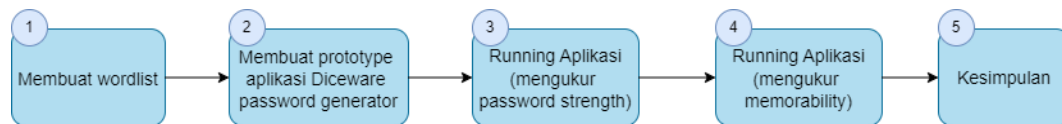


## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

Tahapan penelitian dijelaskan secara komprehensif sehingga dapat memberikan rincian tentang alur yang dibuat secara sistematis serta dapat digunakan dalam menyelesaikan masalah serta membuat analisis terhadap hasil penelitian. semua tahapan penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.1



**Gambar 3. 1** Tahapan Penelitian

#### **3.1 Membuat *Wordlist***

Membuat *wordlist* melibatkan pengumpulan dan penyusunan kata atau frasa yang akan digunakan untuk pemecahan sebuah kata sandi. Proses ini dimulai dengan menentukan tujuan dari *wordlist* dan kriteria pemilihan kata, sumber kata yang digunakan berasal dari kamus, artikel, buku, atau situs *website*. Kata-kata kemudian akan diurutkan sesuai dengan format sesuai kebutuhan dalam bentuk teks. *Wordlist* yang digunakan harus mudah di akses dan digunakan oleh pengguna yang membutuhkan, serta dapat diperbarui secara berkala agar tetap relevan dan akurat

#### **3.2 Membuat *Prototype Aplikasi Diceware Password Generating***

Proses untuk menghasilkan kata sandi melibatkan pada pembuatan sebuah alat *digital* yang memungkinkan akan mempermudah pengguna dalam menghasilkan kata sandi secara acak dan kuat menggunakan algoritma *diceware*. *Prototype* ini

akan mengintegritasikan antarmuka pengguna untuk mendapatkan kata sandi yang diinginkan berdasarkan lemparan dadu secara *virtual* beserta sudah terukur kekuatan kata sandi dan *similarity memorability*nya.

### **3.3 Running Aplikasi (Mengukur *Password Strength*)**

Pengukuran *password strength* melibatkan pada evaluasi kata sandi terhadap beberapa faktor yang menentukan seberapa sulit kata sandi untuk di tebak dan dipecahkan oleh orang yang tidak bertanggung jawab. Faktor-faktor ini termasuk pada panjang *string* kata sandi, kompleksitas kombinasi huruf besar dan kecil, angka dan simbol. Nilai keacakan dalam kata sandi yang digunakan, dengan menggabungkan semua faktor tersebut dapat membantu pengguna dalam pembuatan kata sandi yang lebih aman terhadap serangan.

### **3.4 Running aplikasi (Mengukur *Memorability*)**

Mengukur *memorability* pada kemampuan pengguna untuk mengingat informasi dari hasil kata sandi, pada proses ini melibatkan pengujian seberapa baik pengguna dapat mengingat kembali informasi setelah periode tertentu. Analisis data pengukuran ini, seperti tingkat keberhasilan terhadap pengingatan dan waktu yang diperlukan untuk diingat kembali.

### **3.5 Kesimpulan**

Hasil akhir dari suatu pelaksanaan penelitian dengan menarik pokok penting atas ketercapaian atau tidaknya dari tujuan penelitian yang telah dibuat.