

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Wayang Kulit Tokoh Arjuna	7
Gambar 2.2	Representasi Citra Digital	8
Gambar 2.3	Matriks Citra Digital	8
Gambar 2.4	Tetangga 4 Arah dan 8 Arah	9
Gambar 2.5	Citra RGB	10
Gambar 2.6	Citra Grayscale	10
Gambar 2.7	Citra Biner	11
Gambar 2.8	Array Citra Biner	11
Gambar 2.9	Matriks Citra Digital	14
Gambar 2.10	Transformasi Citra Grayscale ke Citra Biner	16
Gambar 2.11	6-Level Gambar Grayscale dan Histogram	17
Gambar 2.12	Perhitungan Nilai <i>Weight</i> , <i>Mean</i> , dan <i>Variance</i>	18
Gambar 2.13	Hasil Perhitungan OTSU untu $T=0$ Sampai dengan $T=5$	19
Gambar 2.14	Hasil Dari Thresholding dengan Menggunakan Metode OTSU	19
Gambar 2.15	Contoh citra dengan 4 tingkat keabuan dan Hasil GLCM pada jarak 1 arah 0°	21
Gambar 2.16	Aturan Arah pada Analisis Tekstru <i>Gray-Level Cooccurance Matrix</i>	21
Gambar 2.17	Contoh Klasifikasi Menggunakan <i>k-NN</i>	23
Gambar 2.18	Perhitungan Jarak <i>Euclidean</i>	23
Gambar 3.1	Diagram Blok Sistem	25
Gambar 3.2	Diagram Alir Identifikasi Proses Latih dan Proses Uji	26
Gambar 3.3	Diagram Alir <i>Preprocessing</i>	27
Gambar 3.4	Citra Hasil <i>Preprocessing</i>	28

Gambar 3.5	Diagram Alir Ekstraksi Ciri	29
Gambar 3.6	Proses Pembentukan Matriks Kookurensi	30
Gambar 3.7	Matriks Sebelum dan Sesudah Kuantisasi	30
Gambar 3.8	Matriks Sebelum dan Sesudah Proses Kookurensi	31
Gambar 3.9	Matriks Kookurensi Yang Ternormalisasi	31
Gambar 3.10	Diagram Alir Klasifikasi	32
Gambar 3.11	<i>User Case Diagram</i>	33
Gambar 3.12	<i>Activity Diagram</i>	34
Gambar 3.13	<i>Class Diagram</i>	35
Gambar 3.14	Tampilan Homescreen	36
Gambar 3.15	Tampilan Proses	36
Gambar 3.16	Tampilan Hasil	36
Gambar 4.1	Citra Wayang Latih pada Satu Kelas	41
Gambar 4.2	Grafik Tingkat Akurasi dengan k-NN dengan $k = 1$	42
Gambar 4.3	Grafik Tingkat Akurasi dengan k-NN dengan $k = 3$	43
Gambar 4.4	Grafik Tingkat Akurasi dengan k-NN dengan $k = 5$	44
Gambar 4.5	Grafik Waktu Komputasi untuk Nilai <i>Distance</i> dan Orientasi Derajat yang Berbeda dengan $k=1$	46