

Abstrak

Watermarking merupakan cabang dari *steganography*. Watermarking adalah suatu teknik penyembunyian data di dalam data digital (citra, audio, video) namun keberadaannya tidak terlihat oleh indra manusia. Watermarking dijadikan solusi dari kasus penyebaran data digital tanpa memandang aspek hak cipta. Internet adalah salah satu media penyebaran data digital. Berbagai situs di internet menyediakan fasilitas *download* untuk data digital tersebut, ditambah lagi data digital tersebut dapat digandakan dan disimpan ke komputer yang berbeda atau media lain seperti disk sehingga menyebabkan penyebarannya cukup cepat. Hal-hal yang terjadi seperti di atas sering dianggap sebagai hal yang biasa-biasa saja, akan tetapi jika dikaji kembali, kegiatan-kegiatan tersebut tidak memperhatikan aspek hak cipta. Data digital yang beredar tidak sebanding dengan usaha untuk membuatnya. Untuk melindungi hak cipta, data digital tersebut harus diberi penanda yang menyatakan data tersebut milik seseorang, atau dengan membuat kunci hanya orang-orang tertentu yang bisa membuka data tersebut.

Dalam tugas akhir ini diimplementasikan dan dianalisis watermarking citra digital menggunakan *Best Tree Wavelet Packet Transform (WPT)* pada citra digital berformat Bitmap pada domain frekuensi. *Wavelet Packet Transformation (WPT)* merupakan transformasi wavelet untuk mendapatkan variasi struktur dekomposisi yang lebih banyak. *Wavelet Packet Transformtion* diidentikkan dengan adanya *best basis*, dalam hal ini adalah penggunaan *best tree*.

Kata kunci: image watermarking, Best Tree Wavelet Packet Transform (WPT), domain frekuensi, hak cipta.