

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan dunia fotografi. Teknologi digital menjadi media yang umum digunakan untuk karya fotografi era modern. Dengan segala kelebihan teknologi digital, karya fotografi menjadi sesuatu yang mudah didapatkan oleh semua pihak yang membutuhkannya. Hak cipta karya fotografi digital menjadi sesuatu yang mudah diabaikan. Adapun pihak-pihak yang membutuhkan karya fotografi digital dengan tidak melanggar hak cipta, tidak memiliki media khusus untuk mendapatkan karya digital dengan kebutuhan yang spesifik. Hal itu dimanfaatkan dengan mengembangkan sebuah web aplikasi *contest crowdsourcing* komunitas fotografi dimana aplikasi tersebut menjadi media bertemunya pihak-pihak pencari karya fotografi dengan fotografer baik profesional maupun amatir dengan tetap mematuhi hak cipta karya digital. Dalam aplikasi ini setiap fotografer memiliki peluang yang sama untuk mendapatkan proyek fotografi yang sesuai dengan minat dan kemampuan. Pihak yang membutuhkan karya fotografi pun dimudahkan dalam mencari fotografer yang kompeten dalam memenuhi kebutuhannya. Web aplikasi ini juga akan menampilkan meta data foto digital yang menyimpan hak cipta karya digital. Aplikasi ini dibuat berbasis web agar mudah diakses siapapun dimanapun. Adapun teknologi yang digunakan untuk implementasi web aplikasi ini adalah *Play Framework*, *framework* web berbasis *java* dengan segala kelebihan pemrograman *java* namun dengan kemudahan dan efisiensi pemrograman web.

Kata Kunci: fotografi, *contest crowdsourcing*, hak cipta, komunitas.

ABSTRACT

Development of information technology gives significant impact for development of photography field. Digital technology became media commonly used for modern photography works. With every advantage of digital technology, photography works became something that easy to access for everyone in need. Nowadays digital photography work's copyright is something usually ignored. While any party that want to respect the copyright, doesn't have specific media for fulfill the need of specific photography works. It was used by development of photographer crowdsourcing web application where it provided as media where the need meet the photographer both professional and amateur. In this application every photographer given the same chance to get a photography project based on their skill and interest. The party needs a photo also given a simplicity and efectivity to search any competent photographer who can fulfill their specific need. This web application also display metadata of digital photo works that store any copyright information. This application developed as web so it easy to access for everyone anywhere. The technology used to implement this web application is Play Framework, a web framework with power of java programming but flexibility and efficiency of web programming.

Keywords: Photography, contest crowdsourcing, copyright, community

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Pembahasan	2
1.4 Ruang Lingkup Kajian	3
1.5 Sumber Data	4
1.6 Sistematika Penyajian	4
BAB 2. KAJIAN TEORI	6
2.1.1 Crowdsourcing	6
2.1.2 Karakteristik Crowdsourcing	7
2.1.3 Jenis Crowdsourcing	8
2.2 Metadata Foto	9
2.2.1 Standard Metadata Foto	10
2.3 Konsep Pemodelan UML	12
2.3.1 Structural diagram	13
2.3.2 Behavioral diagram	14
2.4 Konsep pemodelan ERD	15
BAB 3. ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM	17
3.1 Proses Bisnis	17
3.1.1 Proses Bisnis Fotografi Konvensional	17

3.1.2	Proses bisnis website crowdsourcing	19
3.2	Rancangan Use Case Model	34
3.2.1	Use Case Diagram	34
3.2.2	Use case specification	35
3.3	Rancangan Class Diagram	58
3.4	Rancangan User Interface	60
3.4.1	Main Page	60
3.4.2	Signup	62
3.4.3	Buat proyek baru	63
3.4.4	Melihat proyek sendiri	64
3.4.5	Pemilihan fotografer atau foto	65
3.4.6	Melihat list fotografer	68
3.4.7	Konfirmasi pembayaran	68
3.4.8	Portfolio	69
3.4.9	Unggah foto hasil	71
3.4.10	Pengaktifan User	73
3.4.11	Verifikasi pembayaran	73
3.5	Rancangan Basis Data	75
BAB 4.	HASIL PENELITIAN	85
4.1	Daftar hasil implementasi	85
4.2	Tampilan hasil implementasi sistem	86
4.2.1	Implementasi tampilan <i>public content</i>	86
4.2.2	Implementasi tampilan Login/Signup	88
4.2.3	Implementasi tampilan aktivasi user	90
4.2.4	Implementasi tampilan pembuatan project baru	91
4.2.5	Implementasi tampilan pencarian project	92
4.2.6	Implementasi tampilan portfolio	96
4.2.7	Implementasi tampilan pemilihan fotografer/foto	97
4.2.8	Implementasi tampilan verifikasi metadata	100
4.2.9	Implementasi tampilan konfirmasi pembayaran	100
4.2.10	Implementasi tampilan verifikasi pembayaran	101
4.2.11	Implementasi tampilan permintaan revisi	101

4.2.12	Implementasi tampilan unduh foto hasil	103
4.3	Alur proses dan Aturan Transaksi	104
4.3.1	One to one dan fixed price	107
4.3.2	One to one dan bidding	108
4.3.3	Contest.....	109
BAB 5.	PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN	111
5.1	Hasil Pengujian.....	111
BAB 6.	SIMPULAN DAN SARAN	118
6.1	Simpulan.....	118
6.2	Saran	118
DAFTAR PUSTAKA.....		1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>class diagram</i> [8]	13
Gambar 2.2 Contoh <i>package diagram</i> [8]	14
Gambar 2.3 Contoh <i>Use case diagram</i> [8]	14
Gambar 2.4 Contoh <i>activity diagram</i> [8]	15
Gambar 2.5 Contoh ERD dengan <i>Crows foot notation</i>	16
Gambar 3.1 <i>Flow chart</i> proses bisnis konvensional fotografi	18
Gambar 3.2 <i>Flow chart</i> proses registrasi	20
Gambar 3.3 <i>Flow chart</i> proses pembuatan <i>portfolio</i>	22
Gambar 3.4 <i>Flow chart</i> proses pembuatan proyek	24
Gambar 3.5 <i>Flow chart</i> proses pembayaran	25
Gambar 3.6 <i>Flow chart</i> proses <i>bidding</i>	27
Gambar 3.7 <i>Flow chart</i> proses pemilihan fotografer / foto	28
Gambar 3.8 <i>Flow chart</i> unggah hasil - <i>one to one</i>	30
Gambar 3.9 <i>Flow chart</i> unggah hasil - <i>contest</i>	32
Gambar 3.10 <i>Flow chart</i> proses pembayaran	33
Gambar 3.11 <i>User case diagram</i>	35
Gambar 3.12 <i>Activity diagram</i> Akses <i>public content</i>	36
Gambar 3.13 <i>Activity diagram</i> sign in	38
Gambar 3.14 <i>Activity diagram</i> buat proyek baru	40
Gambar 3.15 <i>Activity diagram</i> melihat proyek sendiri	43
Gambar 3.16 <i>Activity diagram</i> unduh foto hasil	45
Gambar 3.17 <i>Activity diagram</i> konfirmasi pembayaran	47
Gambar 3.18 <i>Activity diagram</i> melihat daftar diagram	48
Gambar 3.19 <i>Activity diagram</i> melihat daftar proyek terbuka	50
Gambar 3.20 <i>Activity diagram</i> membuat <i>portfolio</i>	51
Gambar 3.21 <i>Activity diagram</i> Aktifasi user	54
Gambar 3.22 <i>Activity diagram</i> verifikasi foto hasil	56
Gambar 3.23 <i>Activity diagram</i> verifikasi pembayaran	58
Gambar 3.24 Class diagram	59
Gambar 3.25 Rancangan ERD (crow's foot)	76

Gambar 3.26 Rancangan ERD (Chen)	77
Gambar 4.1 Tampilan <i>home</i>	86
Gambar 4.2 Tampilan <i>featured photographer</i>	87
Gambar 4.3 Tampilan <i>Projects</i>	87
Gambar 4.4 Tampilan <i>Step by Step</i>	88
Gambar 4.5 Tampilan <i>contact</i>	88
Gambar 4.6 Tampilan <i>login</i>	89
Gambar 4.7 Tampilan <i>signup</i>	89
Gambar 4.8 tampilan <i>upload ID</i>	90
Gambar 4.9 tampilan daftar user	90
Gambar 4.10 tampilan verifikasi <i>user</i>	91
Gambar 4.11 Tampilan <i>create new project</i>	92
Gambar 4.12 Tampilan pencarian <i>project</i>	93
Gambar 4.13 Tampilan detail <i>project – contest</i>	94
Gambar 4.14 Tampilan detail <i>project - one to one</i>	95
Gambar 4.15 Tampilan <i>portfolio</i>	96
Gambar 4.16 Tampilan <i>portfolio-edit</i>	97
Gambar 4.17 Tampilan pemilihan foto – <i>contest</i>	98
Gambar 4.18 Tampilan pemilihan fotografer – <i>one to one</i>	99
Gambar 4.19 tampilan verifikasi metadata	100
Gambar 4.20 Tampilan konfirmasi pembayaran	101
Gambar 4.21 Tampilan verifikasi pembayaran	101
Gambar 4.22 Tampilan pemberian komentar revisi	103
Gambar 4.23 Tampilan permintaan revisi	103
Gambar 4.24 Tampilan unduh foto hasil	103
Gambar 4.25 Tampilan save foto hasil	104
Gambar 4.26 Diagram workflow aplikasi	106
Gambar 4.27 Alur proses one to one dan fixed price	107
Gambar 4.28 Alur proses <i>One to one</i> dan <i>bidding</i>	108
Gambar 4.29 Alur proses contest	109

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Use case specification</i> Akses <i>public content</i>	35
Tabel 3.2 <i>Use case specification</i> sign in	37
Tabel 3.3 <i>Use case specification</i> Buat proyek baru	39
Tabel 3.4 <i>Use case specification</i> Melihat proyek sendiri.....	40
Tabel 3.5 <i>Use case specification</i> Melihat proyek aktif.....	41
Tabel 3.6 <i>Use case specification</i> Melihat proyek selesai	42
Tabel 3.7 <i>Use case specification</i> Mengunduh foto hasil	43
Tabel 3.8 <i>Use case specification</i> Konfirmasi Pembayaran	45
Tabel 3.9 <i>Use case specification</i> Melihat daftar fotografer	47
Tabel 3.10 <i>Use case specification</i> Melihat daftar proyek terbuka	49
Tabel 3.11 <i>Use case specification</i> Membuat portfolio.....	50
Tabel 3.12 <i>Use case specification</i> Mengunggah foto galeri.....	51
Tabel 3.13 <i>Use case specification</i> Melihat daftar user	52
Tabel 3.14 <i>Use case specification</i> Pengaktifan user.....	53
Tabel 3.15 <i>Use case specification</i> Verifikasi foto hasil.....	54
Tabel 3.16 Verifikasi pembayaran.....	56
Tabel 5.1 Pengujian <i>public content</i>	111
Tabel 5.2 Pengujian <i>Login/signup</i>	111
Tabel 5.3 Pengujian aktivasi user	112
Tabel 5.4 Pengujian pembuatan project baru	113
Tabel 5.5 Pengujian pencarian <i>project</i>	113
Tabel 5.6 Pengujian portfolio	114
Tabel 5.7 Pengujian pemilihan foto/fotografer	115
Tabel 5.8 Pengujian verifikasi metadata	115
Tabel 5.9 Pengujian konfirmasi pembayaran	115
Tabel 5.10 Pengujian verifikasi pembayaran	116
Tabel 5.11 Pengujian permintaan revisi.....	116
Tabel 5.12 Pengujian unduh foto hasil.....	116

DAFTAR ISTILAH

<i>Client</i>	Orang yang memiliki kebutuhan foto secara spesifik
Fotografer	Orang yang memiliki kemampuan di bidang fotografi baik profesional maupun amatir.
<i>Project</i>	Setiap satu pekerjaan fotografi
<i>Fixed Price</i>	Tipe harga tetap dari <i>Client</i>
<i>Bidding</i>	Tipe harga bisa ditawar.
<i>One to one</i>	<i>Project</i> yang melibatkan satu <i>client</i> dan satu fotografer terpilih.
<i>Contest</i>	<i>Project</i> yang memungkinkan semua fotografer mengunggah foto hasil sesuai kriteria.
<i>Portfolio</i>	Hasil pekerjaan yang sebelumnya pernah dibuat oleh fotografer
metadata	Data dari file foto digital