

ABSTRAK

Saat ini cukup sulit untuk memberikan sebuah tanda pengenal / hak cipta pada sebuah karya digital (dalam hal ini adalah sebuah gambar) dan melindungi karya tersebut dari pembajakan. Aplikasi ini nantinya yang akan digunakan untuk membantu memberikan pengamanan hak cipta / copyright dengan cara menyisipkan suatu teks pada file gambar (dalam kasus ini adalah gambar JPEG / JPG dan juga BMP) yang menandakan bahwa itu milik pembuatnya.

Teknik yang digunakan untuk menyisipkan sesuatu tersebut sering disebut Steganography / Watermarking. Yaitu nantinya file gambar tersebut akan diisi dengan sebuah teks dan tidak akan terjadi perubahan apapun pada tampilan gambar tersebut. Dan untuk membuka teks yang sudah disisipkan pada gambar tersebut akan disediakan aplikasi berbasis GUI. Aplikasi ini hanya dapat membuka teks yang disisipkan dengan aplikasi ini juga.

Aplikasi ini hanya akan berbentuk sebuah modul / dll yang akan berjalan di sebuah web server, sedangkan aplikasi yang akan digunakan untuk membuka / decode isi dari file gambar akan berupa aplikasi desktop. Metode yang digunakan dalam watermarking ini adalah metode aloritma dan transformasi dan di implementasikan pada file gambar baseline JPEG, sedang untuk file BMP akan menggunakan metode penyisipan langsung pada LSB (Least Significant Bits) dari pixel gambar.