

## BAB IV

### HASIL DAN UJI COBA

#### IV.1. Jalannya uji coba

Uji coba dilakukan terhadap beberapa *file* dengan ekstensi dan ukuran berbeda untuk melihat hasil dari aplikasi *watermarking* citra digital yang telah selesai dirancang. *File* yang di uji berektensi *\*.jpg* dan *\*.bmp*. Dalam menjalankan program ada beberapa langkah sebelum menggunakannya, yaitu :

1. Layar Utama

Layar utama adalah halaman awal pada aplikasi ini dengan berbagai pilihan menu yang telah dirancang.

2. Buka File

Buka file adalah tombol yang terdapat pada menu utama digunakan untuk memasukkan *file* yang berektensi *\*.jpg* atau *\*.bmp* yang akan di *watermark*.

3. Masukan Teks

Masukan teks digunakan untuk memasukan atau mengetik teks dalam Textbox yang telah dirancang dalam aplikasi *watermarking* citra digital.

4. Hapus Teks

Hapus teks digunakan untuk menghapus teks yang sudah diinput.

5. Atur *font*

Atur *font* digunakan untuk mengatur tipe *font*, ukuran *font* dan warna *font*.

6. Atur Opacity ( Transparansi )

Opacity digunakan untuk mengatur kecerahan teks yang telah diinput dengan sesuai keinginan pengguna.

7. Atur Posisi

Atur Posisi digunakan untuk mengatur posisi teks yang akan di watermark dan untuk mengatur posisi watermark, user cukup menyeret teks sesuai keinginan.

8. Hasil.

Hasil adalah Tampilan gambar yang sudah di *watermarking*.

9. Simpan

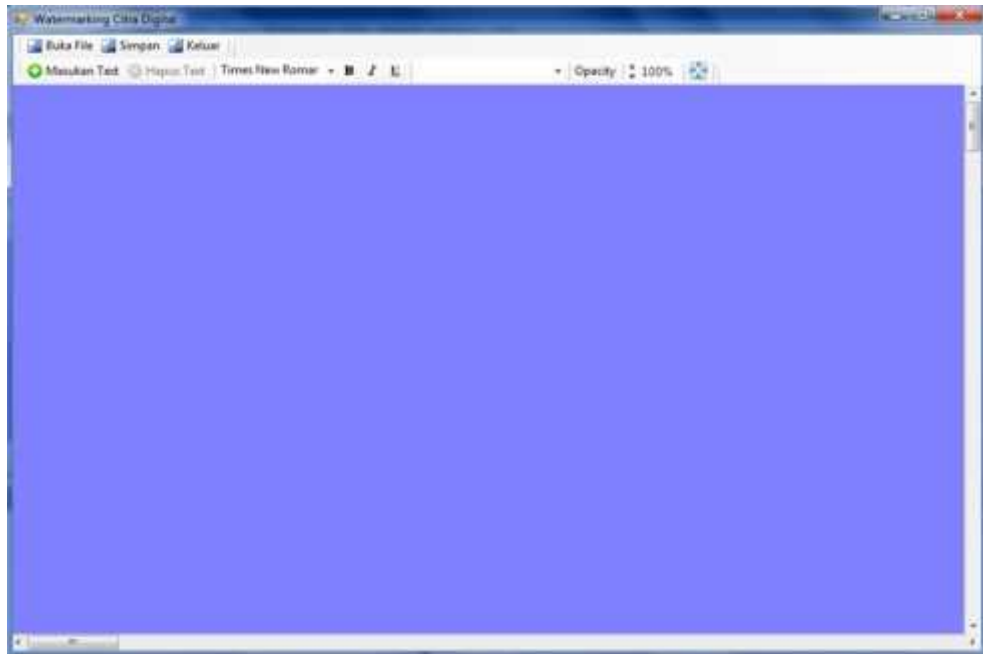
Simpan adalah tombol untuk menyimpan data yang telah diproses dengan format *bmp* maupun *jpeg*.

10. Keluar

Keluar adalah tombol untuk user keluar dari aplikasi *watermarking*.

## IV.2. Tampilan Layar

### 1. Layar Utama



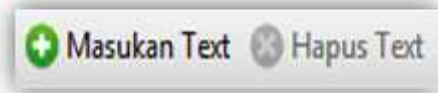
**Gambar IV.1. Tampilan Halaman Utama**

### 2. Buka *File*



**Gambar IV.2. Tampilan Buka *File***

### 3. Masukan Teks dan Hapus Teks



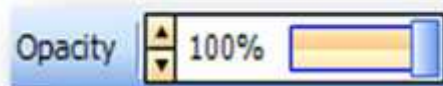
**Gambar IV.3. Tampilan Masukan Teks dan Hapus Teks**

### 4. Atur *Font*



**Gambar IV.4. Tampilan Atur *Font***

### 5. Opacity (Transparansi)



**Gambar IV.5. Tampilan Opacity (Transparansi)**

## 6. Simpan dan Keluar

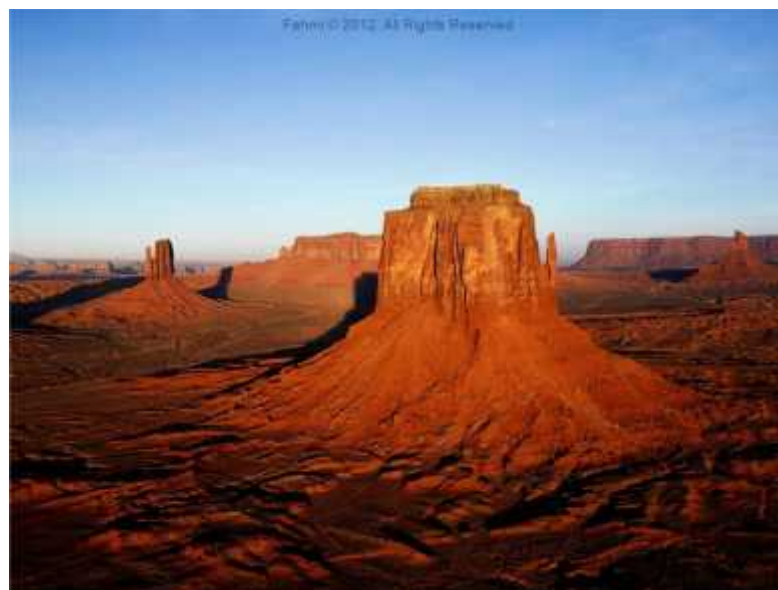


**Gambar IV.6. Tampilan Tombol Simpan dan Keluar**



**Gambar IV.7. Tampilan Kotak Dialog Simpan**

## 7. Hasil Watermarking



**Gambar IV.8. Tampilan Hasil Watermarking**

### **IV.3. Hardware / Software yang dibutuhkan**

Untuk menjalankan aplikasi ini dibutuhkan beberapa perangkat, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*).

1. Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*) yang dibutuhkan diantaranya. Komputer / laptop *intel Core2 Duo*, Keyboard, *Monitor*, *Mouse*, 1 GB *Memory* dan *Harddisk 250 GB*
2. Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*) yang dibutuhkan agar aplikasi dapat berjalan yaitu, Sistem Operasi *visual studio 2010*, *Windows 7* dan *.Net Framework Version 4.0*.

### **IV.4. Analisa Hasil**

Berdasarkan hasil analisa, penulis mengidentifikasi perancangan aplikasi watermarking citra digital ini hanya dapat me-*watermarking* file gambar yang berekstensi *jpeg* maupun *bmp*.

Aplikasi ini dapat digunakan untuk melindungi hak cipta dari file citra digital, agar terhindar dari pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab yang ingin menyalahgunakan informasi data yang dianggap penting.

Aplikasi watermarking citra digital ini mempunyai pengaturan posisi yang dapat diatur sesuai keinginan pengguna.

Aplikasi watermarking citra digital ini juga mempunyai pengaturan *opacity* ( *Transparansi* ) yang dapat diatur sesuai keinginan pengguna.

#### IV.5. Kelebihan dan Kekurangan

Berdasarkan hasil analisa, aplikasi watermarking citra digital ini mempunyai kelebihan sebagai berikut :

1. Dapat me-*watermark file* yang berekstensi *jpeg* maupun *bmp*.
2. Opacity (Transparansi) dapat diatur sesuai keinginan.
3. Aplikasi ini menggunakan pemrograman *Visual Basic*.
4. Aplikasi ini dapat mengamankan file gambar dari orang yang menyalahgunakan citra digital
5. Aplikasi ini dapat mengatur posisi *watermark* sesuai keinginan pengguna.

Kekurangan dari aplikasi watermarking citra digital ini adalah :

1. Aplikasi ini hanya dapat mewatermark file yang berekstensi *jpeg* atau *bmp*.
2. Input dari aplikasi *watermarking* citra digital ini hanya berupa teks.
3. Aplikasi ini tidak dapat mengembalikan gambar yang sudah di *watermark*.