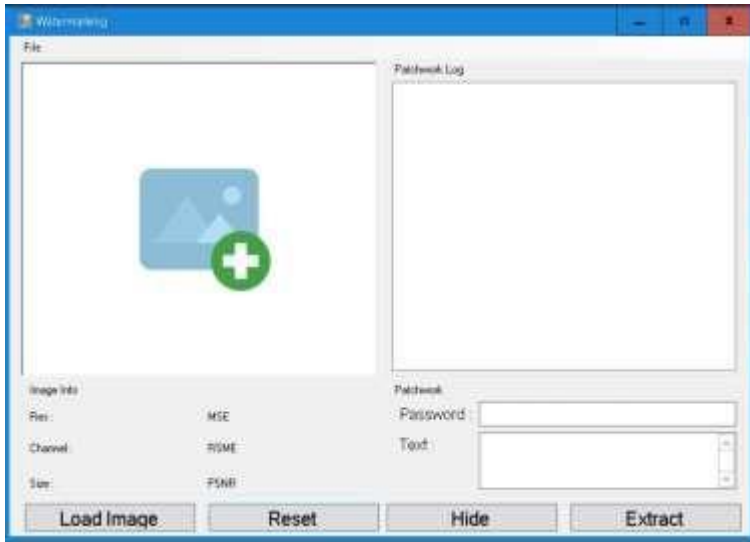


Manual Book PERANCANGAN APLIKASI WATERMARKING

MENERAPKAN METODE PATCHWORK

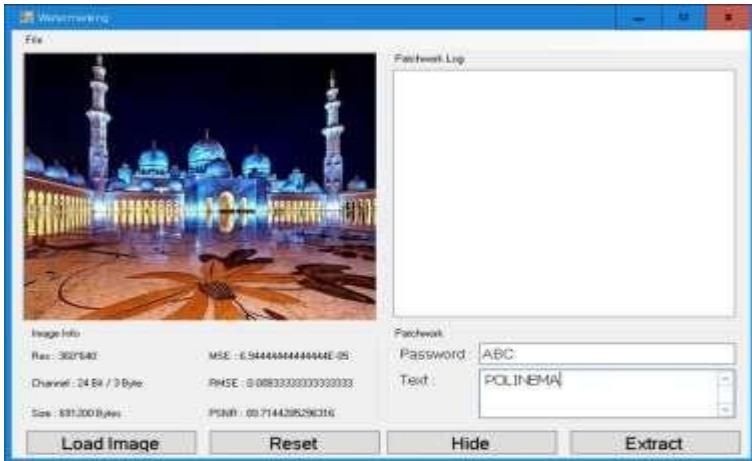
Dalam implementasi ini ,menunjukkan antarmuka sistem yang dibangun. Dalam antarmuka terdapat fitur unggah gambar yang bisa muncul ketika di klik pada box gambar.



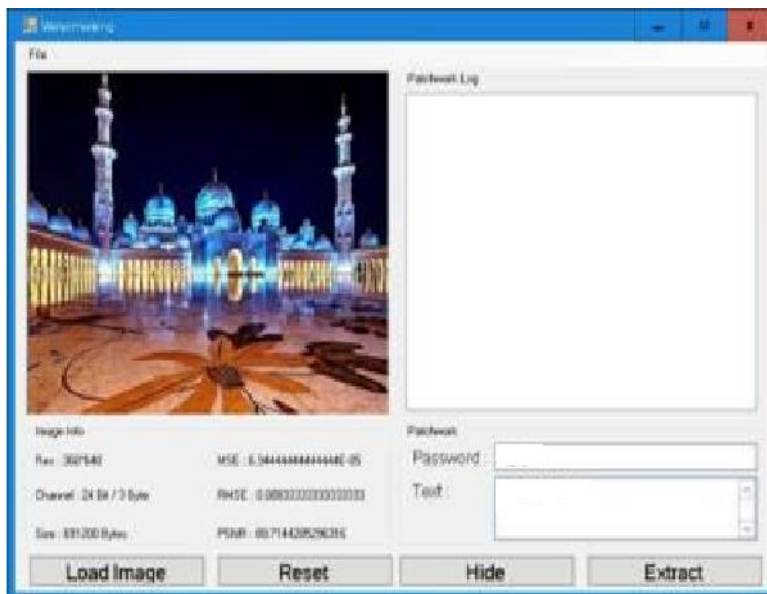
Buka menu file untuk memilih gambar yang akan di masukan / disisipkan kata pada gambar tersebut.



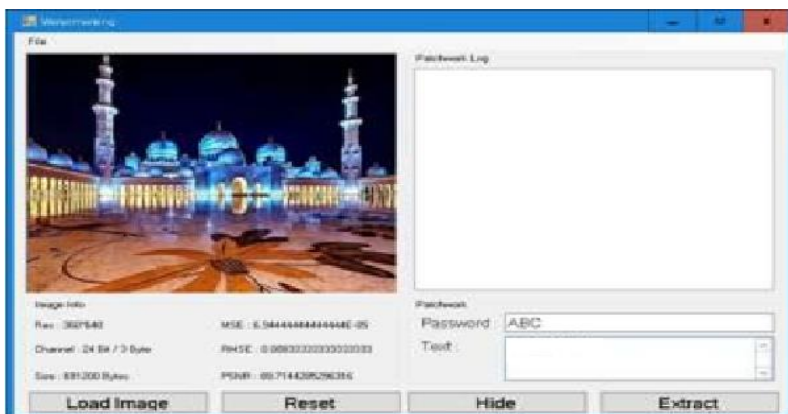
Gambar yang telah diunggah akan dimunculkan pada sistem dan user bisa menginputkan password yang di ingin kan dan text yang di inginkan untuk menginput pesan yang akan disisipkan melalui bit-bit pada gambar yang kemudian bisa memilih button hide sehingga sistem bisa memproses penyisipan pesan pada gambar.



Setelah klik button Hide pasword dan text akan hilang secara otomatis



Lalu untuk menampilkan text yang telah di sisipkan kata-kata tadi kita tinggal mengisi passwordnya saja.



Setelah itu kita bisa klik button Extract untuk melihat text yang kita masukan kata-kata tadi dan sekaligus melihat bit bit pixel pada pixel keberapa kata tersebut menyimpan.

