

Proposal Proyek Tugas Akhir

Topik	: Watermarking untuk perlindungan hak cipta
Judul Proposal	: Implementasi Watermarking Digital untuk Perlindungan Hak Cipta pada Hasil Karya Gambar Berbasis Website
Nama	: 1. Fillah Permana Agung 2. Iqbal Nur Wahyu 3. Muhammad Yusuf Fahrudin
NIM	: 1. 222004 2. 222009 3. 222003
Kelas	: 5TKKO-F

1. Latar Belakang

Perlindungan hak cipta karya Gambar dalam dunia digital semakin penting, seiring dengan mudahnya akses dan distribusi karya melalui platform web. Salah satu tantangan terbesar adalah mencegah penyalahgunaan dan klaim atas karya yang tidak sah. Watermarking digital menjadi solusi yang efektif untuk menjaga keaslian dan kepemilikan karya Gambar, dengan menambahkan tanda pengenal yang tidak mudah dihapus atau dimanipulasi. Berdasarkan urgensi perlindungan hak cipta tersebut, proyek ini berfokus pada implementasi watermarking digital pada karya Gambar berbasis website, untuk memberikan perlindungan yang lebih baik terhadap hak cipta dan mencegah penyalahgunaan karya digital.

2. Rumusan Masalah

- Bagaimana cara kerja watermarking digital dalam melindungi hak cipta karya Gambar di platform web?
- Bagaimana mengimplementasikan sistem watermarking digital yang efektif pada karya Gambar berbasis website?

3. Tujuan Proyek

- Mengembangkan sistem watermarking digital yang dapat melindungi hak cipta karya Gambar di platform web.
- Memberikan pengguna pengalaman langsung dalam melindungi karya Gambar mereka melalui watermarking digital.

4. Metode Pelaksanaan

- **Studi Literatur:** Melakukan penelitian terhadap referensi yang relevan dengan watermarking digital, teknik perlindungan hak cipta, dan penerapannya pada karya Gambar berbasis web.

- **Pengembangan Sistem:** Sistem watermarking akan dikembangkan menggunakan teknologi web seperti HTML, CSS, JavaScript, dan PHP. Fitur utama sistem akan mencakup penambahan watermark pada gambar Gambar, serta pengelolaan dan pengecekan keaslian karya melalui tanda pengenal yang tidak mudah dihapus.
- **Pengujian dan Evaluasi:** Melakukan pengujian terhadap sistem watermarking untuk mengevaluasi efektivitas dalam melindungi karya Gambar, serta menilai tingkat keamanan dan kemudahan penggunaan sistem bagi pengguna platform web.

5. Ruang Lingkup

- Pengembangan sistem watermarking digital untuk melindungi hak cipta karya Gambar berbasis website.
- Menambahkan fitur watermarking pada karya Gambar, seperti gambar dan ilustrasi, yang diunggah ke platform web..
- Evaluasi efektivitas sistem watermarking dalam menjaga keaslian karya Gambar, termasuk analisis terhadap ketahanan watermark terhadap penghapusan atau manipulasi.

6. Jadwal Pelaksanaan

- **Minggu 11** : Penyusunan proposal proyek dan studi literatur.
- **Minggu 11 -13** : Pengembangan aplikasi dan pembuatan fitur enkripsi serta dekripsi.
- **Minggu 13** : Pengujian aplikasi dan analisis hasil.
- **Minggu 14-15** : Penulisan artikel ilmiah.
- **Minggu 15** : Publish ke Jurnal/Upload ke Divlern

7. Output yang Diharapkan

- **Sistem Watermarking Digital:** Sistem berbasis web yang dapat menambahkan watermark pada karya Gambar untuk melindungi hak cipta.
- **Artikel Ilmiah:** Artikel yang membahas implementasi, uji coba, serta analisis efektivitas dan keamanan sistem watermarking digital dalam melindungi karya Gambar.
- **Dokumentasi Pengguna:** Panduan penggunaan sistem watermarking digital, termasuk cara mengunggah karya Gambar dan mengelola watermark untuk perlindungan hak cipta.

8. Penutup

Proyek ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan perlindungan hak cipta karya Gambar di platform web. Implementasi sistem watermarking digital akan menunjukkan bagaimana teknologi dapat diterapkan untuk menjaga keaslian karya dan mencegah penyalahgunaan karya digital, memberikan solusi praktis yang berguna bagi para pembuat karya dalam melindungi hak cipta mereka di dunia digital.

9. Daftar Pustaka

- Ariyus, Dony. 2008. Pengantar Ilmu Kriptografi. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Ariyus, Dony. 2009. Keamanan Multimedia. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

- A. Suhendra, S.Si dan Hariman Gunadi, S.Si, M.T. Visual Modeling Menggunakan UML dan Rational Rose, Informatika Bandung.