

ABSTRAK

Bambang

Skripsi

Aplikasi Photostock Berbasis Mobile Android

Foto pada masa ini tidak lagi asing. Foto juga berfungsi sebagai media untuk menyimpan memori akan peristiwa-peristiwa yang penting di sekitar kita. Untuk menguasai ilmu dari fotografi memerlukan *skill* dan teknik agar foto atau karya yang dihasilkan dapat menjadi bagus dan dapat dijual.

Kurangnya wadah untuk menjual foto tersebut, mengakibatkan foto-foto tersebut hanya dipandang sebagai karya saja. Hal tersebut menyebabkan hobi sebagai fotografer dan ilmu dalam fotografi terkadang tidak mendapatkan nilai ekonominya. Aplikasi *Photostock* ini di dalamnya juga terdapat fitur *watermark* yang secara otomatis dapat menambahkan *watermark* di dalam foto penjualan anda agar tidak terjadi pelanggaran hak cipta. Dalam aplikasi ini juga pengguna bisa melakukan *chatting* terhadap penjual foto.

Kesimpulan dari aplikasi ini adalah dapat mengunggah foto dan dapat diberikan *watermark*, *watermark* dapat dilakukan diseluruh foto, dapat melakukan fungsi mengambil kamera serta *filter* foto. dapat melakukan *chat* antara penjual dengan pembeli foto. *Searching* dapat berdasarkan kategori, nama, serta harga gambar. Berdasarkan hasil kuisisioner yang diperoleh untuk tampilan aplikasi, 60% responden lainnya menjawab cukup dan 40% responden lainnya menjawab baik. Untuk kemudahan mengakses aplikasi 60% responden menjawab baik, 40% responden lainnya menjawab sangat baik. Untuk kelengkapan fitur, 40% responden menjawab cukup, 40% menjawab baik, 20% menjawab sangat baik. Untuk kelengkapan informasi foto, 20% responden menjawab cukup, 50% menjawab baik, dan 30% responden lainnya menjawab sangat baik. Untuk keseluruhan aplikasi, 80% responden menilai program ini baik, dan 10% responden lainnya menilai program ini sangat baik.

Kata kunci:

Watermark, Mobile Device, Android Studio, Photostock

ABSTRACT

Bambang

Thesis

Application-Based Mobile Information Photostock.

Photo in this period is common thing. Photos also serve as a medium for storing memory of important events around us. To master the science of photography requires skill and techniques so that photographs or works produced can be good and can be sold.

Lack of containers to sell the photos, resulting in the photographs are only seen as a work only. This causes the hobby as a photographer and science in photography sometimes do not get its economic value. Photo stock application in it there is also a watermark feature that can automatically add a watermark in your sales photos in order to avoid copyright infringement. In this application also users can chat to the photo seller.

The conclusion of this application is able to upload photos and can be given a watermark, watermark can be done throughout the photo, can perform the function of taking the camera and photo. Chat between sellers with photo buyers. Searching can be based on image category, name, and price. Based on the results of the questionnaire obtained for app display, 60% of other respondents answered enough and 40% of the other respondents answered well. For easy access to applications 60% of respondents answered well, 40% of other respondents answered very well. For feature completeness, 40% of respondents answered enough, 40% answered well, 20% answered very well. For the completeness of the photo information, 20% of respondents answered enough, 50% answered well, and 30% respondents answered very well. For the entire application, 80% of respondents rated the program as good, and 10% of respondents rated the program very well.

Keywords:

Watermark, Mobile Device, Android Studio, Photostock

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR SEGMENT PROGRAM	xvii
Bab 1. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Permasalahan.....	1
1.3. Tujuan Penelitian	2
1.4. Manfaat Penelitian	2
1.5. Ruang Lingkup Pembahasan.....	2
1.6. Sistematika Penyusunan Laporan	7
Bab 2. LANDASAN TEORI	
2.1. Fotografi.....	9
2.2. Android Studio	9
2.3. HTML	10
2.4. JavaScript.....	10
2.5. API Google Map	11
2.6. MySql.....	13

2.7. <i>Photo Editor</i> SDK.....	14
2.8. <i>Watermark</i> PHP	15
2.9. Facebook API.....	15
2.10. Teori <i>Watermark</i>	17
Bab 3. METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. Perancangan Sistem Arsitektur Aplikasi	19
3.2. Desain Sistem Aplikasi	20
3.3 Desain Aplikasi Berbasis Android	20
3.3.1. Desain Struktur <i>Database</i> Android	20
3.3.2. <i>Usecase</i>	26
3.3.3. <i>Activity Diagram</i>	27
3.3.4. Desain Tampilan	34
Bab 4. IMPLEMENTASI SISTEM	
4.1. Koneksi <i>Database</i>	49
4.2. Implementasi Program	49
4.2.1. <i>Register</i>	51
4.2.2. <i>Login</i>	54
4.2.3. Halaman Awal User	57
4.2.4. Detil Foto	59
4.2.5. <i>Upload</i> Foto	61
4.2.6. <i>Bookmark</i> Foto	62
4.2.7. <i>Like & Rating</i> Foto.....	64
4.2.8. Kamera & <i>Filter</i> Foto	66
4.2.9. Pembayaran via Paypal	67
4.2.10. <i>Chat</i>	69
4.2.11. <i>Search</i>	70

4.2.12. <i>Watermark</i>	72
Bab 5. PENGUJIAN SISTEM	
5.1. Pengujian Aplikasi	73
5.1.1. Halaman <i>Login</i>	73
5.1.2. <i>Register</i>	74
5.1.3. Halaman Menu	75
5.1.4. <i>Search</i>	76
5.1.5. <i>Upload</i>	77
5.1.6. Halaman Kamera dan <i>Filter</i> Foto	78
5.1.7. <i>Editor</i> Foto	79
5.1.8. Halaman <i>Detail</i> Gambar	81
5.1.9. <i>Bookmark</i>	82
5.1.10. <i>Like</i> dan <i>Rating</i>	83
5.1.11. Halaman <i>Paypal</i>	84
5.1.12. Halaman <i>Login</i> Administrator	85
5.1.13. Halaman <i>Banned</i> Pengguna	85
5.1.14. Halaman <i>Watermark</i> Foto	86
5.1.15. <i>Chat</i>	87
5.1.16. Halaman Penerimaan Pembelian Foto	88
5.1.17. Halaman Laporan <i>Admin</i>	88
5.1.18. <i>Watermark</i>	89
5.2 Hasil Kuisisioner.....	91
5.3 Perbandingan Dengan Aplikasi Lain.....	93
5.3.1. SnapWire	94
5.3.2. Foap	97

Bab 6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan	100
6.2. Saran.....	100
Daftar Referensi	101

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Daftar Relasi antar Entitas	20
Tabel 3.2. Tabel <i>User</i>	21
Tabel 3.3. Tabel <i>Chat</i>	21
Tabel 3.4. Tabel Transaksi.....	22
Tabel 3.5. Tabel Foto	23
Tabel 3.6. Tabel <i>Rate</i>	23
Tabel 3.7. Tabel <i>Like</i>	23
Tabel 3.8. Tabel <i>Bookmark</i>	24
Tabel 3.9. Tabel <i>Admin</i>	24
Tabel 3.10. Tabel Kategori.....	24
Tabel 4.1. Tabel Fungsi Utama Web Server.....	50
Tabel 5.1. Tabel Hasil Kuisisioner	91
Tabel 5.2. Tabel Perbandingan Dengan Aplikasi Lain	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Gambar Struktur <i>Build</i> APK	10
Gambar 2.2. Berikut adalah cara mengakses google API.....	11
Gambar 2.3. Cara menjalankan koneksi google API secara otomatis	12
Gambar 2.4. Google API <i>Android</i>	12
Gambar 2.5. <i>Function</i> dari MySQL	13
Gambar 2.6. Pengaturan SDK <i>Photo Editor</i>	14
Gambar 2.7. Pengaturan <i>Watermark Dynamic</i>	15
Gambar 2.8. Facebook <i>Login Developer</i>	16
Gambar 2.9. Langkah-langkah Pembuatan Facebook <i>Developer Account</i>	16
Gambar 2.10. Langkah-langkah Pemanggilan <i>Button</i> Facebook <i>Login</i>	17
Gambar 2.11 Langkah-langkah Pemanggilan <i>Register Callback</i> untuk Facebook	17
Gambar 3.1. Arsitektur Sistem Aplikasi <i>Mobile</i>	19
Gambar 3.2. <i>Entity Relationship Diagram</i>	25
Gambar 3.3. <i>Use Case Diagram</i>	26
Gambar 3.4. Transaksi Jual.....	27
Gambar 3.5. Transaksi Beli.....	28
Gambar 3.6. <i>Activity Diagram Search</i>	29
Gambar 3.7. <i>Activity Diagram Rating</i>	30
Gambar 3.8. <i>Activity Diagram Bookmark</i>	31
Gambar 3.9. <i>Activity Diagram Login</i>	32
Gambar 3.10. <i>Activity Diagram Detail Foto</i>	33
Gambar 3.11. Susunan <i>Login</i>	34
Gambar 3.12. Susunan <i>Signup</i>	35
Gambar 3.13. Susunan Tampilan <i>Main Menu</i>	36
Gambar 3.14. Tampilan Navigasi Aplikasi Menu	37

Gambar 3.15. Susunan <i>Preview</i> Foto Aplikasi Menu	38
Gambar 3.16. Susunan <i>Detail Preview</i> Gambar Aplikasi Menu	39
Gambar 3.17. Susunan <i>Login Admin</i>	40
Gambar 3.18. Susunan <i>Admin Panel</i> Menu	41
Gambar 3.19. Susunan <i>Ban User</i> Menu.....	42
Gambar 3.20. Susunan <i>Persetujuan & Watermarking</i> Menu	43
Gambar 3.21. Susunan Tampilan Pengambilan Foto dan <i>Filter</i>	44
Gambar 3.22. Susunan <i>Editor</i> Foto.....	45
Gambar 3.23. Susunan Pembayaran <i>Sandbox</i> Paypal.....	46
Gambar 2.24. Susunan <i>Interface</i> Tampilan <i>Search</i>	47
Gambar 3.25. Susunan <i>Interface Chat</i>	48
Gambar 5.1. <i>Login</i>	73
Gambar 5.2. <i>Username</i> tidak terdaftar	73
Gambar 5.3. <i>Register</i>	74
Gambar 5.4. Konfirmasi <i>Register</i>	74
Gambar 5.5. Tampilan Menu	75
Gambar 5.6. Tampilan Halaman <i>Search</i>	76
Gambar 5.7. Tampilan <i>Search</i>	76
Gambar 5.8. Tampilan <i>Form Upload</i>	77
Gambar 5.9. Tampilan <i>Upload</i>	77
Gambar 5.10. Tampilan Kamera.....	78
Gambar 5.11. Tampilan <i>Filter</i> dan <i>editor</i>	78
Gambar 5.12. <i>Brightness</i> Foto & <i>Text</i>	79
Gambar 5.13. <i>Brush</i> edit foto.....	79
Gambar 5.14. <i>Sticker</i> foto	80
Gambar 5.15. <i>Text</i> Foto.....	80

Gambar 5.16. Tampilan Detail Gambar	81
Gambar 5.17. Tampilan <i>Bookmark</i>	82
Gambar 5.18. Tampilan <i>Like</i>	83
Gambar 5.19. Tampilan <i>Rating</i>	83
Gambar 5.20. Tampilan Paypal.....	84
Gambar 5.21. Tampilan <i>Checkout</i>	84
Gambar 5.22. Tampilan <i>Login Administrator</i>	85
Gambar 5.23. Tampilan <i>Banned</i> Pengguna.....	85
Gambar 5.24. Persetujuan <i>Watermark</i> Foto	86
Gambar 5.25. <i>Chat</i>	87
Gambar 5.26. Foto Pembelian.....	88
Gambar 5.27. Halaman Laporan <i>Admin</i>	88
Gambar 5.28. <i>Watermarking</i>	89
Gambar 5.29. Foto Asli	89
Gambar 5.30. Foto Asli.....	90
Gambar 5.31. Foto <i>Watermark</i>	90
Gambar 5.32. <i>Login SnapWire</i>	94
Gambar 5.33. <i>Mainmenu</i>	94
Gambar 5.34. Detail Foto.....	95
Gambar 5.35. Komentar	95
Gambar 5.36. <i>Challenge</i>	95
Gambar 5.37. <i>List</i> fotografer	95
Gambar 5.38. Fitur Pembayaran	96
Gambar 5.39. <i>Login Foap</i>	97
Gambar 5.40. <i>Register Foap</i>	97
Gambar 5.41. <i>Main menu Foap</i>	98

Gambar 5.42. Detail Foto.....	98
Gambar 5.43. <i>Tags</i> Foto.....	98
Gambar 5.44. Pembayaran Foap	99
Gambar 5.45. Pengambilan Penjualan Foto Melalui Paypal.....	99

DAFTAR SEGMENT PROGRAM

Segmen Program 4.1. <i>Source code</i> koneksi <i>Database</i>	49
Segmen Program 4.2. <i>Source code</i> Fungsi <i>Register</i>	51
Segmen Program 4.3. <i>Source code</i> Fungsi <i>Login</i>	54
Segmen Program 4.4. <i>Source code</i> <i>Login Android</i>	54
Segmen Program 4.5. <i>Source code</i> <i>Halaman Awal User</i>	57
Segmen Program 4.6. <i>Source code</i> <i>Sevice Halaman Awal</i>	58
Segmen Program 4.7. <i>Source code</i> Fungsi <i>Detail Foto Android Studio</i>	59
Segmen Program 4.8. <i>Source code</i> <i>Upload Foto Android Studio</i>	60
Segmen Program 4.9. <i>Source code</i> <i>Service Upload Foto</i>	61
Segmen Program 4.10. <i>Source code</i> <i>Service Bookmark Foto</i>	62
Segmen Program 4.11. <i>Source code</i> <i>Like & Rating Foto Android Studio</i>	64
Segmen Program 4.12. <i>Source code</i> <i>Service Like Foto</i>	65
Segmen Program 4.13. <i>Source Code</i> <i>Kamera & Filter Foto Android Studio</i>	66
Segmen Program 4.14. <i>Source Code</i> <i>Pembayaran Paypal Android Studio</i>	67
Segmen Program 4.15. <i>Service</i> <i>Pembayaran Paypal</i>	68
Segmen Program 4.16. <i>Source Code</i> <i>Chat Android Studio</i>	69
Segmen Program 4.17. <i>Source Code</i> <i>Search Android Studio</i>	70
Segmen Program 4.18. <i>Source Code</i> <i>Watermark</i>	72