

LearnOSM

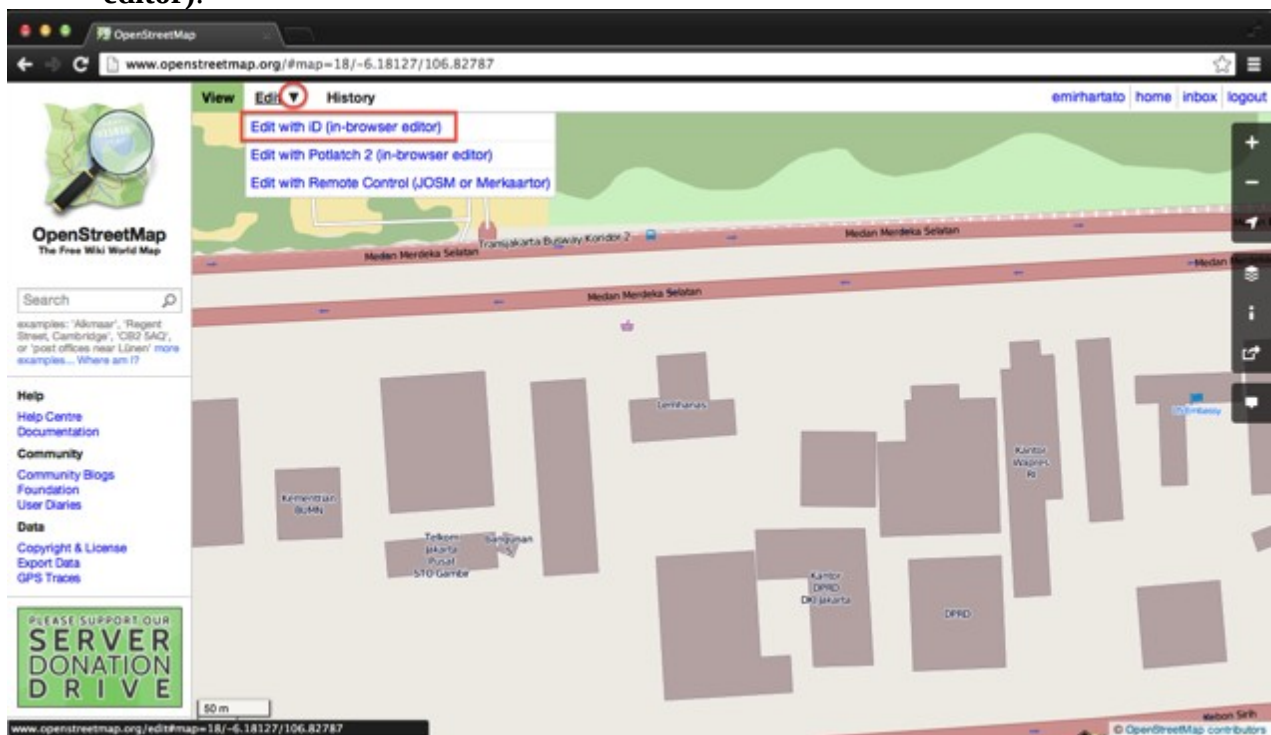
iD Editor

iD editor adalah editor OpenStreetMap berbasis web baru (diluncurkan 2013) yang memudahkan kita untuk mengedit OpenStreetMap. iD begitu cepat dan mudah, dan memungkinkan Anda untuk memetakan menggunakan berbagai macam sumber data seperti citra satelit, GPS, dan Field Papers.

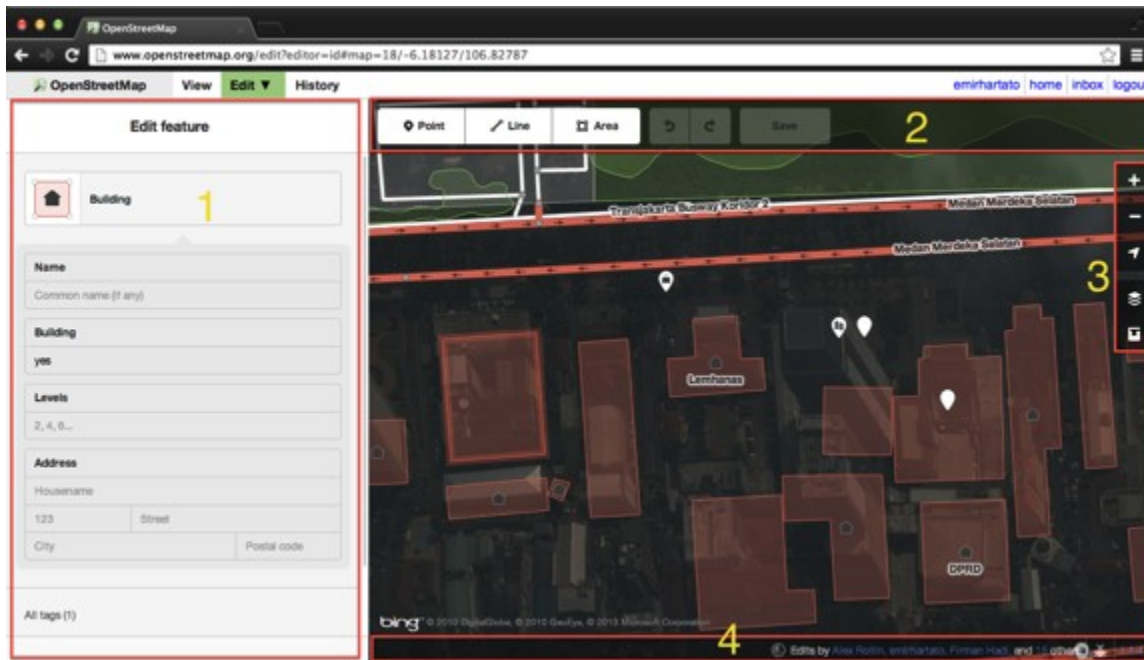
iD editor adalah cara yang tepat untuk mengedit ketika Anda ingin membuat perubahan kecil dan mudah, Anda tidak memerlukan semua kompleksitas dari JOSM. Bab ini mendemonstrasikan dasar-dasar mengedit dengan iD.

Memulai iD Editor

- Untuk menggunakan iD Anda perlu terkoneksi ke internet.
- Buka browser internet Anda, dan pergilah ke situs OpenStreetMap di <http://www.openstreetmap.org>.
- **Login** menggunakan akun OpenStreetMap Anda
- Geser dan perbesar peta ke area yang Anda ingin edit.
- Klik pada tanda panah kecil di sebelah **Edit**. Kemudian klik **Edit with ID (in-browser editor)**.



Antarmuka Pengguna iD Editor



1. **Panel Fitur:** Panel ini menunjukkan tag dari objek yang terpilih pada peta. Anda dapat menambahkan atau mengedit tag dari panel ini.
2. **Tools:** Panel ini menunjukkan tool dasar untuk mengedit:

- Menggambar titik 
- Menggambar garis 
- Menggambar poligon 
- Undo 
- Redo 
- Menyimpan perubahan 

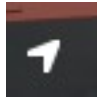
3. **Panel Peta:** Panel ini menunjukkan berbagai fungsi konfigurasi:

- Perbesar 

▢ Perkecil



▢ Pergilah ke lokasi Anda



▢ Konfigurasi layer latar belakang



▢ Buka menu bantuan



4. **Panel Informasi:** Panel ini menunjukkan berbagai informasi, seperti pengguna telah berkontribusi ke area tersebut.

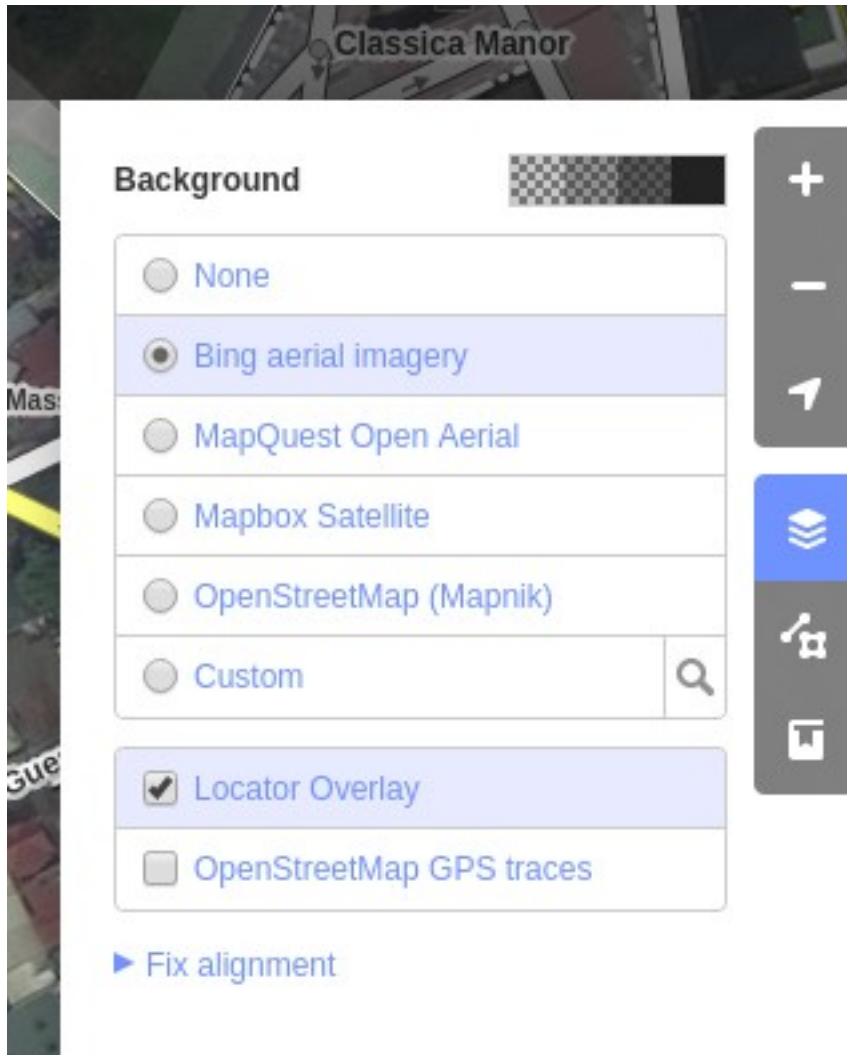
Mengkonfigurasi Layer Latar Belakang

Sebelum Anda mulai mengedit, Anda dapat mengubah layer latar belakang.

- Klik tombol **Background settings**



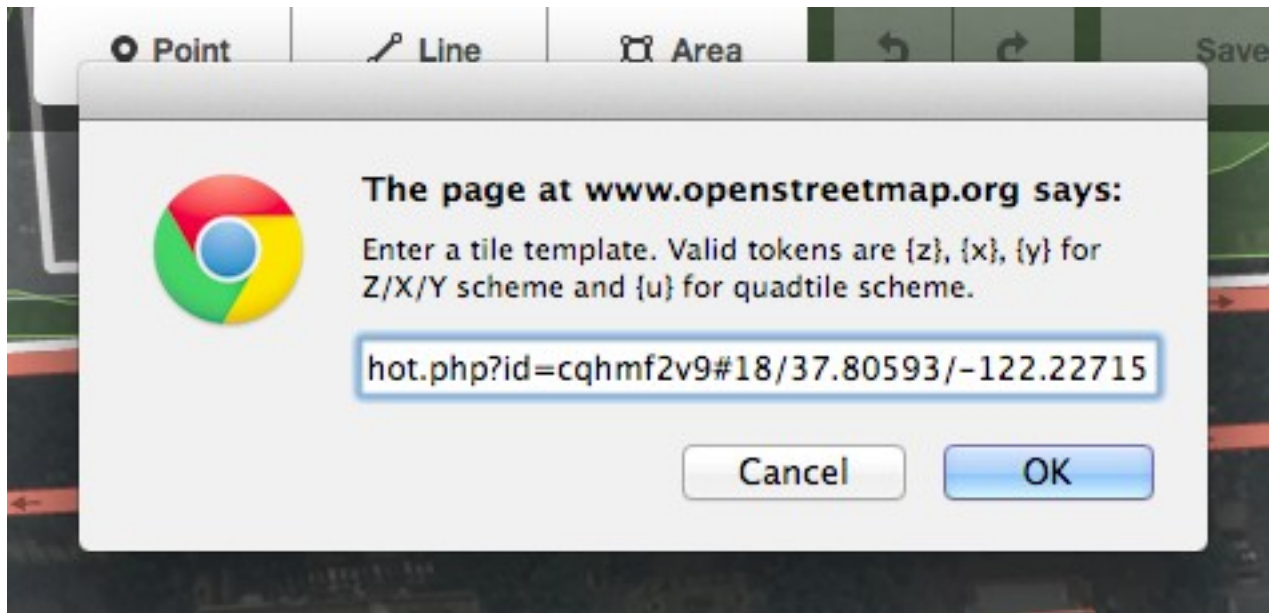
- Anda akan melihat sebuah panel seperti ini:



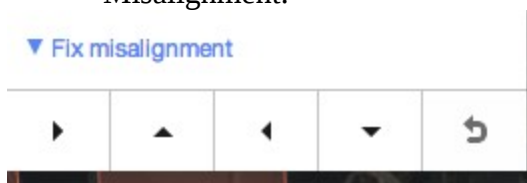
- Anda dapat mengubah **tingkat kecerahan** dengan mengklik salah satu kotak ini:



- Terdapat tiga tingkat kecerahan yang berbeda - 100%, 50%, dan 0%. Klik semua tingkat tersebut untuk melihat perbedaannya.
- Anda juga dapat **mengubah layer latar belakang** berdasarkan pada penyedia tile yang Anda inginkan. (standar adalah Citra Satelit Bing). Cobalah berbagai pilihan yang tersedia dari daftar ini.
- Anda dapat menambahkan tiles peta Anda sendiri dengan mengklik pada **Custom**.
- Contohnya, jika Anda ingin **menambahkan Field Paper**, klik **Custom** dan masukan **FieldPaper snapshot URL** Anda, akan menjadi seperti ini:
<http://fieldpapers.org/snapshot.php?id=cqhmf2v9#18/37.80593/-122.22715>



- Anda juga dapat **menampilkan trek GPS dari komputer Anda** (format GPX). Ini sangat mudah - hanya menggeser file GPX ke dalam iD editor.
- Jika terdapat [citra offset](#), Anda dapat **memperbaiki citra offset** dengan mengklik Fix Misalignment.



- Klik tombol navigasi untuk memindahkan citra. Klik tombol reset untuk kembali ke posisi awal.



Dasar-Dasar Mengedit dengan iD

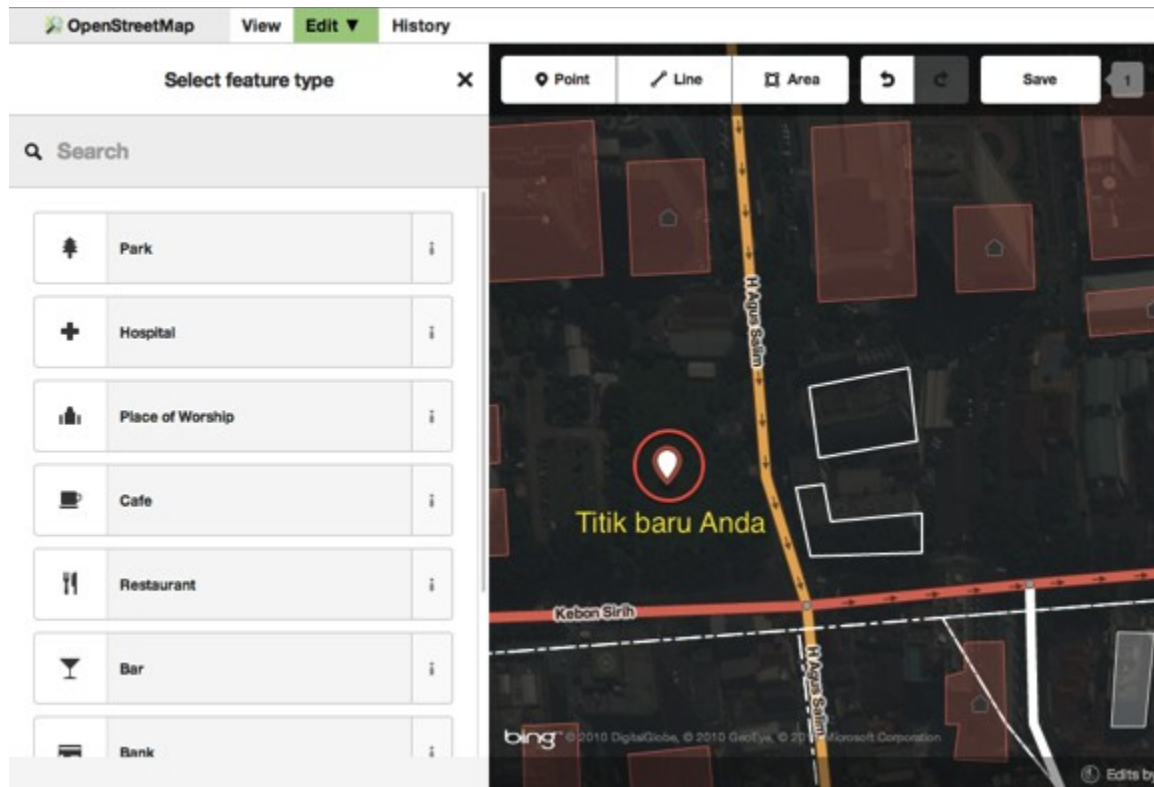
Sebelum kita mulai mempraktekkan dengan iD, **geser dan perbesar ke lokasi yang Anda kenal**. Anda dapat menggeser dengan menahan tombol mouse sebelah kiri dan menggeser peta ke daerah yang Anda inginkan.

Menambahkan Titik

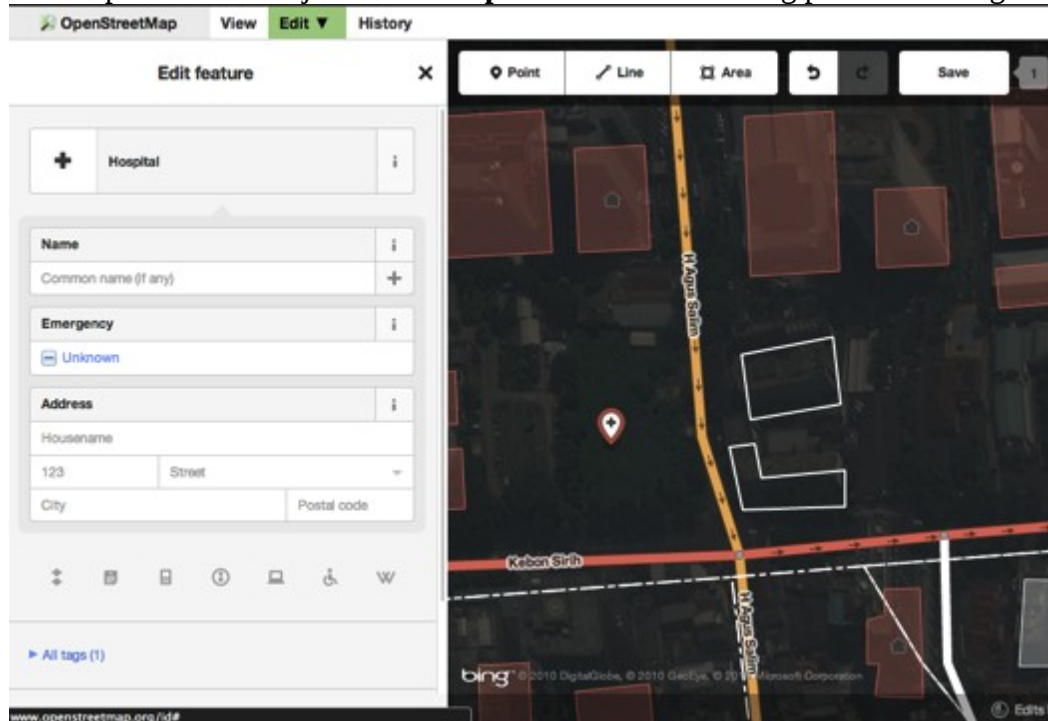
- Untuk menambahkan titik baru, klik pada tombol **Point**.



- Cursor mouse Anda akan berubah menjadi tanda plus (+). Sekarang, klik pada posisi yang Anda ketahui untuk menandakan sebuah lokasi. Contohnya, jika Anda mengetahui bahwa terdapat sebuah rumah sakit di daerah Anda, klik pada bangunan rumah sakit.



- Perhatikan bahwa sebuah titik baru yang ditambahkan. Pada saat yang sama, panel di bagian kiri akan berubah untuk menampilkan bentuk dimana Anda dapat memilih atribut pada sebuah objek. Klik **Hospital** untuk memberi tag pada titik sebagai rumah sakit.



- Anda dapat menggunakan kolom isian untuk mengisi informasi secara rinci mengenai titik Anda. Anda dapat mengisi nama rumah sakit, alamat, dan/atau informasi tambahan lain. Catatan bahwa setiap fitur memiliki kolom isian yang berbeda, tergantung pada tag apa yang Anda pilih dari panel fitur.
- Jika Anda membuat kesalahan, seperti memasukkan lokasi yang salah, Anda dapat menggeser titik Anda ke lokasi baru dengan menahan tombol mouse sebelah kiri pada titik Anda. Atau, jika Anda ingin menghapus titik Anda dengan tombol mouse sebelah kiri pada titik dan kemudian klik tombol yang terlihat seperti tempat sampah.



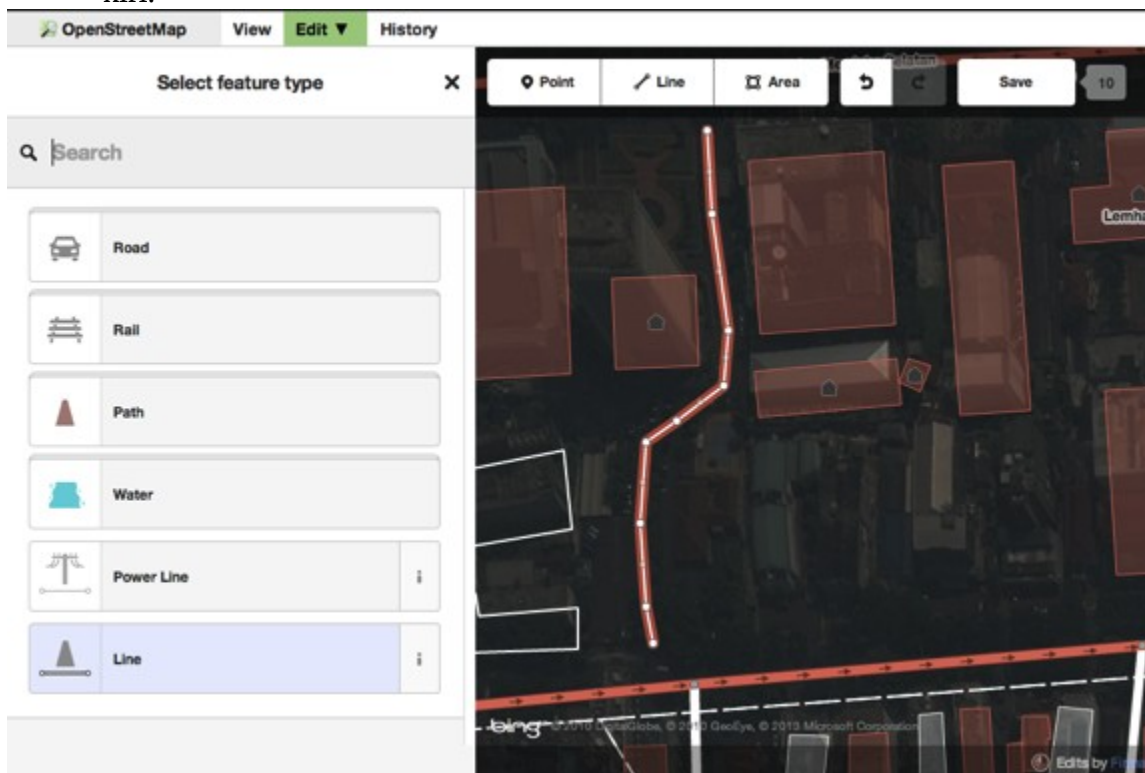
Sebuah “titik” yang dibuat pada iD editor yang sebenarnya sebuah “titik” yang berdiri sendiri dengan perangkat “tags” di dalamnya.

Menggambar Garis

- Untuk menambahkan garis baru, klik pada tombol “Line”.



- Kursor mouse Anda akan berubah menjadi tanda plus (+). Mencari sebuah jalan yang belum tergambar di dalam peta dan menelusurinya. Klik sekali pada sebuah titik dimana segmen jalan dimulai, pindahkan mouse Anda, dan klik untuk menambahkan titik tambahan. Klik dua kali untuk mengakhiri proses menggambar. Perhatikan pada bagian kiri.



- Sama halnya dengan titik, pilih tag yang sesuai untuk garis Anda.
- Anda dapat menggeser titik dari garis dengan mengklik tombol mouse sebelah kiri pada titik dan menggesernya.
- Anda juga dapat memindahkan garis seluruhnya dengan memilihnya, memilih **tool Move**. Kemudian menggeser garis ke posisi baru.



- Ketika Anda mengklik tombol mouse sebelah kiri pada titik dari garis, Anda akan melihat tool ini:

- ▢ Menghapus titik dari garis



- ▢ Memutus koneksi titik dari garis



- ▢ Memotong garis menjadi dua garis dari titik yang Anda telah pilih



- Ketika Anda mengklik tombol mouse sebelah kiri Anda pada garis, Anda akan melihat tool ini:

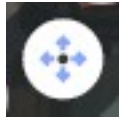
- ▢ Menghapus garis



- ▢ Membuat sebuah lingkaran dari sebuah garis (hanya diaktifkan jika garis tertutup)



- ▢ Memindahkan garis



- ▢ Membentuk sebuah persegi dari sebuah garis (hanya diaktifkan jika garis tertutup)



- ▢ Membalikkan arah garis



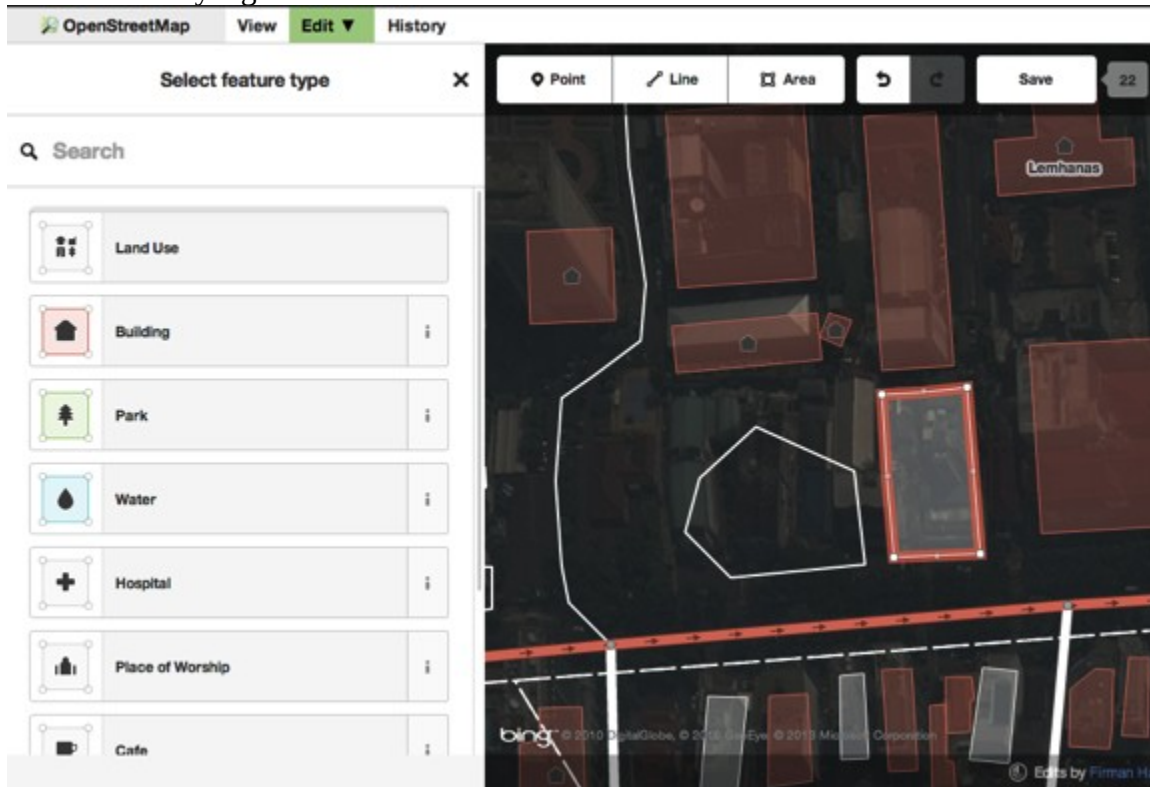
Sebuah “garis” dibuat dalam iD editor yang sebenarnya sebuah “garis” dengan “tags” di dalamnya.

Menggambar Poligon

- Untuk menambahkan poligon baru, klik pada tombol **Area**.

Area

- Kursor mouse Anda akan berubah menjadi tanda plus (+). Cobalah untuk mendijitasi bangunan menggunakan citra sebagai panduannya.
- Anda akan melihat bahwa warna pada poligon Anda akan berubah menyesuaikan pada atribut yang Anda tentukan.

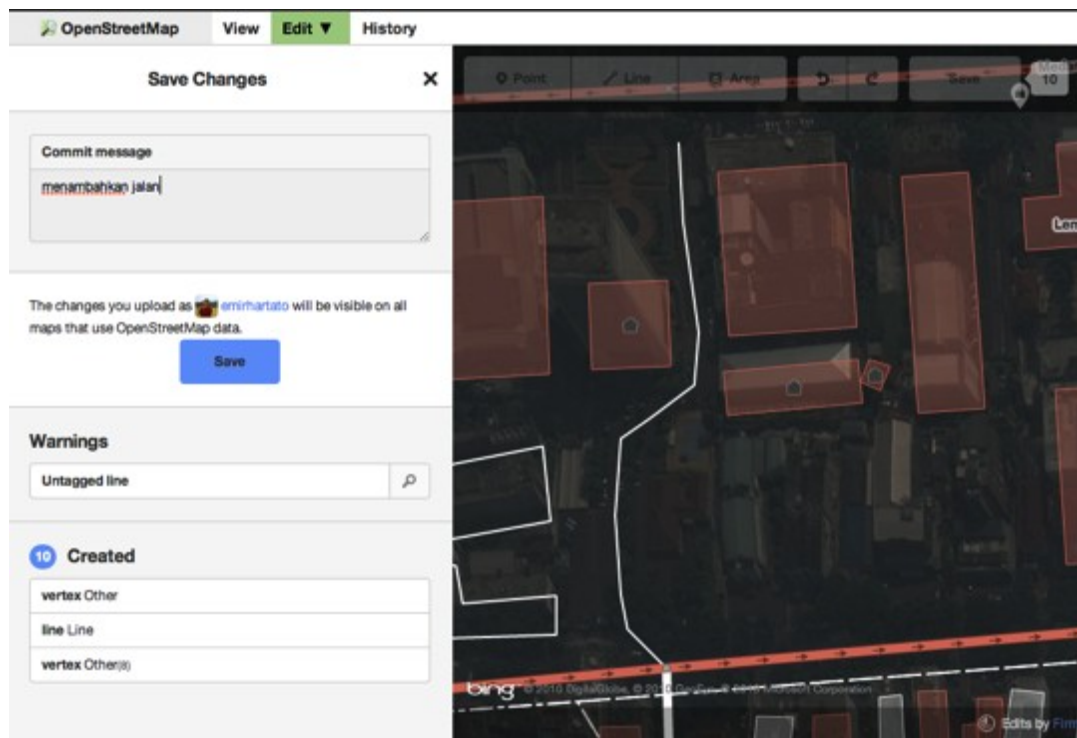


- Tools yang tersedia ketika Anda memilih sebuah poligon yang hampir apabila Anda mengklik pada sebuah garis.

Sebuah “poligon” pada iD editor sebenarnya sebuah “garis tertutup” dengan tag di dalamnya.

Menyimpan Perubahan Anda

- Ketika (dan jika) Anda ingin menyimpan editan Anda ke OpenStreetMap, klik tombol **Save**. Panel di bagian kiri akan menampilkan panel upload.



- Masukkan komentar mengenai editan Anda dan klik **Save**.

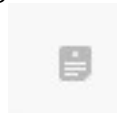
Informasi Tambahan dan Tag Kustom

- Ketika Anda mengedit sebuah objek, Anda akan melihat sebuah ikon di bagian bawah panel atribut. Anda dapat menambahkan informasi tambahan dengan mengklik ikon ini:

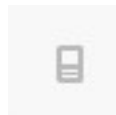
▢ Menambah ketinggian



▢ Menambah catatan



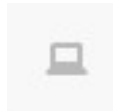
▢ Menambah kontak/nomor telepon



▢ Menambah tag sumber



▢ Menambah situs



▢ Menambah informasi aksesibilitas



▢ Menambah tautan Wikipedia



- Atau, Anda dapat menambah tag kustom dengan mengklik **semua tags**.

► All tags (1)

- Ini akan menunjukkan semua tag yang terpasang ke fitur.

▼ All tags (1)

amenity	hospital		
			
+			

- Klik tanda plus (+) untuk menambahkan key dan value atau klik ikon tempat sampah untuk menghapus tag.

ID versus JOSM

iD baik digunakan untuk...

- Ketika Anda melakukan editan sederhana
- Ketika Anda memiliki internet cepat untuk memuat citra dan menyimpan editan
- Ketika Anda ingin pastikan untuk mengikuti skema tag yang konsisten dan sederhana

JOSM lebih baik digunakan untuk...

- Ketika Anda menambahkan banyak bangunan (tool bangunan di JOSM yang terbaik untuk itu)
- Ketika Anda menambahkan banyak poligon atau garis yang sudah tersedia
- Ketika Anda berada dikoneksi internet yang tidak dapat diandalkan atau offline
- Ketika Anda menggunakan skema tag tertentu (atau kustom preset)

Apakah bab ini bermanfaat? [Beritahu kami dan bantu kami memperbaiki panduan!](#)

- learnosm@hotosm.org
- [@learnOSM](#)
- [Hosted on Github](#)

[CC0](#)

Official [HOT OSM](#) learning materials