

## บทที่ 5

### สรุปผล และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษา และออกแบบระบบพิสูจน์ตัวตนด้วยเคอร์เบอร์เบอโรสทำให้เข้าถึงวิธีการพิสูจน์ตัวตนเพียงครั้งเดียวด้วยเคอร์เบอร์เบอโรส เพื่อเข้าใช้บริการซีเคียวเชลล์ด้วยการพิสูจน์ตัวตนเพียงครั้งเดียว ในส่วนการพัฒนากระบวนการตรวจสอบการบุกรุกบนอุปกรณ์ฝังตัวราสเบอร์รี่นั้นทำให้เข้าใจถึงวิธีการนำโปรแกรมสแนอร์ซึ่งเป็นโปรแกรมระบบตรวจสอบการบุกรุกติดตั้งด้วยเทคนิคด็อกเกอร์ไฟล์ รวมถึงเข้าใจสถาปัตยกรรมลำดับการทำงานของเคอร์เบอร์เบอโรสสำหรับการพิสูจน์ตัวตนเพียงครั้งเดียว และสแนอร์สำหรับการตรวจสอบการบุกรุก

#### 5.1 สรุปผลดำเนินงาน

งานวิจัยนี้ได้นำเสนองานการพัฒนากระบวนการตรวจสอบการบุกรุกบนอุปกรณ์ฝังตัวเพื่อแจ้งเตือนการบุกรุกเครื่องแม่ข่ายเคอร์เบอร์เบอโรสการดำเนินงานครั้งนี้ได้ทำการทดลองแบ่งการทดลองเป็น 12 แบบการทดลอง โดยจำแนกการทดลองเป็นรูปแบบการโจมตี TCP Flood, UDP Flood, ICMP Flood รูปแบบการสื่อสารเครือข่ายภายใน เครือข่ายภายนอก และชนิดสื่อกลางการสื่อสารแบบสาย ไร้สาย การทดลองดังกล่าวนำมาใช้ทดสอบกับเคอร์เบอร์เบอโรส เซิร์ฟเวอร์ อุปกรณ์ฝังตัวราสเบอร์รี่ไฟที่ติดตั้งระบบตรวจสอบการบุกรุก และเซิร์ฟเวอร์ที่ติดตั้งระบบตรวจสอบการบุกรุก ซึ่งผลการทดลองบันทึกค่าทรัพยากร CPU, RAM และ Network ด้วยโปรแกรมที่เขียนมาด้วยเทคนิคเชลล์สคริป โดยบันทึกค่าทรัพยากรทุก ๆ 5 วินาที บันทึกตั้งแต่วินาทีที่ 0 ซึ่งเป็นวินาทีที่มีค่าทรัพยากรทำงานตามปกติจนถึงวินาทีที่ 120 ผลลัพธ์คือ การบุกรุกโจมตีแบบ TCP Flood, UDP Flood และ ICMP Flood ของเครื่องแม่ข่ายเคอร์เบอร์เบอโรสมีค่าทรัพยากรรวมเฉลี่ย 65.08 เปอร์เซ็นต์ 44.38 เปอร์เซ็นต์ และ 41.45 เปอร์เซ็นต์ ตามลำดับ การบุกรุกโจมตีทางชนิดสื่อกลางการสื่อสารแบบสาย และไร้สายของเครื่องแม่ข่ายเคอร์เบอร์เบอโรสมีค่าทรัพยากรรวมเฉลี่ย 60.20 เปอร์เซ็นต์ และ 40.40 เปอร์เซ็นต์ ตามลำดับ การบุกรุกโจมตีรูปแบบการสื่อสารภายใน และภายนอกของเครื่องแม่ข่ายเคอร์เบอร์เบอโรสมีค่าทรัพยากรรวมเฉลี่ย 52.33 เปอร์เซ็นต์ และ 48.27 เปอร์เซ็นต์ ตามลำดับ การทำงานการตรวจสอบการบุกรุกของอุปกรณ์ฝังตัวเมื่อมีการโจมตีรูปแบบ TCP Flood, UDP Flood และ ICMP Flood มีค่าทรัพยากรรวมเฉลี่ย 35.35 เปอร์เซ็นต์ 34.48 เปอร์เซ็นต์ และ 28.48 เปอร์เซ็นต์ ตามลำดับ การทำงานการตรวจสอบการบุกรุกของอุปกรณ์ฝังตัวด้วยชนิดสื่อกลางการสื่อสารแบบสาย และไร้สายมีค่าทรัพยากรรวมเฉลี่ย 45.59 เปอร์เซ็นต์ และ 19.95 เปอร์เซ็นต์ ตามลำดับ การทำงานการตรวจสอบการบุกรุกของ

อุปกรณ์ฝังตัวด้วยรูปแบบการสื่อสารภายใน และภายนอก มีค่าทรัพยากรรวมเฉลี่ย 35.31 เปอร์เซ็นต์ และ 30.23 เปอร์เซ็นต์ ตามลำดับ ผลการทำงานของเคอร์เนลเซิร์ฟเวอร์ ที่ติดตั้งระบบตรวจจับการบุกรุกมีค่าทรัพยากร CPU, RAM และ Network เฉลี่ยเป็น 30.80 79.43 และ 57.51 ตามลำดับ ผลการทำงานของเคอร์เนลเซิร์ฟเวอร์ ที่แยกการติดตั้งระบบตรวจจับการบุกรุกไปยังรอสเบอร์รี่มีค่าทรัพยากร CPU, RAM และ Network เฉลี่ยเป็น 24.02 69.37 และ 57.51 ตามลำดับ

การทดลองได้ทำตามวัตถุประสงค์ คือ การใช้งานกระบวนการพิสูจน์ตัวตนด้วยเคอร์เนลเซิร์ฟเวอร์ มีกระบวนการที่ไม่ซับซ้อนสามารถเข้าใช้บริการซีเคียวเชลล์ผ่านระบบเครือข่ายได้ การใช้งานระบบตรวจจับการบุกรุกสามารถใช้ผ่านระบบเครือข่ายได้อย่างราบรื่น สามารถออกแบบ และพัฒนาระบบตรวจจับการบุกรุกในการเข้าใช้บริการ ในระบบเครือข่ายบนอุปกรณ์ฝังตัวรอสเบอร์รี่ไฟได้

## 5.2 การวิเคราะห์ผลการทดลอง

จากผลการทดลองในบทที่ 4 ได้แบ่งการทดลองเป็น 12 แบบการทดลอง โดยจำแนกการทดลองโดยจำแนกการทดลองเป็นรูปแบบการโจมตี TCP Flood, UDP Flood, ICMP Flood กำหนดให้ทุกรูปแบบการโจมตีมีค่าแพ็กเก็ตที่ 1448 ไบต์ เพื่อให้มีค่าแพ็กเก็ตที่เท่ากันเนื่องจากโปรแกรม LOIC ที่มีการใช้รูปแบบการโจมตีแบบ TCP Flood และ UDP Flood ปรับค่าแพ็กเก็ตให้มีประสิทธิภาพการโจมตีที่รุนแรงที่สุดเป็น 1448 ไบต์ ทำให้การใช้งานโปรแกรมที่มีรูปแบบการโจมตี ICMP Flood มีขนาดแพ็กเก็ตเป็น 1448 ไบต์ด้วย การจำแนกต่อไป คือ รูปแบบการสื่อสารเครือข่ายภายใน เครือข่ายภายนอก เพราะการโจมตีนั้นได้ทุกสถานที่ที่มีการเชื่อมต่อหากันได้ ฉะนั้นจึงมีการติดต่อระหว่างเครือข่ายกันด้วยแนว ส่วนชนิดสื่อกลางการสื่อสารแบบสาย ไร้สาย เป็นการใช้งานในความเป็นจริงมีการใช้งานได้ทั้งสายแลน และแบบไวไฟ ผลการทดลองการบุกรุกโจมตีแบบ TCP Flood ของเครื่องแม่ข่ายเคอร์เนลเซิร์ฟเวอร์มีค่าทรัพยากรรวมเฉลี่ยมีความรุนแรงมากที่สุดคิดเป็น 1.46 และ 1.57 เท่าของ UDP Flood และ ICMP Flood ตามลำดับ เพราะการใช้การโจมตีรูปแบบ TCP Flood นั้นทำให้ CPU มีการประมวลผลนานขึ้นเนื่องจากกระบวนการ SYN-ACK ของ TCP Flood ที่มีการส่งแพ็กเก็ตเกิดหลายครั้งเป็นจำนวนมาก เมื่อมีการประมวลผลที่ซ้ำทำให้มีการใช้ RAM เพิ่มขึ้นด้วย เพราะแพ็กเก็ตที่เข้ามาจะถูกเก็บไว้ที่ RAM ก่อนที่ CPU ทำการอ่านข้อมูลแล้วทำการลบข้อมูลจาก RAM ออกไป ผลการบุกรุกโจมตีทางชนิดสื่อกลางการสื่อสารแบบสายของเครื่องแม่ข่ายเคอร์เนลเซิร์ฟเวอร์มีค่าทรัพยากรรวมเฉลี่ยสูงสุดคิดเป็น 1.49 เท่า ของชนิดสื่อกลางการสื่อสารแบบไร้สาย เพราะการเชื่อมต่อแบบสายนั้นมีการรับส่งข้อมูลได้ในเวลาเดียวกันในขณะที่แบบไร้สายจะสลับการรับส่งข้อมูล และมีขนาดแบนด์วิธเพียงกว่าแบบสายถึง 1.8 เท่า ผลการบุกรุกโจมตีรูปแบบการสื่อสารภายในของเครื่องแม่ข่ายเคอร์เนลเซิร์ฟเวอร์มีค่าทรัพยากรรวมเฉลี่ยสูงกว่าภายนอก 1.08 เท่า เพราะการติดต่อต่าง

เครือข่ายกันกล่าวคือมีการใช้เลขซับเน็ตมาร์ค (Subnet mask) ที่ต่างกันทำให้ไม่สามารถติดต่อหากันได้ แต่ด้วยความสามารถของเราเตอร์นั้นมีฟังก์ชันแทนซึ่งเป็นความสามารถแปลงเลขซับเน็ตมาร์คให้มองเห็นกันได้ แต่ทำให้เป็นการรบกวนการทำงานเราเตอร์จึงมีโอกาสสูญเสียข้อมูลที่ส่งไปบางส่วน ผลการทดลองการตรวจจับบุกรุกโจมตีแบบ TCP Flood ค่าทรัพยากรรวมเฉลี่ยคิดเป็น 1.02 และ 1.24 เท่า ของ UDP Flood และ ICMP Flood ตามลำดับ เห็นได้ว่าการตรวจจับ TCP Flood และ UDP Flood มีความแตกต่างกันไม่มากเนื่องจากข้อมูลที่แนบมานั้นมีการสุมข้อความใหม่อยู่เสมอ แต่ส่วนของ ICMP Flood นั้นมีการสุมข้อความในข้อมูลที่ส่งมาน้อยกว่าทำให้การตรวจจับการบุกรุก ICMP Flood มีการใช้ทรัพยากรน้อยที่สุด ผลการทำงานการตรวจจับการบุกรุกของอุปกรณ์ฝังตัวด้วยชนิดสื่อกลางการสื่อสารแบบสายมีค่าทรัพยากรรวมเฉลี่ยมากกว่าแบบไร้สายถึง 2.28 เท่า เนื่องจากการเชื่อมต่อแบบสายนั้นมีการรับส่งข้อมูลได้ในเวลาเดียวกันในขณะที่แบบไร้สายจะสลับการรับส่งข้อมูล โดยข้อมูลที่นำไปตรวจจับนั้นจะขึ้นอยู่กับเคอร์เนลของเซิร์ฟเวอร์ ถูกโจมตีด้วยชนิดสื่อกลางการสื่อสารแบบไหน ผลการทำงานการตรวจจับการบุกรุกของอุปกรณ์ฝังตัวด้วยรูปแบบการสื่อสารภายในมีค่าทรัพยากรรวมเฉลี่ยมากกว่าภายนอกถึง 1.16 เท่า เพราะเกิดการสูญเสียข้อมูลที่เคอร์เนลของเซิร์ฟเวอร์ที่ถูกยิงมาจากภายนอกจากการแทนของเราเตอร์ ในส่วนผลการทำงานของเคอร์เนลของเซิร์ฟเวอร์ ที่ติดตั้งระบบตรวจจับการบุกรุก มีค่าทรัพยากร CPU และ RAM มากกว่าเคอร์เนลของเซิร์ฟเวอร์ ที่แยกการติดตั้งระบบตรวจจับการบุกรุกไปยังเราเตอร์ไฟถึง 1.28 และ 1.15 เท่า ของเคอร์เนลของเซิร์ฟเวอร์ ที่แยกการติดตั้งระบบตรวจจับการบุกรุกไปยังเราเตอร์ไฟ ทำให้การติดตั้งระบบตรวจจับการบุกรุกลงบนอุปกรณ์เราเตอร์ไฟช่วยให้ลดค่าทรัพยากรที่ใช้ในเคอร์เนลของเซิร์ฟเวอร์ ที่ติดตั้งระบบตรวจจับการบุกรุกได้ และไม่เป็นการรบกวนการทำงานของเคอร์เนลของเซิร์ฟเวอร์ ในส่วน Network นั้นเท่ากัน เพราะมีการเปิดใช้งานแอสปอร์ตในสวิตซ์ทำให้รับข้อมูลเหมือนกับเคอร์เนลของเซิร์ฟเวอร์ทุกประการ โดยจะคัดลอกข้อมูลที่เคอร์เนลของเซิร์ฟเวอร์ ที่รับมาทั้งหมด แต่ข้อมูลนั้นจะไม่มีผลกระทบต่ออุปกรณ์ฝังตัวเราเตอร์ไฟ และอุปกรณ์ฝังตัวเราเตอร์ไฟสามารถใช้งานอย่างราบรื่นโดยไม่มีปัญหาใด ๆ

### 5.3 ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน

5.3.1 อุปกรณ์ที่ใช้ในการทดลองมีรุ่นเก่าทำให้มีความเร็ว Network ได้เพียง 100 Mbps

5.3.2 อุปกรณ์ฝังตัวเราเตอร์ไฟมีความเร็ว Network ได้เพียง 100 Mbps โดยที่ปัจจุบันอุปกรณ์อื่น ๆ มีความเร็ว 1 Gbps

## 5.4 แนวทางการพัฒนางานวิจัย

5.4.1 สามารถนำไปพัฒนาต่อในการใช้งานที่มีความเร็ว Network 1 Gbps ในอุปกรณ์ฝังตัว  
ราคาเบอร์รี่ไฟที่มากในอนาคตได้

5.4.2 เพิ่มการใช้งานการแจ้งเตือนการบุกรุกในรูปแบบของ Web Application