

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Tampilan Hasil

Pada bab ini akan dijelaskan tampilan hasil dari aplikasi yang telah dibuat, yang digunakan untuk memperjelas tentang tampilan-tampilan yang ada pada Implementasi Watermaking Logo Untuk SDN 060843 Pada Citra Digital Dengan Metode Discrete Fourier Transform (DFT). Sehingga hasil implementasinya dapat dilihat sesuai dengan hasil program yang telah dibuat. Dibawah ini akan dijelaskan tiap-tiap tampilan yang ada pada program.

1. Tampilan *Form* Data Home

Form ini menampilkan pilihan data home, ketika memilih data home maka program akan menampilkan data home. Gambar tampilan *form* data home dapat pada gambar IV.1:

Watermark SDN060843 

Cara Pakai

1. Tambah Gambar

Langkah pertama adalah memilih gambar yang ingin diberi watermark dengan menekan tombol "**Tambah Gambar**" seperti tombol di bawah ini. *Gambar yang ditambahkan tidak akan dikirim keluar dari perangkat yang Anda gunakan.*

Tambah Gambar

2. Masukan Teks

Setelah itu, ketikkan teks watermark yang diinginkan di kotak teks. Misalnya, "**10-10-2021 Verifikasi**".

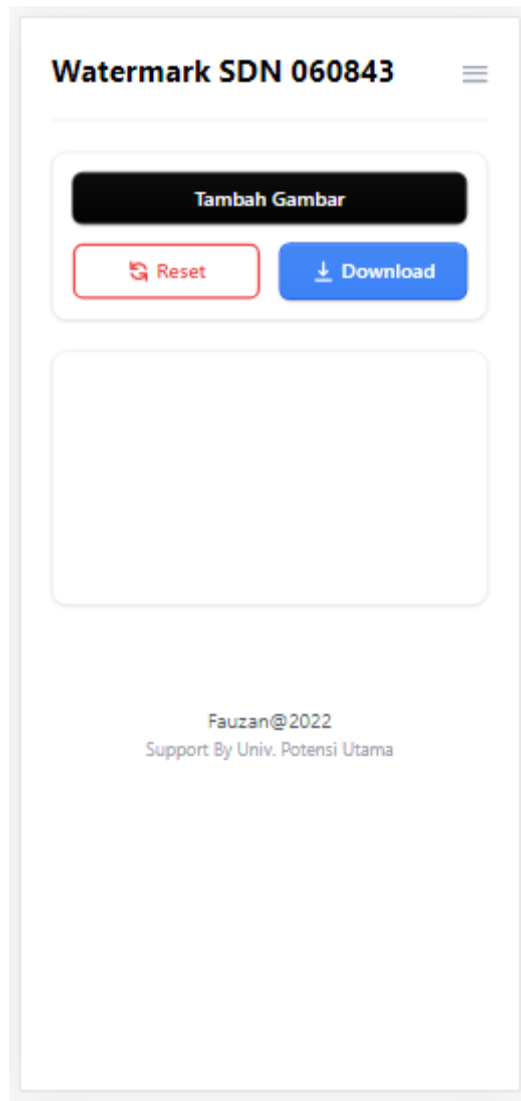
Watermark

10-10-2021 Verifikasi E-Wallet

Gambar IV.1 Tampilan *Form* Home

2. Tampilan *Form* Data Upload Foto

Form ini menampilkan pilihan data upload foto, ketika memilih data upload foto maka program akan menampilkan data upload foto. Gambar tampilan *form* data upload foto dapat pada gambar IV.2:

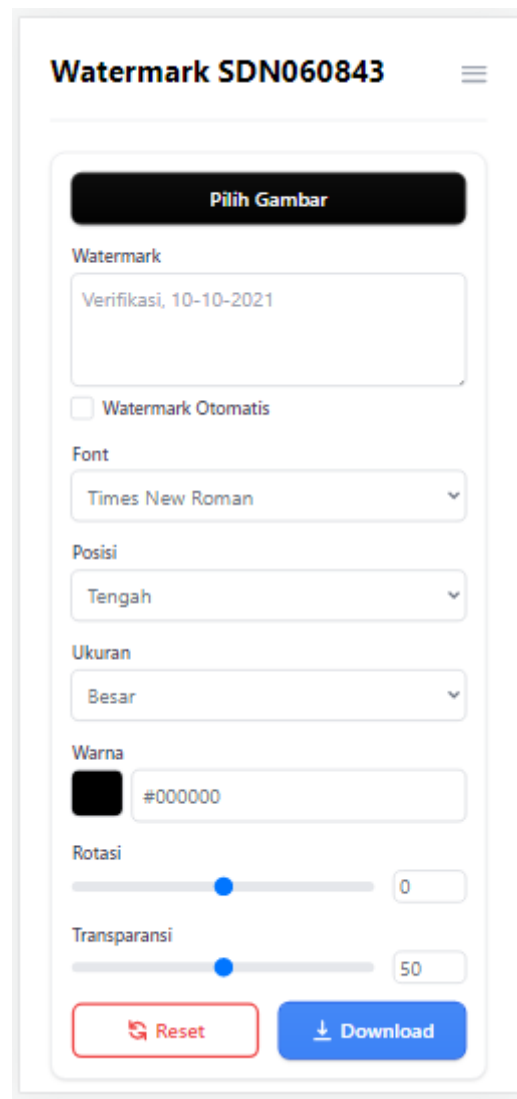


The image shows a mobile application interface for uploading a photo. At the top, there is a header with the text "Watermark SDN 060843" and a hamburger menu icon. Below the header, there is a section with three buttons: "Tambah Gambar" (Add Image) in a black box, "Reset" in a red box with a circular arrow icon, and "Download" in a blue box with a download icon. Below these buttons is a large, empty rectangular area intended for the uploaded photo. At the bottom of the screen, there is a footer with the text "Fauzan@2022" and "Support By Univ. Potensi Utama".

Gambar IV.2 Tampilan *Form* Upload Foto

3. Tampilan *Form* Data Deteksi Foto

Form ini menampilkan pilihan data deteksi foto, ketika memilih data koneksi maka program akan menampilkan data deteksi foto. Gambar tampilan *form* data deteksi foto dapat pada gambar IV.3:

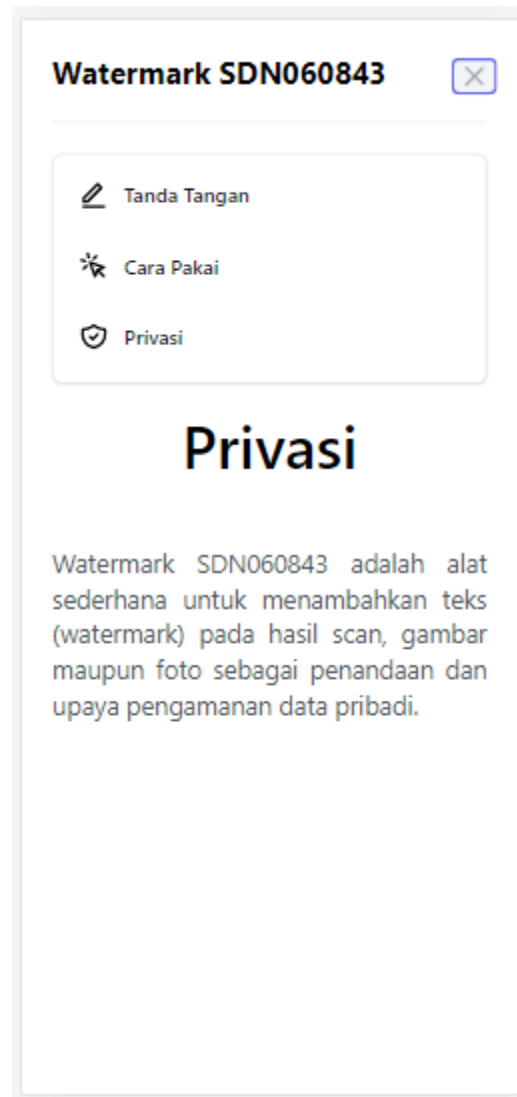


The image shows a mobile application interface for adding a watermark. At the top, it says "Watermark SDN060843" with a menu icon. Below this is a black button labeled "Pilih Gambar". The form contains several settings: a "Watermark" text field with the value "Verifikasi, 10-10-2021"; an unchecked checkbox for "Watermark Otomatis"; a "Font" dropdown menu set to "Times New Roman"; a "Posisi" dropdown menu set to "Tengah"; an "Ukuran" dropdown menu set to "Besar"; a "Warna" section with a black color swatch and a text field showing "#000000"; a "Rotasi" slider set to 0; and a "Transparansi" slider set to 50. At the bottom, there are two buttons: a red "Reset" button and a blue "Download" button.

Gambar IV.3. Tampilan *Form* Deteksi Foto

3. Tampilan *Form* Data Privasi

Form ini menampilkan pilihan data privasi, ketika memilih data koneksi maka program akan menampilkan data privasi. Gambar tampilan *form* data privasi dapat pada gambar IV.3:



The image shows a mobile application interface for 'Watermark SDN060843'. At the top, there is a header bar with the text 'Watermark SDN060843' and a close button (X). Below the header, there is a list of three options: 'Tanda Tangan' (Signature) with a pen icon, 'Cara Pakai' (Usage) with a star icon, and 'Privasi' (Privacy) with a shield icon. The 'Privasi' option is selected and highlighted. Below the list, the word 'Privasi' is displayed in a large, bold font. Underneath, there is a paragraph of text explaining that 'Watermark SDN060843' is a simple tool for adding text (watermark) to scan results, images, or photos as a marker and a way to protect personal data.

Gambar IV.3. Tampilan *Form* Privasi

IV.2. Uji Coba Hasil

Uji coba terhadap sistem bertujuan untuk memastikan bahwa sistem sudah berada pada kondisi siap pakai. Instrumen yang digunakan untuk melakukan pengujian ini yaitu dengan menggunakan :

1. Satu unit laptop atau PC dengan spesifikasi sebagai berikut :
 - a. *Processor* Core I3
 - b. *Memory* 8 GB
 - c. *Hardisk* 320 GB
2. Perangkat lunak dengan spesifikasi sebagai berikut :
 - a. *Visual Studio*

IV.2.1. Skenario Pengujian

Uji coba terhadap sistem bertujuan untuk memastikan bahwa sistem sudah berada pada kondisi siap pakai. Instrument yang di gunakan untuk melakukan pengujian ini yaitu dengan menggunakan :

Tabel IV.2 Pengujian Sistem data Upload Foto

Kasus hasil uji (Data normal)				
No	Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

1	Tambah data	Data upload foto yang akan dimasukkan ke dalam database, klik simpan maka Data masuk pada server database	Data upload foto yang akan dimasukkan ke dalam database, klik simpan maka Data masuk pada server database	[✓] diterima [] ditolak
2	Ubah data	Data upload foto yang akan diubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	Data upload foto yang akan dirubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	[✓] diterima [] ditolak
3	Hapus data	Data upload foto yang akan hapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	Data upload foto yang akan terhapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	[✓] diterima [] ditolak
Kasus hasil uji (Data salah)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Masukkan data tidak sesuai dengan type data	Ada pesan bahwa pengisian data salah	Muncul pesan bahwa pengisian data tidak lengkap	[✓] diterima [] ditolak

Tabel IV.3 Pengujian Sistem Data Deteksi

Kasus hasil uji (Data normal)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Tambah data	Data deteksi yang akan dimasukkan ke dalam database, klik tambah maka Data masuk pada server database	Data deteksi yang akan dimasukkan ke dalam database, klik tambah maka Data masuk pada server database	[✓] diterima [] ditolak

2	Ubah data	Data deteksi yang akan dirubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	Data deteksi yang akan dirubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	[✓] diterima [] ditolak
3	Hapus data	Data deteksi yang akan hapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	Data deteksi yang akan terhapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	[✓] diterima [] ditolak
Kasus hasil uji (Data salah)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
	Masukkan data tidak sesuai dengan type data	Ada pesan bahwa pengisian data salah	Muncul pesan bahwa pengisian data tidak lengkap	[✓] diterima [] ditolak

IV.2.2. Hasil Pengujian

Setelah melakukan uji coba terhadap sistem, maka dapat di simpulkan hasil yang di dapat yaitu:

IV.2.3 Kelebihan Sistem

Adapun kesimpulan penulis mengenai kelebihan dari sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

1. Proses deteksi kemiripan foto Watermaking Logo dilakukan hanya sekali upload foto saja.

2. Sistem yang dibuat mempunyai tampilan yang sangat mudah untuk digunakan dan mampu berinteraksi dengan *user*.

IV.2.4 Kekurangan Sistem

Adapun kekurangan dari sistem yang diusulkan adalah:

1. Aplikasi proses deteksi foto Watermaking Logo berbasis dekstop sehingga proses deteksi membutuhkan waktu yang cukup lama.
2. Aplikasi ini hanya memunculkan data dan transaksi yang berkaitan dengan data deteksi foto Watermaking Logo.