mencari *string/pattern* saat *runtime*, mengatur *breakpoint*, mengamati alur eksekusi dan nilai memori/register, serta mencoba melakukan manipulasi *runtime* (misalnya, *patching on-the-fly* atau mengubah *flags/nilai*) untuk *bypass* autentikasi.
- **Pencatatan Observasi:** Mencatat temuan kualitatif mengenai tingkat kesulitan pada setiap langkah analisis (pencarian *string*, pemahaman alur, identifikasi logika) dan mencatat keberhasilan atau kegagalan setiap upaya *bypass* (statis dan dinamis).



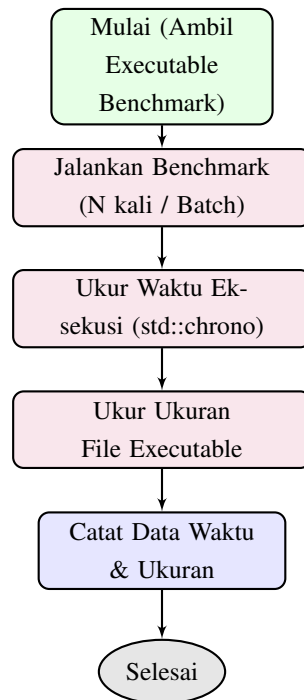
Gambar 3.2: Diagram Alur Prosedur Pengujian Keamanan Autentikasi.

Prosedur ini akan diulang untuk semua varian aplikasi autentikasi (Konsol, Qt, ImGui dalam versi *hardcoded* dan *cloud*), baik untuk versi asli maupun versi *virtualized*.

3.5.4 Pengujian Performa Overhead

Pengujian ini bertujuan mengukur dampak kuantitatif VxLang pada kinerja eksekusi dan ukuran file. Prosedur yang akan diikuti untuk setiap aplikasi *benchmark* (asli dan *virtualized*) diilustrasikan pada Gambar 3.3 dan melibatkan:

- **Pengukuran Waktu Eksekusi:** Menjalankan *benchmark* (QuickSort dan AES) berulang kali (N=100 untuk QuickSort, pemrosesan *batch* 1GB untuk AES) dan mencatat waktu eksekusi menggunakan `std::chrono::high_resolution_clock`.
- **Pengukuran Ukuran File:** Mengukur ukuran *byte* dari file *executable* akhir menggunakan `std::filesystem::file_size` atau utilitas OS.
- **Pencatatan Data:** Mencatat semua data waktu eksekusi (setiap *run* dan *total/average*) dan ukuran file untuk analisis selanjutnya.



Gambar 3.3: Diagram Alur Prosedur Pengujian Performa.

Prosedur ini akan diulang untuk semua aplikasi *benchmark* (QuickSort, Encryption, Size), baik untuk versi asli maupun versi *virtualized*.

3.6 Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis menggunakan teknik berikut:

- **Data Kualitatif (Keamanan):** Analisis deskriptif dan interpretatif berdasarkan catatan observasi untuk membandingkan tingkat kesulitan *reverse engineering* antara kelompok kontrol dan eksperimen.
- **Data Kuantitatif (Performa):** Perhitungan statistik deskriptif (rata-rata, standar deviasi), perhitungan *overhead* waktu eksekusi (persentase), dan perhitungan peningkatan ukuran file. Data akan disajikan dalam tabel dan grafik perbandingan.
- **Analisis Trade-off:** Sintesis hasil analisis keamanan dan performa untuk mengevaluasi keseimbangan antara peningkatan proteksi dan dampak pada kinerja.

Hasil analisis ini akan menjadi dasar penarikan kesimpulan.

BAB 4

IMPLEMENTASI

Bab ini menyajikan penjabaran mendalam mengenai realisasi teknis dari metodologi penelitian yang telah diuraikan pada Bab 3. Fokus utama adalah pada langkah-langkah konkret yang diambil untuk membangun lingkungan eksperimen, mengembangkan artefak perangkat lunak yang diuji, dan mengaplikasikan teknik *code virtualization* menggunakan platform VxLang. Pembahasan mencakup detail penyiapan lingkungan, arsitektur aplikasi studi kasus, implementasi *benchmark* performa, dan proses integrasi VxLang itu sendiri.

4.1 Penyiapan Lingkungan Pengembangan

Fondasi dari penelitian eksperimental ini adalah lingkungan pengembangan yang konsisten dan terdefinisi dengan baik. Hal ini krusial untuk memastikan reliabilitas dan reproduktifitas hasil. Komponen-komponen kunci yang dikonfigurasi adalah sebagai berikut:

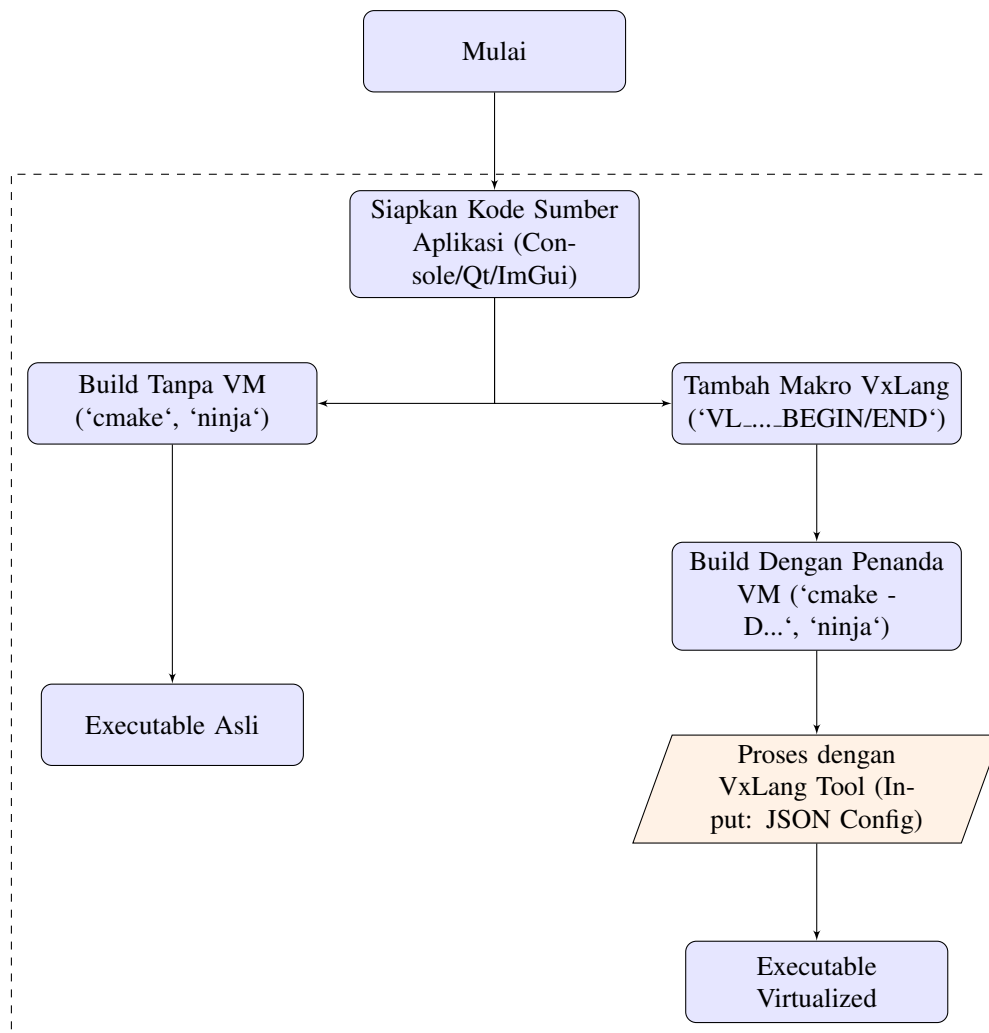
- **Sistem Operasi:** Seluruh proses pengembangan, kompilasi, dan eksekusi pengujian dilakukan pada **Microsoft Windows 11 (64-bit)**. Pemilihan Windows sebagai platform utama didasarkan pada target *executable* PE (Portable Executable) yang umum didukung oleh *tool* proteksi perangkat lunak seperti VxLang.
- **Compiler:** **Clang** (versi 19.1.3), diakses melalui antarmuka **clang-cl**, dipilih sebagai *compiler* C++. Penggunaan **clang-cl** memastikan kompatibilitas biner dengan toolchain Microsoft Visual C++ (MSVC), yang seringkali menjadi prasyarat atau lingkungan yang didukung optimal oleh VxLang, sambil tetap memanfaatkan kemampuan analisis dan optimasi modern dari Clang. Proyek ini dikompilasi dengan standar bahasa **C++17**.
- **Build System & Generator:** **CMake** (versi 3.31) digunakan sebagai *meta-build system* untuk mengelola kompleksitas *build* lintas target dan dependensi. File **CMakeLists.txt** mendefinisikan target-target *build*, dependensi, dan opsi kompilasi. **Ninja** (versi 1.12.1) digunakan sebagai *build generator* di bawah CMake untuk mempercepat proses kompilasi paralel. Konfigurasi **CMAKE_EXPORT_COMPILE_COMMANDS** diaktifkan untuk memfasilitasi integrasi dengan *tool* analisis kode.

- **Integrated Development Environment (IDE):** Neovim dengan LSP Clangd digunakan untuk efisiensi dalam penulisan kode, navigasi, dan *debugging* awal.
- **Manajemen Dependensi & Library Pihak Ketiga:** Library eksternal dikelola secara manual dengan menempatkan *header* di direktori `includes` dan `deps`, serta file library (`.lib`) di direktori `lib`. Library utama yang digunakan meliputi:
 - **VxLang SDK:** Terdiri dari file *header* (`includes/vxlang/vxlib.h`) yang mendefinisikan makro penanda virtualisasi (`VL_VIRTUALIZATION_BEGIN`, `VL_VIRTUALIZATION_END`) dan library statis (`lib/vxlib64.lib`) yang diperlukan oleh proses virtualisasi.
 - **Qt Framework:** Versi **6.x** (MSVC 2022 64-bit) diintegrasikan menggunakan `find_package(Qt6)` CMake. Modul `Widgets` digunakan untuk komponen GUI.
 - **Dear ImGui:** Library Dear ImGui beserta *backend* **GLFW** dan **OpenGL3** di-*compile* sebagai bagian dari proyek (`deps/*.cpp`).
 - **libcurl:** Digunakan untuk komunikasi HTTP pada aplikasi autentikasi varian *cloud*.
 - **OpenSSL:** Versi **3.x** (`libssl`, `libcrypto`) digunakan untuk implementasi enkripsi AES pada *benchmark* performa.
 - **nlohmann/json:** Library C++ *header-only* untuk menangani data JSON pada varian *cloud*.

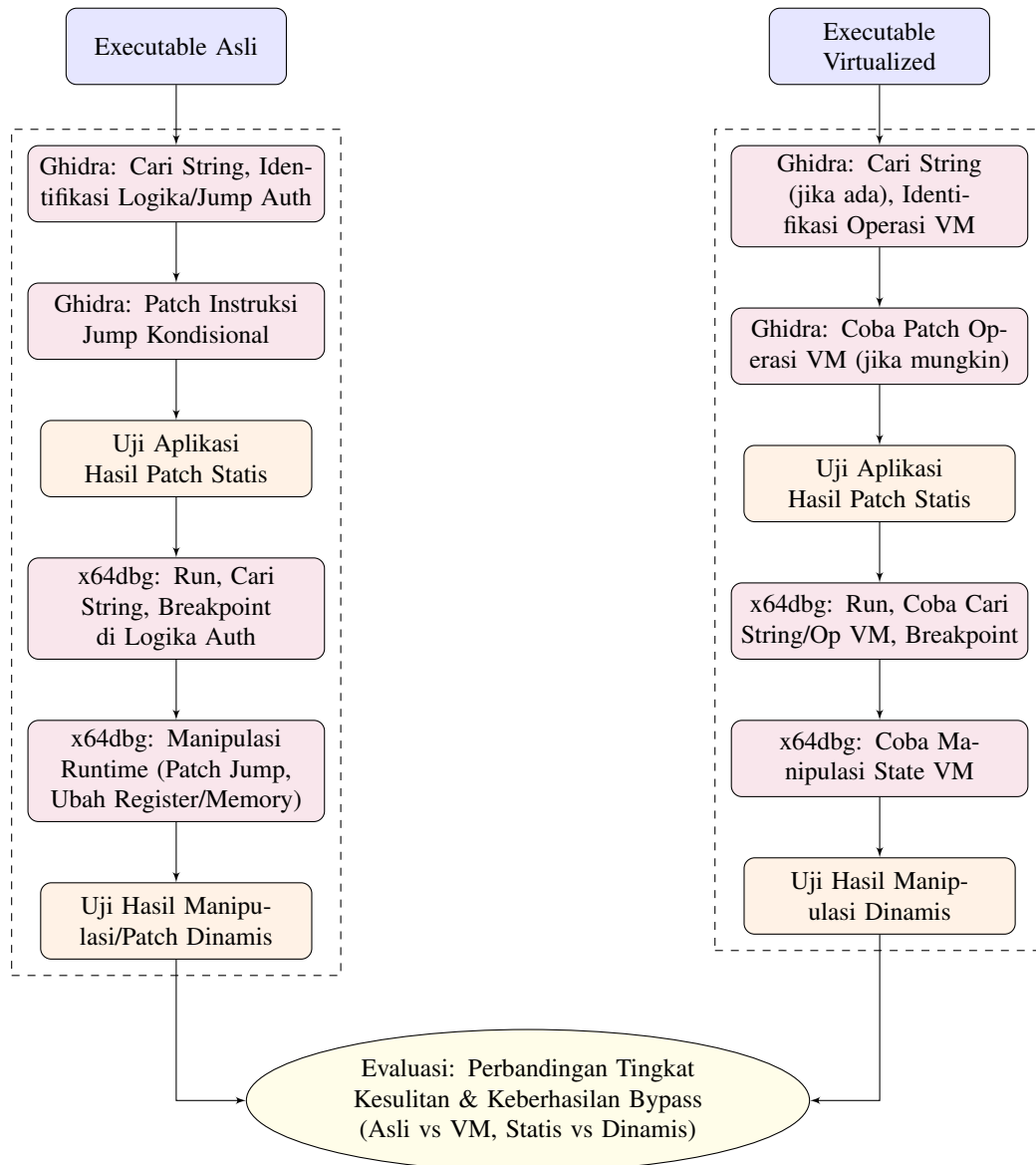
4.2 Implementasi Pengujian Autentikasi

Bagian ini berfokus pada pengembangan aplikasi yang mensimulasikan proses login pengguna, yang kemudian menjadi subjek analisis *reverse engineering* sebelum dan sesudah penerapan VxLang. Pendekatan analisis mencakup analisis statis menggunakan Ghidra dan analisis dinamis menggunakan x64dbg, keduanya bertujuan mengidentifikasi dan mencoba mem-*bypass* logika autentikasi.

Diagram alur persiapan *executable* disajikan pada Gambar 4.1. Proses analisis statis dan dinamis, termasuk upaya *bypass*, diilustrasikan pada Gambar 4.2. Analisis dinamis dimulai dengan langkah serupa analisis statis, yaitu mencari *string* atau pola kode yang relevan di dalam *debugger* (x64dbg) untuk membantu menemukan lokasi logika autentikasi. Setelah lokasi potensial ditemukan, *breakpoint* dipasang. Upaya *bypass* kemudian dilakukan baik secara statis (mem-*patch* file *executable* menggunakan Ghidra) maupun secara dinamis (mem-*patch* instruksi *jump* kondisional atau memanipulasi register/memori secara langsung di x64dbg saat program berjalan).



Gambar 4.1: Diagram Alur Persiapan Executable untuk Pengujian Autentikasi.



Gambar 4.2: Diagram Alur Analisis Upaya Bypass Autentikasi.

4.2.1 Aplikasi Studi Kasus Autentikasi

Tiga jenis aplikasi dengan dua varian mekanisme autentikasi dikembangkan:

1. **Aplikasi Konsol (`console`, `console_cloud`):** Aplikasi CLI sederhana.

- **Varian Hardcoded (`src/console/console.cpp`):** Membandingkan input `std::cin` dengan *string* literal ("*seno*", "*rahman*") menggunakan `std::string::compare()`.

```
// ... setelah input username & password ...
if (inputUsername.compare("seno") == 0 &&
    inputPassword.compare("rahman") == 0) {
    std::cout << "Authorized!" << std::endl;
} else {
    std::cout << "Not authorized." << std::endl;
}
// ...
```

Kode 4.1: Logika Perbandingan Hardcoded (Konsol)

- **Varian Cloud (`src/console/console_cloud.cpp`):** Menggunakan `send_login_request` dari `includes/cloud.hpp` untuk mengirim kredensial via HTTP POST ke `http://localhost:9090/login`.

2. **Aplikasi Qt (`app_qt`, `app_qt_cloud`):** Aplikasi GUI menggunakan Qt Widgets. UI dari `src/app_qt/forms/todo_auth.ui`.

- **Varian Hardcoded (`src/app_qt/src/todo_auth.cpp`):** Logika serupa Kode 4.1 ditempatkan dalam *slot* `on_button_login_clicked()`, menggunakan `ui->input_User->text()` dan `ui->input_Pass->text()`. Hasil via `QMessageBox`.
- **Varian Cloud (`src/app_qt/src/todo_auth_cloud.cpp`):** Slot memanggil `send_login_request`.

3. **Aplikasi Dear ImGui (`app_imgui`, `app_imgui_cloud`):** Aplikasi GUI *immediate mode* menggunakan Dear ImGui, GLFW, OpenGL.

- **Varian Hardcoded (`src/app_imgui/login.cpp`):** Logika perbandingan dalam `Login::LoginWindow` saat `ImGui::Button("Login")` ditekan. Hasil ditampilkan via `MessageBoxW`.

- **Varian Cloud (src/app_imgui/login_cloud.cpp):** Memanggil `send_login_request` saat tombol login ditekan, menampilkan hasil via `MessageBoxW`.

Implementasi Fungsi Permintaan Cloud (cloud.hpp): Fungsi `send_login_request` bertanggung jawab untuk mengemas kredensial ke dalam format JSON dan mengirimkannya ke server *backend* menggunakan library `libcurl`. Snippet berikut menyoroti langkah-langkah utamanya:

```

// Potongan dari includes/cloud.hpp
bool send_login_request(const std::string &username,
const std::string &password, HWND /window/ = NULL) {
    CURL *curl;
    CURLcode res;
    std::string readBuffer;
    std::string url = "http://localhost:9090/login";

    // 1. Buat payload JSON
    nlohmann::json payload;
    payload["username"] = username;
    payload["password"] = password;
    std::string jsonStr = payload.dump();

    curl = curl_easy_init();
    if (curl) {
        struct curl_slist *headers = nullptr;
        headers = curl_slist_append(headers, "Content-Type: application/json");

        // 2. Konfigurasi request cURL (URL, Headers, Body, Callback,
        Timeout)
        curl_easy_setopt(curl, CURLOPT_URL, url.c_str());
        curl_easy_setopt(curl, CURLOPT_HTTPHEADER, headers);
        curl_easy_setopt(curl, CURLOPT_POSTFIELDS, jsonStr.c_str());
        curl_easy_setopt(curl, CURLOPT_WRITEFUNCTION, WriteCallback);
        curl_easy_setopt(curl, CURLOPT_WRITEDATA, &readBuffer);
        curl_easy_setopt(curl, CURLOPT_TIMEOUT, 5L); // Timeout 5 detik

        // 3. Kirim request
        res = curl_easy_perform(curl);

        // 4. Cleanup cURL
        curl_easy_cleanup(curl);
        curl_slist_free_all(headers);

        // 5. Handle error cURL
        if (res != CURLE_OK || readBuffer.empty()) {
            // Error handling (misal: log error)
            return false;
        }
    }
    return false; // Gagal inisialisasi cURL
}

```

Kode 4.2: Implementasi Fungsi send_login_request

4.2.2 Implementasi Sisi Server (Varian Cloud)

Backend API lokal untuk varian *cloud* diimplementasikan sebagai berikut:

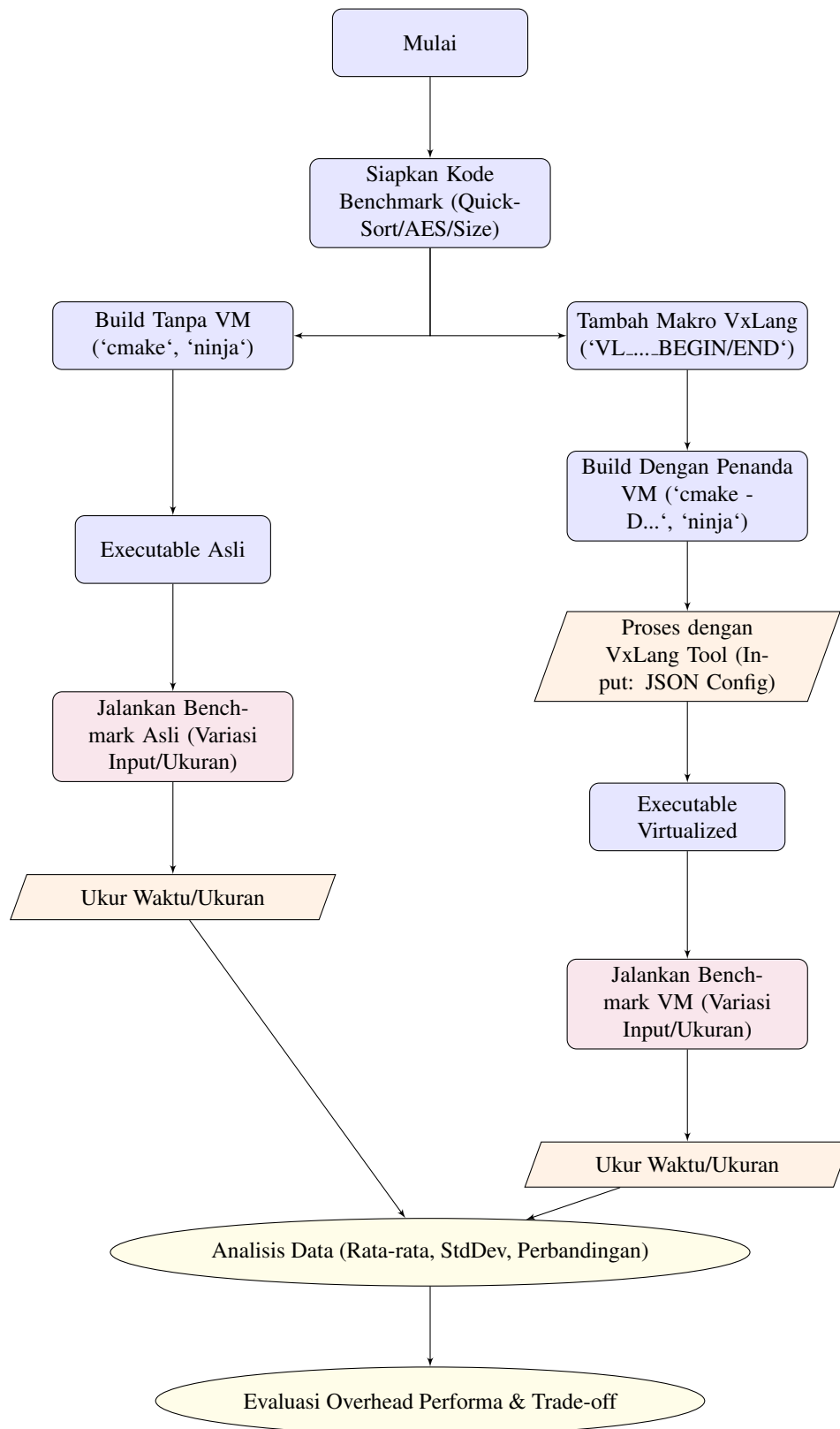
- **Teknologi:** Go (Golang) untuk API (`server/backend/main.go`), PostgreSQL 15 untuk database, Docker dan Docker Compose untuk *deployment* (`server/docker-compose.yml`).
- **API Endpoint /login (POST):** Menerima JSON, mengambil *salt/hash* dari DB, menghitung ulang *hash* input menggunakan PBKDF2-SHA256 (100k iterasi), membandingkan *hash* (*constant time*), mengembalikan "success": true/false.
- **API Endpoint /register (POST):** Menerima JSON, generate *salt*, hitung *hash* PBKDF2, simpan ke DB.
- **Database Schema (`server/postgres/init.sql`):** Tabel `users(username, password_hash, salt)`. Menyisipkan user *default* (*seno/rahman*) dengan *hash/salt* precomputed.

4.3 Implementasi Pengujian Performa

Pengujian ini mengukur dampak kuantitatif VxLang pada kecepatan eksekusi dan ukuran *executable*. Diagram alur untuk persiapan dan pelaksanaan pengujian performa disajikan pada Gambar 4.3.

4.3.1 Benchmark Algoritma Quick Sort (QuickSort)

- **Implementasi (`src/performance/quick_sort.cpp`):** Menggunakan `std::vector<int>`, fungsi rekursif `quickSort`, dan `partition`.
- **Data:** Vektor acak (1-1.000.000) ukuran bervariasi (100 s/d 3.000.000 elemen).
- **Pengukuran:** `std::chrono::high_resolution_clock` mengukur waktu eksekusi `quickSort`. Diulang 100 kali per ukuran data. Rata-rata dan standar deviasi dihitung.
- **Integrasi VxLang:** `VL_VIRTUALIZATION_BEGIN/END` membungkus *seluruh isi* fungsi rekursif `quickSort`.



Gambar 4.3: Diagram Alur Persiapan dan Pengujian Performa.

```
// Potongan dari src/performance/quick_sort.cpp
std::pair<double, double> measureSortingTime(size_t size, int runs = 10)
{
    std::vector<double> times;
    for (int i = 0; i < runs; ++i) {
        std::vector<int> data = generateRandomVector(size);
        auto start = std::chrono::high_resolution_clock::now();
        quickSort(data, 0, data.size() - 1); // Fungsi yang divirtualisasi
        auto stop = std::chrono::high_resolution_clock::now();
        std::chrono::duration<double, std::milli> duration = stop - start;
        times.push_back(duration.count());
    }
    // ... (Calculate average and stdDev) ...
    return {average, stdDev};
}
```

Kode 4.3: Pengukuran Waktu Eksekusi QuickSort

4.3.2 Benchmark Enkripsi AES-CBC-256 (Encryption)

- **Implementasi:** Kelas `AESCipher` (`aes.h`, `aes.cpp`) menggunakan API EVP OpenSSL untuk AES-256-CBC.
- **Data:** 1 GB data acak (1 juta blok @ 1024 byte), diproses per *batch* (misal, 10.000 blok/batch).
- **Pengukuran:** `chrono` mengukur total waktu enkripsi/dekripsi seluruh *batch*. *Throughput* (MB/s) dihitung.
- **Integrasi VxLang:** `VL_VIRTUALIZATION_BEGIN/END` membungkus *looping* pemanggilan `aes.encrypt()/decrypt()` di dalam fungsi `measureBatch...Time`.

4.3.3 Pengukuran Ukuran File

- **Implementasi:** Ukuran file *executable* diukur menggunakan fungsi `std::filesystem::file_size` atau melalui *file explorer* Windows. Aplikasi `Size` (`src/performance/size.cpp`) dibuat khusus dengan data *dummy* tersemat (`dummy.bin` via `dummy.rc`) untuk mensimulasikan aplikasi dengan aset data internal yang besar.
- **Target Pengukuran:** Pengukuran ukuran file dilakukan pada **semua** target *executable* yang dihasilkan, baik versi asli maupun versi *virtualized* (`*_vm.exe`), termasuk QuickSort, Encryption, Size, console, `app_imgui`, dan `app_qt`, sesuai data pada Tabel 5.3.

- **Integrasi VxLang pada Target Size:** Makro `VL_VIRTUALIZATION_BEGIN/END` tetap disertakan dalam main pada target Size untuk memastikan *runtime* VxLang disertakan pada versi `size_vm.exe`, sehingga memungkinkan perbandingan ukuran yang fokus pada *overhead runtime* itu sendiri.

4.3.4 Integrasi dan Proses Virtualisasi VxLang

Penerapan VxLang dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1. **Penempatan Makro:** Makro `VL_VIRTUALIZATION_BEGIN/END` ditempatkan membungkus logika autentikasi inti, fungsi rekursif `quickSort`, loop enkripsi/dekripsi, dan blok dummy di `Size`. Contoh penempatan pada aplikasi konsol hardcoded:

```
// ... (Input username/password) ...
VL_VIRTUALIZATION_BEGIN; // <-- Makro Awal

if (inputUsername.compare("seno") == 0 &&
    inputPassword.compare("rahman") == 0) {
    // ... (Authorized code) ...
} else {
    // ... (Not authorized code) ...
}

VL_VIRTUALIZATION_END; // <-- Makro Akhir
// ...
```

Kode 4.4: Penempatan Makro VxLang pada Logika Autentikasi

2. **Konfigurasi Build CMake:** File `CMakeLists.txt` diatur untuk:

- Menambahkan definisi preprocessor `USE_VL_MACRO` saat flag CMake `USE_VL_MACRO` diaktifkan (`-DUSE_VL_MACRO=1`).

```
if(USE_VL_MACRO)
    add_compile_definitions(USE_VL_MACRO)
    # ... Set output name ...
else()
    # ... Set output name standard ...
endif()
```

- Menautkan library `vxlib64.lib` ke semua target yang relevan.

```
target_link_libraries(console PRIVATE vxlib64)
```

```
target_link_libraries(QuickSort PRIVATE vxlib64)
# ... (dan seterusnya untuk target lain)
```

- Mengubah nama output menjadi *_vm.exe jika USE_VL_MACRO aktif.

```
if(USE_VL_MACRO)
    set_target_properties(${TARGET_NAME} PROPERTIES OUTPUT_NAME
        "${TARGET_NAME}_vm")
else()
    set_target_properties(${TARGET_NAME} PROPERTIES OUTPUT_NAME
        "${TARGET_NAME}")
endif()
```

3. Proses Kompilasi dan Virtualisasi Aktual:

- **Build Asli:** `cmake -G Ninja -B build_asli .. && ninja -C build_asli`
- **Build Intermediate:** `cmake -G Ninja -B build_vm -DUSE_VL_MACRO=1 .. && ninja -C build_vm`
- **Proses VxLang:** Menjalankan **tool eksternal VxLang** pada file-file di `build_vm/bin/` (misal: `console_vm.exe`, `quick_sort_vm.exe`, dst.) menggunakan konfigurasi JSON default atau spesifik jika ada. Tool ini memodifikasi *executable* tersebut.

4. **Hasil Akhir:** Direktori `bin` (dari `build_asli`) berisi *executable* asli, dan direktori `build_vm/bin/` berisi *executable* yang telah divirtualisasi, siap untuk pengujian (Bab 5).

BAB 5

HASIL PENELITIAN

5.1 Analisis Pengujian Autentikasi VxLang

5.1.1 Analisis Statis

Analisis statis dilakukan untuk memahami mekanisme autentikasi aplikasi tanpa menjalankan kode. Alat yang digunakan dalam analisis ini adalah Ghidra, sebuah *software reverse engineering* yang menyediakan kemampuan *disassembly* dan *decompilation*. Tujuan utama dari analisis statis ini adalah untuk mengidentifikasi lokasi kode yang menangani proses autentikasi dan mencari potensi celah keamanan yang dapat dimanfaatkan untuk melewati proses tersebut.

5.1.1.1 Analisis Aplikasi Non-Virtualized

Pada aplikasi non-virtualized (konsol, Qt, dan ImGui), proses analisis dimulai dengan mencari *string* yang relevan dengan autentikasi, seperti "Authentication Failed" atau *string* yang mungkin digunakan sebagai *username* atau *password*. Setelah *string* tersebut ditemukan, langkah selanjutnya adalah menelusuri referensi silang (*cross-references*) untuk melihat di mana *string* tersebut digunakan dalam kode program. Hal ini membantu dalam mengidentifikasi fungsi atau blok kode yang bertanggung jawab untuk menampilkan pesan kegagalan autentikasi, yang sering kali berdekatan dengan logika autentikasi itu sendiri.

Sebagai contoh, pada aplikasi *app_imgui*, analisis *disassembly* menggunakan Ghidra mengungkapkan potongan kode berikut:

```

; (Kode memuat input password ke register, misal RDI) ...

; (Kode memuat password hardcoded "rahman", misal ke alamat yg
ditunjuk RDX)

LEA      RDX,[s_rahman_140110551]  = "rahman"
MOV      RCX,RDI
CALL     VCRUNTIME140.DLL::memcmp ; Bandingkan input & hardcoded
pwd
CMP      RBX,0x6
TEST     EAX,EAX                  ; Cek hasil memcmp (EAX=0 jika
sama)
JNZ      LAB_140003226            ; Lompat ke blok gagal jika
EAX != 0

; (Blok kode jika autentikasi berhasil)

LAB_140003226: ; Label untuk blok gagal
LEA      RDX,[u_Authentication_Failed_1401104da] ; Load string
"Auth Failed"
CALL     qword ptr [->USER32.DLL::MessageBoxW] ; Tampilkan pesan
gagal

```

Kode 5.1: Snippet Assembly: Perbandingan Password dan Lompatan Kondisional (Non-Virtualized)

— New

Dalam konteks kode di atas, pemanggilan `memcmp` (di 14000320b) membandingkan password yang dimasukkan pengguna dengan nilai *hardcoded*. Hasilnya diperiksa oleh `TEST EAX,EAX` (140003216). Jika password tidak sama, EAX tidak akan nol, dan instruksi `JNZ` (140003218, *Jump if Not Zero*) akan mengalihkan eksekusi ke `LAB_140003226`, di mana pesan "Authentication Failed" ditampilkan. Untuk memvalidasi potensi celah keamanan, instruksi `JNZ` ini dapat diubah (*patched*) menjadi `JZ` (*Jump if Zero*) atau `NOP` (*No Operation*) untuk melewati pemeriksaan. Konteks assembly yang lebih lengkap dapat dilihat pada). —

Dalam konteks kode di atas, kita dapat melihat bahwa program memuat string "rahman" (pada alamat '140003201') dan kemungkinan string lain (pada alamat '1400032cc') ke dalam register. Kemudian, fungsi 'memcmp' dipanggil, yang umumnya digunakan untuk membandingkan blok memori. Setelah pemanggilan 'memcmp', terdapat operasi 'TEST EAX,EAX' yang diikuti oleh instruksi 'JNZ LAB_140003226'. Instruksi 'JNZ' (*Jump if Not Zero*) akan melompat ke label 'LAB_140003226' jika hasil dari 'memcmp' tidak nol, yang dalam konteks perbandingan string sering kali menandakan bahwa string yang dibandingkan tidak sama. Pada label 'LAB_140003226', kita melihat string "Au-

thentication Failed” dimuat dan ditampilkan melalui fungsi ‘MessageBoxW’.

Berdasarkan analisis ini, dapat disimpulkan bahwa blok kode antara alamat ‘140003201’ dan ‘140003218’ kemungkinan besar merupakan bagian dari logika autentikasi yang membandingkan *input* pengguna dengan nilai yang diharapkan (“rahman” dan string lainnya). Jika perbandingan gagal (hasil ‘memcmp’ tidak nol), program akan melompat ke ‘LAB_140003226’ dan menampilkan pesan “Authentication Failed”.

Untuk memvalidasi potensi celah keamanan, instruksi ‘JNZ LAB_140003226’ pada alamat ‘140003216’ dapat diubah (*patched*) menjadi ‘JZ LAB_140003226’ atau instruksi lain yang akan selalu mengarahkan program untuk melewati blok kode yang menampilkan pesan kegagalan autentikasi. Dalam kasus ini, mengubah ‘JNZ’ menjadi ‘JZ’ (Jump if Zero) akan menyebabkan lompatan terjadi hanya jika hasil perbandingan adalah nol (yang menandakan autentikasi berhasil), sehingga secara efektif membalikkan logika dan memungkinkan akses tanpa otorisasi.

Lebih lanjut, analisis pada bagian *defined data* (.rdata) juga mengungkapkan adanya *string* “seno” dan “rahman”. Keberadaan *string-string* ini sangat mengindikasikan bahwa aplikasi menyimpan *username* dan *password* secara *hard-coded*. Praktik menyimpan kredensial secara langsung dalam kode program sangat berbahaya dari sudut pandang keamanan. String seperti ini mudah ditemukan melalui analisis statis, seperti yang telah dilakukan, sehingga penyerang dapat dengan mudah memperoleh informasi *username* dan *password* tanpa perlu melakukan *reverse engineering* yang mendalam atau menjalankan aplikasi. Dalam kasus ini, *username* “seno” dan *password* “rahman” yang ditemukan dalam *defined data* dapat dieksploitasi untuk melewati mekanisme autentikasi.

Analisis serupa juga dilakukan pada aplikasi konsol dan Qt, di mana pola perbandingan string dan penggunaan instruksi kondisional untuk mengontrol alur program berdasarkan hasil autentikasi juga ditemukan dan dapat dimanipulasi dengan cara yang serupa untuk melewati proses autentikasi.

5.1.1.2 Analisis Aplikasi Non-Virtualized (Versi Cloud)

Untuk mengatasi risiko *hard-coded* username dan password, mekanisme autentikasi telah diubah menjadi berbasis *cloud*. Dalam versi *cloud* ini, aplikasi mengirimkan username dan password dalam format JSON ke server HTTP, yang kemudian melakukan verifikasi terhadap database PostgreSQL. Dengan perubahan ini, username dan password tidak lagi disimpan secara langsung di dalam aplikasi klien.

Meskipun kredensial tidak lagi *hard-coded*, analisis statis tetap relevan untuk memahami bagaimana aplikasi klien berinteraksi dengan server. Sebagai contoh, pada aplikasi *console_cloud*, analisis *disassembly* menggunakan Ghidra pada fungsi yang menangani autentikasi menunjukkan potongan kode berikut:

```

; ... (Kode setelah fungsi send_login_request kembali, hasil
; mungkin di AL) ...
MOV     AL, byte ptr [RBP + local_69] ; Ambil hasil boolean?
TEST    AL, 0x1                      ; Cek bit 0 dari AL
JNZ     LAB_14000175d                 ; Lompat jika hasil != 0
; (Sukses?)
JMP     LAB_14000178e                 ; Lompat jika hasil == 0
; (Gagal?)

LAB_14000175d: ; Blok kode jika sukses
; ... (Kode menampilkan "Authorized!") ...
jmp     LAB_END_AUTH_CHECK           ; Lompat ke akhir

LAB_14000178e: ; Blok kode jika gagal
; ... (Kode menampilkan "Not authorized") ...

```

Kode 5.2: Snippet Assembly: Pemeriksaan Hasil Autentikasi Cloud (Non-Virtualized)

— New Pada kode di atas, instruksi `TEST AL, 0x1` (140001757) kemungkinan memeriksa flag atau nilai boolean yang dikembalikan oleh fungsi autentikasi cloud (misalnya, 1 untuk sukses, 0 untuk gagal). Instruksi `JNZ LAB_14000175d` (140001759) kemudian mengarahkan alur eksekusi ke blok "Authorized!" jika hasil tes tidak nol (sukses), dan sebaliknya akan jatuh ke `JMP LAB_14000178e` atau langsung mengeksekusi blok "Not authorized". Sama seperti kasus sebelumnya, instruksi `JNZ` ini dapat dimanipulasi (misal, diubah menjadi `JMP LAB_14000175d` atau `NOP`) untuk memaksa alur ke blok sukses, meskipun server menolak autentikasi. Konteks assembly yang lebih lengkap dapat dilihat pada Lampiran 3 (Kode 5). —

Pada kode di atas, label 'LAB_140001754' kemungkinan merupakan awal dari blok logika autentikasi. Instruksi 'TEST AL, 0x1' pada alamat '140001757' memeriksa suatu kondisi (kemungkinan hasil dari komunikasi dengan server). Jika kondisi ini tidak terpenuhi (hasil test tidak nol), program akan melompat ke 'LAB_14000175d' dan mencetak "Authorized!". Jika kondisi terpenuhi (hasil test adalah nol), program akan melompat ke 'LAB_14000178e' dan mencetak "Not authorized".

Sama seperti pada kasus *hard-coded* sebelumnya, instruksi 'JNZ LAB_14000175d' pada alamat '140001759' dapat diubah menjadi 'JZ LAB_14000175d'. Dengan perubahan ini, program akan selalu melompat ke bagian yang menampilkan "Authorized!" tanpa perlu melakukan verifikasi yang sebenarnya dari server. Meskipun username dan password tidak lagi disimpan di dalam aplikasi, logika di sisi klien yang menentukan apakah autentikasi berhasil atau gagal masih dapat dimanipulasi.

Ini menunjukkan bahwa meskipun memindahkan logika autentikasi ke server dan

menghindari *hard-coded credential* meningkatkan keamanan, sisi klien aplikasi masih dapat menjadi target untuk *reverse engineering*. Penyerang dapat memodifikasi aplikasi klien untuk selalu menganggap autentikasi berhasil, meskipun server mungkin menolak permintaan autentikasi. Oleh karena itu, keamanan menyeluruh memerlukan perlindungan tidak hanya pada kredensial tetapi juga pada logika bisnis aplikasi di sisi klien.

Analisis serupa juga dilakukan pada aplikasi konsol dan ImGUI versi *cloud*, di mana pola pemeriksaan kondisi dan jump kondisional yang menentukan status autentikasi juga ditemukan dan berpotensi untuk dimanipulasi.

5.1.1.3 Analisis Aplikasi Virtualized

Analisis statis pada aplikasi yang telah divirtualisasi menggunakan VxLang menunjukkan tingkat kesulitan yang jauh lebih tinggi. Beberapa observasi signifikan yang ditemukan adalah:

- **Hilangnya String yang Terdefinisi:** *String-string* yang terkait dengan autentikasi, seperti "Authentication Failed", tidak ditemukan secara eksplisit dalam bagian `data` dari *executable*. Hal ini menyulitkan identifikasi awal dari lokasi kode yang relevan dengan autentikasi.
- **Pengurangan Jumlah Data yang Terdefinisi:** Jumlah data yang terdefinisi dalam *executable* virtualized berkurang secara drastis (dari sekitar 900 menjadi 130 pada salah satu kasus). Ini mengindikasikan bahwa banyak data dan string mungkin telah dienkripsi atau disembunyikan melalui teknik virtualisasi.
- **Operasi yang Tidak Diketahui:** Banyak operasi *assembly* yang tidak dikenali atau dikategorikan sebagai '?' oleh *disassembler* Ghidra. Hal ini menyulitkan pemahaman alur kontrol program dan fungsi-fungsi yang terlibat dalam proses autentikasi.
- **Abstraksi Logika Autentikasi:** Mekanisme virtualisasi VxLang tampaknya telah mengabstraksi logika autentikasi yang sebenarnya. Operasi perbandingan *string* dan instruksi kondisional yang jelas terlihat pada aplikasi non-virtualized tidak lagi dapat diidentifikasi dengan mudah.

Ketidakhadiran *string* autentikasi yang jelas dan banyaknya operasi yang tidak diketahui menyiratkan bahwa VxLang menggunakan teknik virtualisasi kode yang efektif dalam menyembunyikan implementasi internal program. Hal ini mempersulit analisis statis tradisional yang mengandalkan identifikasi *string* dan pola *assembly* yang umum.

Akibatnya, identifikasi dan manipulasi logika autentikasi melalui analisis statis menjadi sangat sulit pada aplikasi yang divirtualisasi. Meskipun mungkin ada cara lain untuk

menganalisis kode yang divirtualisasi, pendekatan yang bergantung pada pencarian *string* dan *patching* instruksi kondisional secara langsung menjadi tidak efektif dalam kasus ini.

5.1.2 Analisis Dinamis

Analisis dinamis dilakukan dengan menjalankan aplikasi di bawah *debugger* x64dbg untuk mengamati perilaku saat *runtime*. Tujuannya adalah untuk memverifikasi temuan dari analisis statis dan memahami bagaimana aplikasi berinteraksi dengan *input* pengguna, khususnya dalam proses autentikasi.

5.1.2.1 Analisis Aplikasi Non-Virtualized

Untuk aplikasi non-virtualized, analisis dinamis dilakukan dengan mencari string yang relevan dengan proses autentikasi, seperti username dan password yang ditemukan pada analisis statis ("seno" dan "rahman"). *Breakpoint* dipasang pada lokasi di mana *string* ini digunakan atau dibandingkan.

Pada aplikasi *app_qt*, saat dijalankan di bawah x64dbg dan diberikan *input* yang salah, *debugger* mengarahkan eksekusi ke blok kode berikut:

```

; ... (Kode membandingkan input password dengan "rahman" via
operator==) ...
; Hasil perbandingan (boolean) mungkin disimpan di AL atau flag
register

mov al, byte ptr ss:[rbp-41] ; Ambil hasil perbandingan
test al, 1                  ; Cek apakah hasilnya true (misal: 1)

; Perhatikan bahwa logika JNE/JE mungkin berbeda tergantung
optimasi compiler
; Asumsi: JNE melompat jika perbandingan GAGAL (tidak sama)

jne SHORT failure_label    ; Lompat ke blok GAGAL jika password
TIDAK sama
; ... (Kode jika password BENAR) ...

jmp END_OF_AUTH

failure_label:
; ... (Kode setup untuk menampilkan "Authentication Failed" via
MessageBox) ...

lea rdx, qword ptr ds:[<"Authentication Failed">]
; ... (call ke fungsi MessageBox) ...

```

Kode 5.3: Snippet Assembly: Lompatan Kondisional Setelah Perbandingan Password (Dinamis, Non-Virtualized)

— New Instruksi `test al, 1` memeriksa hasil perbandingan password. Jika password salah (misalnya, `al` adalah 0), instruksi `jne failure_label` (Jump if Not Equal/Zero) akan dieksekusi, mengarahkan program ke blok yang menampilkan "Authentication Failed". Dalam analisis dinamis, *debugger* seperti x64dbg memungkinkan *patching on-the-fly*. Dengan mengubah instruksi `jne` menjadi `je` (Jump if Equal/Zero) atau `jmp` (lompatan tanpa syarat ke blok sukses), pemeriksaan password dapat dilewati secara efektif saat *runtime*. Konteks assembly yang lebih lengkap dari sesi debugging ini dapat dilihat di Lampiran 3 (Kode 6). — Kode di atas menunjukkan bahwa program membandingkan *input* dengan string "seno" dan "rahman" menggunakan operator '=='. Instruksi 'jne' (Jump if Not Equal) pada alamat 'app-qt.7FF7B0724899' dan 'app-qt.7FF7B07248C3' menentukan alur eksekusi berdasarkan hasil perbandingan. Jika *input* tidak sesuai dengan username atau password yang diharapkan, program akan melompat ke alamat yang pada akhirnya menampilkan pesan "Authentication Failed".

Sama seperti pada analisis statis, celah keamanan dapat dieksploitasi dengan memodifikasi alur eksekusi. Dalam x64dbg, instruksi 'jne' dapat diubah menjadi 'je' (Jump if

Equal) secara langsung pada saat *runtime*. Dengan melakukan perubahan ini, program akan melompat ke bagian yang seharusnya dijalankan hanya jika autentikasi berhasil, meskipun *input* yang diberikan salah. Operasi negasi ini secara efektif melewati pemeriksaan autentikasi.

5.1.2.2 Analisis Aplikasi Virtualized

Analisis dinamis pada aplikasi yang telah divirtualisasi menggunakan x64dbg menunjukkan tantangan yang serupa dengan analisis statis. Ketika mencari string seperti "Authentication Failed", *debugger* sering kali tidak dapat menemukannya dalam memori proses. Hal ini mengindikasikan bahwa string tersebut mungkin tidak disimpan dalam format yang jelas atau mungkin dienkripsi dan didekripsi hanya pada saat digunakan.

Selain itu, x64dbg juga menampilkan banyak operasi dengan kategori ??? yang tidak dapat di-*disassemble*. Hal ini mempersulit pemahaman alur eksekusi dan fungsi-fungsi yang terlibat dalam proses autentikasi.

Lebih lanjut, melacak alur eksekusi saat memasukkan username dan password menjadi sangat sulit. Berikut adalah perbandingan *section* kode saat menerima *input* pada aplikasi konsol non-virtualized dan virtualized:

Non-Virtualized: Menampilkan panggilan standar ke fungsi I/O C++.

```

; ...
mov rcx,qword ptr ds:[<...std::cout>]      ; Pointer ke std::cout
lea rdx,qword ptr ds:["Enter username: ">] ; Pointer ke string prompt
call <console. ... std::operator<< ...>    ; Panggil fungsi print
(std::cout << prompt)
; ...
mov rcx,qword ptr ds:[<...std::cin>]       ; Pointer ke std::cin
lea rdx,qword ptr ss:[rbp-28]              ; Pointer ke buffer input
string
call <console. ... std::operator>> ...>    ; Panggil fungsi read
(std::cin >> buffer)
; ...

```

Kode 5.4: Snippet Assembly: Operasi Input/Output Standar (Non-Virtualized)

Virtualized: Menampilkan instruksi yang diobfuskasi dan sulit dikenali oleh debugger.

```

??? ; Operasi tidak dikenal
jmp console_vm.vxm.7FF74CD97168 ; Lompatan internal VM?
fcmovnu st(0),st(5) ; Operasi FPU tidak relevan?
xor byte ptr ds:[rsi],ah ; Operasi XOR
??? ; Operasi tidak dikenal
jmp console_vm.vxm.7FF74CD48254 ; Lompatan pendek
fstp st(0) ; Operasi FPU

```

Kode 5.5: Snippet Assembly: Instruksi di Lokasi Input (Virtualized)

— New

Perbandingan ini menunjukkan kontras yang jelas. Pada kode non-virtualized, panggilan ke fungsi I/O standar seperti `std::cout` dan `std::cin` mudah dikenali. Sebaliknya, pada kode yang telah divirtualisasi, instruksi assembly menjadi tidak jelas (???), diselingi dengan lompatan (`jmp`) dan operasi lain yang tampaknya tidak berhubungan langsung dengan I/O (`fcmovnu`, `xor`, `fstp`). Hal ini menyulitkan pelacakan alur eksekusi saat input dimasukkan. Lebih lanjut, observasi menunjukkan register RIP (*Instruction Pointer*) seringkali tampak “stuck” pada alamat tertentu dalam *debugger*, mengindikasikan eksekusi kemungkinan terjadi di dalam *interpreter* mesin virtual VxLang. Konteks assembly yang lebih lengkap untuk perbandingan ini dapat dilihat di Lampiran 3 (Kode 7). —

Pada kode yang telah divirtualisasi, terlihat banyak operasi yang dikategorikan sebagai ???. Lebih lanjut, dalam beberapa kasus, register RIP (*Instruction Pointer*) tampak “stuck” pada alamat tertentu di dalam *debugger* saat mencoba memasukkan username dan password. Hal ini sangat menyulitkan untuk melacak alur eksekusi dan memahami apa yang sebenarnya terjadi di balik layar. Perilaku ini mengindikasikan bahwa VxLang menggunakan teknik virtualisasi yang kompleks, yang secara signifikan menghambat analisis dinamis menggunakan metode tradisional seperti mencari string dan memantau alur eksekusi secara langsung.

5.2 Analisis Performa *Overhead* VxLang

Hasil dari percobaan performa overhead dan perubahan ukuran file setelah penerapan virtualisasi kode menggunakan VxLang. Percobaan ini dilakukan pada algoritma Quick Sort dan enkripsi AES-CBC-256.

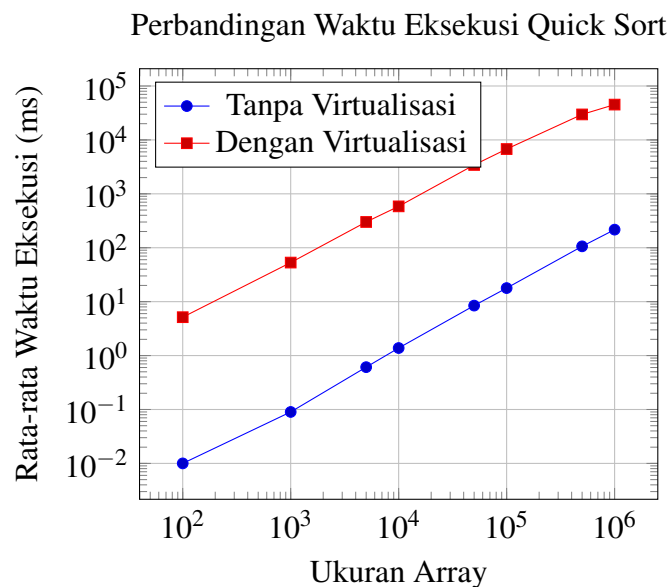
5.2.1 Hasil Pengujian Performa *Quick Sort*

Tabel 5.1 menyajikan hasil pengukuran waktu rata-rata dan standar deviasi dari algoritma Quick Sort yang dijalankan sebanyak 100 kali untuk setiap ukuran array, baik sebelum

maupun sesudah virtualisasi menggunakan VxLang.

Tabel 5.1: Hasil Pengujian Waktu Eksekusi Quick Sort (ms)

Ukuran Array	Tanpa Virtualisasi		Virtualisasi	
	Rata-rata Waktu (ms)	Standar Deviasi (ms)	Rata-rata Waktu (ms)	Standar Deviasi (ms)
100	0.01	0.00	5.15	0.42
1000	0.09	0.00	53.08	5.52
5000	0.61	0.09	300.64	26.13
10000	1.38	0.22	585.70	79.88
50000	8.45	0.73	3,434.32	592.92
100000	17.86	1.42	6,771.09	553.09
500000	106.16	5.61	29,698.73	3,518.63
1000000	216.59	9.49	45,186.90	6,198.38



Gambar 5.1: Perbandingan Waktu Eksekusi Algoritma Quick Sort antara Versi Tanpa dan Dengan Virtualisasi VxLang.

Berdasarkan Tabel 5.1, terlihat adanya peningkatan waktu eksekusi yang signifikan pada algoritma Quick Sort setelah divirtualisasi menggunakan VxLang. Peningkatan ini terlihat semakin besar seiring dengan bertambahnya ukuran array. Sebagai contoh, untuk array berukuran 100, waktu eksekusi rata-rata meningkat dari 0.01 ms menjadi 5.15 ms, yang menunjukkan overhead sekitar 51400%. Untuk array yang lebih besar seperti 1.000.000 elemen, waktu eksekusi meningkat dari 216.59 ms menjadi 45186.90 ms, dengan overhead sekitar 20860%. Peningkatan standar deviasi juga menunjukkan bahwa waktu eksekusi menjadi lebih bervariasi setelah virtualisasi. Hal ini mengindikasikan adanya overhead yang substansial yang diperkenalkan oleh mesin virtual VxLang dalam

mengeksekusi instruksi virtual dibandingkan dengan eksekusi kode native.

5.2.2 Hasil Pengujian Performa Enkripsi AES-CBC-256

Tabel 5.2 menyajikan hasil benchmarking enkripsi AES-CBC-256 dengan 1.000.000 blok data, di mana setiap blok berukuran 1024 bytes, sebelum dan sesudah virtualisasi menggunakan VxLang.

Tabel 5.2: Hasil Pengujian Performa Enkripsi AES-CBC-256

Metrik	Tanpa Virtualisasi	Virtualisasi
Total Waktu Enkripsi (ms)	2,722.96	13,193.51
Total Waktu Dekripsi (ms)	2,055.01	12,529.90
Rata-rata Waktu per Blok Enkripsi (ms)	0.00272	0.01319
Rata-rata Waktu per Blok Dekripsi (ms)	0.00206	0.01253
Throughput Enkripsi (MB/s)	358.64	74.02
Throughput Dekripsi (MB/s)	475.21	77.94
Throughput Gabungan (MB/s)	416.92	75.98

Hasil pengujian enkripsi AES-CBC-256 menunjukkan overhead performa yang signifikan setelah penerapan VxLang. Total waktu enkripsi meningkat dari 2,722.96 ms menjadi 13,193.51 ms, yang merupakan peningkatan sekitar 384%. Total waktu dekripsi juga mengalami peningkatan yang serupa, dari 2,055.01 ms menjadi 12,529.90 ms (sekitar 510%). Peningkatan ini juga tercermin pada penurunan throughput (kecepatan pemrosesan data). Throughput enkripsi menurun dari 358.64 MB/s menjadi 74.02 MB/s, dan throughput dekripsi menurun dari 475.21 MB/s menjadi 77.94 MB/s. Penurunan throughput gabungan juga signifikan, dari 416.92 MB/s menjadi 75.98 MB/s. Hasil ini mengkonfirmasi bahwa virtualisasi kode dengan VxLang memperkenalkan overhead yang cukup besar pada operasi komputasi intensif seperti enkripsi.

5.2.3 Hasil Pengujian Ukuran File

Tabel 5.3 menyajikan ukuran file executable (dalam KB) untuk berbagai program sebelum dan sesudah virtualisasi menggunakan VxLang.

Hasil pengukuran ukuran file menunjukkan bahwa penerapan virtualisasi kode menggunakan VxLang secara umum meningkatkan ukuran file executable. Peningkatan ukuran file sangat signifikan untuk program-program kecil seperti `quick_sort`, `encryption`, dan `console`, di mana ukurannya meningkat lebih dari sepuluh kali lipat. Untuk aplikasi GUI yang lebih besar seperti `app_imgui` dan `app_qt`, peningkatan ukuran file juga terlihat, meskipun persentasenya mungkin lebih kecil dibandingkan dengan program yang

Tabel 5.3: Hasil Pengujian Ukuran File (KB)

Program	Ukuran File	
	Tanpa Virtualisasi	Virtualiasi
quick_sort	119	1,951
encryption	131	1,834
size	97,802	112,716
console	105	1,942
app_imgui	1,773	2,753
app_qt	145	1,954

lebih kecil. Peningkatan ukuran file size relatif lebih kecil, namun tetap signifikan. Peningkatan ukuran ini kemungkinan disebabkan oleh penambahan interpreter mesin virtual VxLang dan bytecode yang dihasilkan ke dalam executable yang dilindungi.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan implementasi dan analisis yang telah dilakukan terhadap efektivitas *code virtualization* menggunakan VxLang untuk mempersulit *reverse engineering*, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. **Implementasi VxLang:** Implementasi *code virtualization* menggunakan VxLang melibatkan penandaan bagian kode sumber yang kritikal menggunakan makro SDK (VL_VIRTUALIZATION_BEGIN/END), penautan dengan library VxLang, dan pemrosesan *executable* hasil kompilasi menggunakan *tool* eksternal VxLang dengan file konfigurasi JSON. Proses ini mengubah kode *native* yang ditandai menjadi *byte-code* yang dieksekusi oleh *virtual machine* (VM) internal VxLang.
2. **Efektivitas Keamanan:** *Code virtualization* menggunakan VxLang terbukti **efektif secara signifikan** dalam meningkatkan kesulitan *reverse engineering* baik secara statis maupun dinamis.
 - Pada **analisis statis** (menggunakan Ghidra), kode yang divirtualisasi menunjukkan hilangnya *string-string* penting, pengurangan drastis data terdefinisi, munculnya banyak operasi *assembly* yang tidak dikenali ('???'), dan abstraksi alur kontrol logika inti (seperti perbandingan dan lompatan kondisional pada fungsi autentikasi), sehingga identifikasi dan *patching* langsung menjadi sangat sulit.
 - Pada **analisis dinamis** (menggunakan x64dbg), pelacakan alur eksekusi menjadi sangat terhambat akibat instruksi yang tidak jelas dan perilaku *debugger* yang menunjukkan eksekusi kemungkinan terjadi di dalam VM VxLang (RIP tampak "*stuck*"). Pencarian *string* di memori saat *runtime* juga seringkali gagal. Akibatnya, manipulasi *runtime* untuk melewati logika (seperti autentikasi) menjadi jauh lebih kompleks dibandingkan aplikasi non-virtualized.
3. **Dampak Performa dan Ukuran File:** Penerapan VxLang memperkenalkan **overhead** performa yang substansial dan **peningkatan ukuran file yang signifikan**.
 - Waktu eksekusi untuk tugas komputasi intensif seperti algoritma QuickSort dan enkripsi/dekripsi AES-CBC-256 meningkat drastis (ratusan hingga pu-

luhan ribu persen untuk QuickSort, dan beberapa ratus persen untuk AES dengan penurunan *throughput* yang tajam).

- Ukuran file *executable* meningkat secara signifikan, terutama pada program kecil (bisa lebih dari 10 kali lipat), kemungkinan besar karena penyertaan *interpreter* VM VxLang dan *bytecode*.

4. **Trade-off Keamanan vs. Performa:** Terdapat *trade-off* yang jelas antara peningkatan keamanan terhadap *reverse engineering* yang ditawarkan oleh VxLang dengan penurunan kinerja eksekusi dan penambahan ukuran file. VxLang memberikan lapisan proteksi yang kuat namun dengan biaya performa yang tidak dapat diabaikan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa *code virtualization* dengan VxLang adalah teknik yang ampuh untuk melindungi perangkat lunak dari analisis dan manipulasi oleh *reverse engineer*, namun pengembang perlu mempertimbangkan dampaknya terhadap performa dan ukuran aplikasi secara cermat.

6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Bagi Pengembang Perangkat Lunak:

- **Virtualisasi Selektif:** Mengingat *overhead* performa yang signifikan, disarankan untuk menerapkan *code virtualization* VxLang secara selektif hanya pada bagian kode yang paling kritis dan sensitif (misalnya, mekanisme validasi lisensi, algoritma inti yang merupakan kekayaan intelektual, fungsi anti-cheat, atau bagian dari logika autentikasi yang kompleks), bukan pada keseluruhan aplikasi.
- **Evaluasi Performa Mendalam:** Sebelum mengimplementasikan VxLang pada produk komersial, lakukan pengujian performa yang menyeluruh pada kasus penggunaan nyata aplikasi tersebut untuk memastikan dampaknya masih dapat diterima oleh pengguna akhir dan tidak mengganggu fungsionalitas secara signifikan.
- **Kombinasi Teknik:** Pertimbangkan untuk mengkombinasikan VxLang dengan teknik *obfuscation* atau proteksi lainnya (seperti anti-debugging, enkripsi data, atau *code flattening* pada bagian yang tidak divirtualisasi) untuk menciptakan lapisan keamanan yang lebih mendalam (*defense-in-depth*).

2. Untuk Penelitian Selanjutnya:

- **Analisis Keamanan Lebih Lanjut:** Melakukan analisis terhadap ketahanan VxLang menggunakan teknik *reverse engineering* yang lebih canggih atau *tool deobfuscation* otomatis yang mungkin dikembangkan khusus untuk menargetkan proteksi berbasis VM.
- **Optimasi Performa:** Meneliti kemungkinan untuk mengurangi *overhead* performa yang disebabkan oleh VxLang, misalnya dengan menganalisis dan mengoptimalkan *interpreter* VM internalnya, atau mengeksplorasi arsitektur VM yang berbeda.
- **Keamanan Interpreter VM:** Menganalisis potensi kerentanan pada *interpreter* VM VxLang itu sendiri yang mungkin dapat dieksploitasi untuk membongkar atau memanipulasi *bytecode*.
- **Studi Komparatif:** Membandingkan efektivitas keamanan dan *overhead* performa VxLang dengan solusi *code virtualization* atau *obfuscation* komersial maupun *open-source* lainnya (misalnya, VMProtect, Themida, LLVM Obfuscator).
- **Dukungan Platform Lain:** Melakukan analisis serupa jika/ketika VxLang telah mendukung platform lain seperti Linux ELF atau arsitektur ARM, untuk melihat apakah efektivitas dan dampaknya konsisten.
- **Pengaruh Konfigurasi:** Menyelidiki lebih lanjut pengaruh berbagai opsi konfigurasi yang ditawarkan oleh VxLang (jika ada, seperti tingkat virtualisasi/obfuscation yang berbeda, fitur anti-tamper) terhadap tingkat kesulitan *reverse engineering* dan *overhead* performa.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Oreans, *Code virtualizer*, <https://www.oreans.com/CodeVirtualizer.php>, May 2006. Accessed: Nov. 11, 2024.
- [2] *Vxlang documentation*, <https://vxlang.github.io/>, Mar. 2025. Accessed: Mar. 17, 2025.
- [3] geeksforgeeks, *Software and its types*, <https://www.geeksforgeeks.org/software-and-its-types/>, Aug. 2023. Accessed: Nov. 4, 2024.
- [4] geeksforgeeks, *Compiling a c program: Behind the scenes*, <https://www.geeksforgeeks.org/compiling-a-c-program-behind-the-scenes/>, Oct. 2024. Accessed: Nov. 10, 2024.
- [5] D. Mukesha, *How is c program compiled and executed*, <https://medium.com/@danymukesha/here-is-a-flowchart-that-shows-the-steps-that-are-involved-in-compiling-and-running-a-c-program-736f72c501a4>, Feb. 2024. Accessed: Nov. 15, 2024.
- [6] codeacademy, *Control flow*, <https://www.codecademy.com/resources/docs/general/control-flow>, Jun. 2023. Accessed: Nov. 27, 2024.
- [7] USC Viterbi School of Engineering, *Cs356 unit 5 x86 control flow*, https://ee.usc.edu/~redekopp/cs356/slides/CS356Unit5_x86_Control. Accessed: Nov. 12, 2024.
- [8] M. M. Aung and K. T. Win, “Simplifying control flow graphs for reducing complexity in control flow testing,” *International Journal of Computer Trends and Technology (IJCTT)*, vol. 67, no. 8, pp. 7–12, 2019.
- [9] Rountev, A. Volgin, O. Reddoch, and Miriam, “Static control-flow analysis for reverse engineering of uml sequence diagrams,” *Static control-flow analysis for reverse engineering of UML sequence diagrams*, vol. 31, no. 1, pp. 96–102, 2005.
- [10] Gomes and L. bibinitperiod E. Schmitz, “A method for automatic generation of test cases to bpel processes,” *A Method for automatic generation of test cases to BPEL Processes.*,
- [11] M. Hasbi, E. K. Budiardjo, and W. C. Wibowo, “Reverse engineering in software product line - a systematic literature review,” in *2018 2nd International Conference on Computer Science and Artificial Intelligence*, Shenzhen, 2018, pp. 174–179. DOI: <https://doi.org/10.1145/3297156.3297203>.
- [12] Sec-Dudes, *Hands on: Dynamic and static reverse engineering*, <https://secdude.de/index.php/2019/08/01/about-dynamic-and-static-reverse-engineering/>, Aug. 2019. Accessed: Dec. 18, 2024.
- [13] Hex-Rays, *Ida pro*, <https://hex-rays.com/ida-pro>, May 1991. Accessed: Nov. 22, 2024.
- [14] National Security Agency, *Ghidra*, <https://ghidra-sre.org>, Mar. 2019.
- [15] D. Ogilvie, *X64dbg*, <https://x64dbg.com>, May 2014. Accessed: Nov. 11, 2024.
- [16] H. Jin, J. Lee, S. Yang, K. Kim, and D. Lee, “A framework to quantify the quality of source code obfuscation,” *A Framework to Quantify the Quality of Source Code Obfuscation*, vol. 12, p. 14, 2024.

- [17] J. T. Chan and W. Yang, "Advanced obfuscation techniques for java bytecode," *Advanced obfuscation techniques for Java bytecode*, vol. 71, no. 1-2, pp. 1–10, 2004.
- [18] V. Balachandran and S. Emmanuel, "Software code obfuscation by hiding control flow information in stack," in *IEEE International Workshop on Information Forensics and Security*, Iguacu Falls, 2011.
- [19] L. Ertaul and S. Venkatesh, "Novel obfuscation algorithms for software security," in *International Conference on Software Engineering Research and Practice*, Las Vegas, 2005.
- [20] K. Fukushima, S. Kiyomoto, T. Tanaka, and K. Sakurai, "Analysis of program obfuscation schemes with variable encoding technique," *Analysis of program obfuscation schemes with variable encoding technique*, vol. 91, no. 1, pp. 316–329, 2008.
- [21] A. Kovacheva, "Efficient code obfuscation for android," in *Advances in Information Technology*, Bangkok, 2013.
- [22] C. LeDoux, M. Sharkey, B. Primeaux, and C. Miles, "Instruction embedding for improved obfuscation," in *Annual Southeast Regional Conference*, Tuscaloosa, 2012.
- [23] S. Darwish, S. Guirguis, and M. Zalat, "Stealthy code obfuscation technique for software security," in *International Conference on Computer Engineering & Systems*, Cairo, 2010.
- [24] B. Liu, W. Feng, Q. Zheng, J. Li, and D. Xu, "Software obfuscation with non-linear mixed boolean-arithmetic expressions," in *Information and Communications Security*, Chongqing, 2021.
- [25] M. Schloegel et al., "Hardening code obfuscation against automated attacks," in *31st USENIX Security Symposium (USENIX Security 22)*, Boston, 2022.
- [26] Y. Zhou, A. Main, Y. Gu, and H. Johnson, "Information hiding in software with mixed boolean-arithmetic transforms," in *International Workshop on Information Security Applications*, Jeju Island, 2007.
- [27] Y. Li, Z. Sha, X. Xiong, and Y. Zhao, "Code obfuscation based on inline split of control flow graph," in *2021 IEEE International Conference on Artificial Intelligence and Computer Applications (ICAICA)*, Dalian, 2021.
- [28] D. Xu, J. Ming, and D. Wu, "Generalized dynamic opaque predicates: A new control flow obfuscation method," in *Information Security: 19th International Conference, ISC 2016*, Honolulu, 2016.
- [29] T. László and Á. Kiss, "Obfuscating c++ programs via control flow flattening," *Obfuscating C++ programs via control flow flattening*, vol. 30, pp. 3–19, 2009.
- [30] P. Parrend, *Bytecode obfuscation*, https://owasp.org/www-community/controls/Bytecode_obfuscation, Mar. 2018. Accessed: Dec. 25, 2024.
- [31] Yakov, *Using llvm to obfuscate your code during compilation*, <https://www.apriorit.com/dev-blog/687-reverse-engineering-llvm-obfuscation>, Jun. 2020. Accessed: Dec. 20, 2024.
- [32] Roundy, K. A, Miller, and B. P, "Binary-code obfuscations in prevalent packer tools," *ACM Computing Surveys (CSUR)*, vol. 46, no. 1, pp. 1–32, 2013.
- [33] Z. Wang, Z. Xu, Y. Zhang, X. Song, and Y. Wang, "Research on code virtualization methods for cloud applications," 2024.
- [34] D. H. Lee, "Vcf: Virtual code folding to enhance virtualization obfuscation," *VCF: Virtual Code Folding to Enhance Virtualization Obfuscation*, 2020.

- [35] J. Salwan, S. Bardin, and M.-L. Potet, “Symbolic deobfuscation: From virtualized code back to the original,” in *International Conference, DIMVA*, 2018.
- [36] Hackcyom, *Hackcyom*, <https://www.hackcyom.com/2024/09/vm-obfuscation-overview/>, Sep. 2024. Accessed: Nov. 22, 2024.
- [37] Qt, *Qt framework*, <https://doc.qt.io/qt-6/qt-intro.html>, month = may, year = 1995, urldate = 2025-03-17, tag = Qt,
- [38] ImGui, *Dear imgui*, <https://github.com/ocornut/imgui>, Aug. 2014. Accessed: Mar. 17, 2025.
- [39] Eric A. Young, Tim J. Hudson, *Openssl*, <https://docs.openssl.org/master/man7/openssl-guide-introduction/>, Jan. 2015. Accessed: Mar. 17, 2025.

LAMPIRAN

KODE SUMBER LENGKAP APLIKASI AUTENTIKASI

Berikut adalah kode sumber lengkap untuk beberapa bagian penting dari aplikasi studi kasus autentikasi yang dibahas pada Bab 4.

```
#include <iostream>
#include <string>
#include <vector> // Contoh include lain jika ada

// Jika menggunakan VxLang, header-nya di-include di sini
#ifdef USE_VL_MACRO
#include "vxlang/vxlib.h"
#endif

int main(int, char *[]) {
    std::string inputUsername;
    std::string inputPassword;

    std::cout << "Enter username: ";
    std::cin >> inputUsername;
    std::cout << "Enter password: ";
    std::cin >> inputPassword;

    #ifdef USE_VL_MACRO
    VL_VIRTUALIZATION_BEGIN;
    #endif

    if (inputUsername.compare("seno") == 0 &&
        inputPassword.compare("rahman") == 0) {
        std::cout << "Authorized!" << std::endl;
    } else {
        std::cout << "Not authorized." << std::endl;
    }

    #ifdef USE_VL_MACRO
    VL_VIRTUALIZATION_END;
    #endif

    system("pause"); // Hanya untuk Windows agar console tidak
    langsung tertutup
    return 0;
}
```

Kode 1: Kode Lengkap: Aplikasi Konsol Varian Hardcoded (console.cpp)

```

#include <iostream>
#include <string>
#include "cloud.hpp" // Asumsi header ini berisi
send_login_request

// Jika menggunakan VxLang, header-nya di-include di sini
#ifdef USE_VL_MACRO
#include "vxlang/vxlib.h"
#endif

int main(int, char *[]) {
    std::string inputUsername;
    std::string inputPassword;

    std::cout << "Enter username: ";
    std::cin >> inputUsername;
    std::cout << "Enter password: ";
    std::cin >> inputPassword;

    bool isAuthenticated = false; // Default value

    #ifdef USE_VL_MACRO
    VL_VIRTUALIZATION_BEGIN;
    #endif

    isAuthenticated = send_login_request(inputUsername, inputPassword);

    if (isAuthenticated) {
        std::cout << "Authorized!" << std::endl;
    } else {
        std::cout << "Not authorized." << std::endl;
    }

    #ifdef USE_VL_MACRO
    VL_VIRTUALIZATION_END;
    #endif

    system("pause"); // Hanya untuk Windows
    return 0;
}

```

Kode 2: Kode Lengkap: Aplikasi Konsol Varian Cloud (console_cloud.cpp)

```

#include <string>
#include <iostream> // Untuk debug, bisa dihapus
#include <curl/curl.h>
#include <nlohmann/json.hpp>
#include "cloud.hpp" // Deklarasi fungsi jika dipisah

```

```

#ifdef _WIN32
#include <windows.h> // Diperlukan untuk HWND jika digunakan
#else
using HWND = void*; // Placeholder untuk non-Windows
#endif

// Callback function untuk menulis data yang diterima dari cURL
// ke string
// Sumber: https://curl.se/libcurl/c/getinmemory.html
static size_t WriteCallback(void *contents, size_t size, size_t nmemb,
void *userp) {
    size_t realsize = size * nmemb;
    std::string *mem = (std::string*)userp;
    mem->append((char*)contents, realsize);
    return realsize;
}

bool send_login_request(const std::string &username,
                        const std::string &password, HWND /*window*/ /*=
                        NULL*/) {
    CURL *curl;
    CURLcode res;
    std::string readBuffer; // String untuk menyimpan respons server
    std::string url = "http://localhost:9090/login"; // URL server
    backend

    // Membuat payload JSON
    nlohmann::json payload;
    payload["username"] = username;
    payload["password"] = password;
    std::string jsonStr = payload.dump(); // Konversi JSON ke string

    curl_global_init(CURL_GLOBAL_ALL); // Inisialisasi global libcurl
    curl = curl_easy_init(); // Inisialisasi handle cURL

    if (curl) {
        struct curl_slist *headers = nullptr; // List untuk custom
        headers = curl_slist_append(headers, "Content-Type:
        application/json"); // Set header Content-Type

        // Set opsi cURL
        curl_easy_setopt(curl, CURLOPT_URL, url.c_str()); // Set URL
        tujuan
        curl_easy_setopt(curl, CURLOPT_HTTPHEADER, headers); // Set custom
        headers
        curl_easy_setopt(curl, CURLOPT_POSTFIELDS, jsonStr.c_str()); // Set
        body request (data JSON)
    }
}

```

```

curl_easy_setopt(curl, CURLOPT_POSTFIELDSIZE, jsonStr.length()); //
Set ukuran body
curl_easy_setopt(curl, CURLOPT_WRITEFUNCTION, WriteCallback); //
Set fungsi callback untuk menerima data respons
curl_easy_setopt(curl, CURLOPT_WRITEDATA, &readBuffer); // Pointer
ke string buffer untuk menyimpan respons
curl_easy_setopt(curl, CURLOPT_TIMEOUT, 5L); // Set timeout
request 5 detik
curl_easy_setopt(curl, CURLOPT_FAILONERROR, 1L); // Gagal jika
HTTP status code >= 400

// Lakukan request HTTP POST
res = curl_easy_perform(curl);

// Cleanup
curl_easy_cleanup(curl);
curl_slist_free_all(headers); // Bebaskan memori headers

// Cek hasil request cURL
if (res != CURLE_OK) {
    // std::cerr << "curl_easy_perform() failed: " <<
    curl_easy_strerror(res) << std::endl;
    curl_global_cleanup();
    return false; // Gagal mengirim request
}

// Cek jika buffer kosong (meskipun CURLE_OK, mungkin
tidak ada body respons)
if (readBuffer.empty()) {
    // std::cerr << "Received empty response from server."
    << std::endl;
    curl_global_cleanup();
    return false;
}

// Parse respons JSON
try {
    nlohmann::json response = nlohmann::json::parse(readBuffer);
    curl_global_cleanup();
    // Kembalikan nilai field "success" dari JSON (default
    false jika tidak ada)
    return response.value("success", false);
} catch (const nlohmann::json::parse_error &e) {
    // std::cerr << "JSON parse error: " << e.what() <<
    std::endl;
    // std::cerr << "Received data: " << readBuffer <<
    std::endl;
    curl_global_cleanup();
    return false; // Gagal parse JSON
}

```

```
        catch (const nlohmann::json::exception &e) {  
            // std::cerr << "JSON generic error: " << e.what() <<  
            std::endl;  
            curl_global_cleanup();  
            return false; // Error JSON lainnya  
        }  
    }  
  
    curl_global_cleanup();  
    return false; // Gagal menginisialisasi cURL  
}
```

Kode 3: Kode Lengkap: Implementasi Fungsi `send_login_request` (`cloud.hpp`)

KONTEKS ASSEMBLY ANALISIS BAB 5

Berikut adalah konteks assembly yang lebih lengkap untuk analisis yang disajikan pada Bab 5.

```
; --- Konteks Lebih Lengkap untuk Analisis Statis
Non-Virtualized (app_imgui) ---
; (Asumsi RDX sudah menunjuk ke input username, RCX sudah
menunjuk ke "seno")
; ... (Beberapa instruksi sebelumnya) ...
1400031d6 e8 ...      CALL      VCRUNTIME140.DLL::memcmp ; Cek
Username
1400031db 49 83 fe 04    CMP        R14, 0x4                ; Cek
panjang username?
1400031df 74 45          JNZ        LAB_140003226            ; Lompat
jika panjang salah
1400031e1 85 c0            TEST       EAX,EAX                ; Cek hasil
username memcmp
1400031e3 74 41          JNZ        LAB_140003226            ; Lompat
jika username salah

; --- Lanjut ke cek password jika username OK ---
140003201 48 8d 15 ...    LEA        RDX,[s_rahman_140110551] ; Muat
alamat "rahman"
140003208 48 89 f9        MOV        RCX,RDI                ; Muat
alamat input password ke RCX
14000320b e8 ...      CALL      VCRUNTIME140.DLL::memcmp ; Cek
Password
140003210 48 83 fb 06    CMP        RBX, 0x6                ; Cek
panjang password?
140003214 74 10          JNZ        LAB_140003226            ; Lompat
jika panjang salah
140003216 85 c0            TEST       EAX,EAX                ; Cek hasil
password memcmp
140003218 74 0c          JNZ        LAB_140003226            ; Lompat
jika password salah

; --- Blok Sukses (jika password benar) ---
; ... (Kode yang dijalankan jika autentikasi berhasil) ...
; ... (Mungkin ada lompatan ke akhir blok auth) ...

LAB_140003226:                ; Label Blok
Gagal
140003226 48 8b 0d ...    MOV        RCX, qword ptr [DAT_140162878] ;
Setup MessageBox
```

```

14000322d e8 ...      CALL      FUN_140100180      ; Panggil
fungsi internal?
140003232 48 8d 15 ... LEA
RDX,[u_Authentication_Failed_1401104da] ; Teks Error
140003239 4c 8d 05 ... LEA      R8,[u_Login_140110506]      ; Judul
MessageBox
140003240 48 89 c1      MOV      RCX, RAX      ; Handle
window?
140003243 41 b9 10 ... MOV      R9D, 0x10      ; Tipe
MessageBox (MB_ICONERROR)
140003249 ff 15 ...      CALL      qword ptr [->USER32.DLL::MessageBoxW]
; Tampilkan Pesan
; ... (Klanjutan setelah gagal) ...

```

Kode 4: Konteks Assembly Lengkap: Analisis Statis Non-Virtualized (*app_imgui*)

```

; --- Konteks Lebih Lengkap untuk Analisis Statis Cloud
(console_cloud) ---
; ... (Kode sebelum check hasil auth) ...
LAB_140001754:      ; Awal blok check
140001754 8a 45 bf MOV      AL, byte ptr [RBP + local_69] ; Ambil
hasil
140001757 a8 01      TEST     AL, 0x1      ; Cek
hasil
140001759 75 02      JNZ      LAB_14000175d      ;
Lompat jika sukses
14000175b eb 31      JMP      LAB_14000178e      ;
Lompat ke gagal jika tidak sukses

LAB_14000175d:      ; Blok Sukses
14000175d 48 8b 0d .. MOV      RCX, qword ptr
[->MSVCP140D.DLL::std::cout]
140001764 48 8d 15 .. LEA      RDX, [s_Authorized!_140037270] ;
String "Authorized!"
14000176b e8 d0 0c .. CALL     FUN_140002440      ;
Panggil fungsi print?
140001770 48 89 45 b0 MOV      qword ptr [RBP + local_78], RAX ;
Simpan return value print?
140001774 eb 00      JMP      LAB_140001776      ;
Lompat ke akhir blok? (Alamat tidak ditampilkan lengkap)

LAB_14000178e:      ; Blok Gagal
14000178e 48 8b 0d .. MOV      RCX, qword ptr
[->MSVCP140D.DLL::std::cout]
140001795 48 8d 15 .. LEA      RDX, [s_Not_authorized_14003727c] ;
String "Not authorized"
14000179c e8 9f 0c .. CALL     FUN_140002440      ;
Panggil fungsi print?

```

```

1400017a1 48 89 45 a8 MOV      qword ptr [RBP + local_80], RAX ;
Simpan return value print?
1400017a5 eb 00      JMP      LAB_1400017a7 ;
Lompat ke akhir blok? (Alamat tidak ditampilkan lengkap)
; ... (Akhir dari blok pengecekan) ...

```

Kode 5: Konteks Assembly Lengkap: Analisis Statis Non-Virtualized Cloud (*console_cloud*)

```

; --- Konteks Lebih Lengkap untuk Analisis Dinamis
Non-Virtualized (app_qt) ---
; (Asumsi di dalam fungsi handler tombol login)

; Cek Username
LEA rax,qword ptr ds:[<"seno">]      ; Alamat string "seno"
mov qword ptr ss:[rbp+48],rax        ; Simpan alamat ke stack
lea rcx,qword ptr ss:[rbp+A8]        ; Alamat QString input username
dari UI
lea rdx,qword ptr ss:[rbp+48]        ; Alamat "seno" di stack
call <app_qt.bool __cdecl operator==(class QString const &, char const
*const &)> ; Panggil QString::operator==
mov cl,al                            ; Simpan hasil bool ke CL
xor eax,eax
test cl,1                            ; Cek hasil (Zero Flag set jika
false)
mov byte ptr ss:[rbp-41],al          ; Simpan hasil bool ke variabel
stack
jne app_qt.7FF7B0724899              ; Lompat jika TIDAK SAMA (ZF=0) ke
blok selanjutnya (cek pwd)
jmp app_qt.7FF7B07248B7              ; Lompat jika SAMA (ZF=1) ke blok
GAGAL (atau logika lain?)

; --> Perlu verifikasi ulang
logika JNE/JMP ini di debugger

app_qt.7FF7B0724899: ; Label jika username TIDAK SAMA

; Cek Password (Hanya jika username OK - sesuaikan alurnya)
app_qt.7FF7B07248B7: ; (Asumsi label ini adalah jika username SAMA)
LEA rax,qword ptr ds:[<"rahman">]    ; Alamat string "rahman"
mov qword ptr ss:[rbp+40],rax        ; Simpan alamat ke stack
lea rcx,qword ptr ss:[rbp+90]        ; Alamat QString input password
dari UI
lea rdx,qword ptr ss:[rbp+40]        ; Alamat "rahman" di stack
call <app_qt.bool __cdecl operator==(class QString const &, char const
*const &)> ; Panggil QString::operator==
mov byte ptr ss:[rbp-41],al          ; Simpan hasil bool ke variabel
stack
mov al,byte ptr ss:[rbp-41]
test al,1                            ; Cek hasil (Zero Flag set jika
false)

```

```

jne app_qt.7FF7B07248C3          ; Lompat jika TIDAK SAMA (ZF=0) ke
blok SUKSES?
jmp app_qt.7FF7B0724988          ; Lompat jika SAMA (ZF=1) ke blok
GAGAL?

                                ; --> Logika JNE/JMP ini juga
                                perlu diverifikasi

app_qt.7FF7B07248C3: ; (Asumsi Blok Sukses)
; ... (Kode yang dijalankan jika autentikasi berhasil) ...
jmp END_OF_AUTH_CHECK_DYN

# app_qt.7FF7B0724988 (Asumsi Blok Gagal)
lea rcx,qword ptr ss:[rbp+4]      ; 'this' pointer untuk QMessageBox?
mov edx,400                      ; Argumen untuk constructor QFlags?
call <app_qt.public: __cdecl QFlags<...>::QFlags<...>(...)> ; Panggil
constructor?
lea rdx,qword ptr ds:["Authentication Failed"] ; Alamat string error
; ... (Panggil static method QMessageBox::warning atau
critical?) ...

END_OF_AUTH_CHECK_DYN:
; ... (Klanjutan setelah blok autentikasi) ...

```

Kode 6: Konteks Assembly Lengkap: Analisis Dinamis Non-Virtualized (*app-qt*)

```

; --- Konteks Lebih Lengkap: Perbandingan Input/Output ---

; --- Non-Virtualized (console) ---
call <console.public: __cdecl std::basic_string<char, struct
std::char_traits<char>, class std::allocator<char>>::basic_string<char,
struct std::char_traits<char>, class std::allocator<char>>(void)> ;
Constructor string?
mov rcx, qword ptr ds:[<class std::basic_ostream<char, struct
std::char_traits<char>> std::cout>] ; Pointer ke cout
lea rdx, qword ptr ds:[<"Enter username: ">] ; Pointer ke string prompt
call <console.class std::basic_ostream<char, struct std::char_traits<char>>
& __cdecl std::operator<<<struct std::char_traits<char>>(class
std::basic_ostream<char, struct std::char_traits<char>> &, char const *)> ;
Panggil cout << prompt
jmp console.7FF68CD5104D ; Lompatan dalam fungsi?
mov rcx, qword ptr ds:[<class std::basic_istream<char, struct
std::char_traits<char>> std::cin>] ; Pointer ke cin
lea rdx, qword ptr ss:[rbp-28] ; Pointer ke buffer string di stack
call <console.class std::basic_istream<char, struct std::char_traits<char>>
& __cdecl std::operator>><char, struct std::char_traits<char>, class
std::allocator<char>>(class std::basic_istream<char, struct
std::char_traits<char>> &, class std::basic_string<char, struct > ;
Panggil cin >> buffer

```

```

jmp console.7FF68CD5105F ; Lompatan dalam fungsi?
mov rcx, qword ptr ds:[<class std::basic_ostream<char, struct
std::char_traits<char>> std::cout>] ; Pointer ke cout
lea rdx, qword ptr ds:[<"Enter password: ">] ; Pointer ke string prompt
call <console.class std::basic_ostream<char, struct std::char_traits<char>>
& __cdecl std::operator<<<struct std::char_traits<char>>(class
std::basic_ostream<char, struct std::char_traits<char>> &, char const *)> ;
Panggil cout << prompt
; ... (Lanjut baca password) ...

; --- Virtualized (console_vm) ---
00007FF74CD48240 | 40 53 | push rbx
00007FF74CD48242 | 48 83 EC 20 | sub rsp,20
00007FF74CD48246 | E8 15F00400 | call
console_vm.vxm.7FF74CD97260 ; Panggilan internal VM?
00007FF74CD4824B | ?? | ??? ; Byte tidak
valid/dikenali
00007FF74CD4824C | 3026 | xor byte ptr ds:[rsi],ah
00007FF74CD4824E | 8F | ??? ; Byte tidak
valid/dikenali
00007FF74CD4824F | EB 03 | jmp short
console_vm.vxm.7FF74CD48254
00007FF74CD48251 | DDD8 | fstp st(0)
00007FF74CD48253 | 0000 | add byte ptr ds:[rax],al
00007FF74CD48255 | 0000 | add byte ptr ds:[rax],al
; ... (Urutan instruksi yang diobfuskasi berlanjut) ...

```

Kode 7: Konteks Assembly Lengkap: Perbandingan Operasi Input/Output