

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| <b>Gambar 2.1</b> Anatomi mata manusia .....   | 6  |
| <b>Gambar 2.2</b> Optic disk pada citra fundus .....   | 7  |
| <b>Gambar 2.3</b> Contoh citra fundus .....  | 8  |
| <b>Gambar 2.4</b> Contoh pendefinisian matriks grayscale dan matriks framework.....                            | 9  |
| <b>Gambar 2.5</b> Contoh pengisian matriks framework hingga menjadi matriks kookurensi .....                   | 9  |
| <b>Gambar 2.6</b> Contoh perhitungan untuk matriks simetri .....   | 10 |
| <b>Gambar 2.7</b> Contoh hasil perhitungan dari matriks simetri menjadi matriks normalisasi .....              | 10 |
| <b>Gambar 2.8</b> Bagian-bagian pada Decision Tree .....   | 13 |
| <b>Gambar 2.9</b> Ilustrasi pengambilan keputusan pada Random Forest .....                                     | 14 |
| <b>Gambar 3.1</b> Alur kerja machine learning di Android app .....   | 15 |
| <b>Gambar 3.2</b> Alur kerja machine learning dengan GLCM, Decision Tree, dan Random Forest .....              | 16 |
| <b>Gambar 3.3</b> Alur dari proses ekstraksi ciri orde 2 pada GLCM.....  | 18 |
| <b>Gambar 3.4</b> Alur pembentukan serta cara kerja Decision Tree.....   | 20 |
| <b>Gambar 3.5</b> Alur dari aplikasi Android yang dibangun .....   | 22 |
| <b>Gambar 3. 6</b> Use case diagram aplikasi android .....   | 23 |
| <b>Gambar 3. 7</b> Activity diagram untuk use case pendeteksian dengan citra fundus dari galeri .....          | 24 |
| <b>Gambar 3. 8</b> Activity diagram untuk use case pendeteksian glaukoma dengan citra fundus dari kamera.....  | 26 |
| <b>Gambar 3. 9</b> Sequence diagram untuk use case pendeteksian glaukoma dengan citra fundus dari galeri. .... | 27 |
| <b>Gambar 3. 10</b> Sequence diagram dari use case pendeteksian glaukoma dengan citra fundus dari kamera.....  | 30 |
| <b>Gambar 3.11</b> User interface dari Home Screen activity .....  | 32 |
| <b>Gambar 3.12</b> User interface dari Crop activity .....   | 33 |
| <b>Gambar 3.13</b> User interface dari activity Impor Gambar .....   | 34 |
| <b>Gambar 3.14</b> User interface dari activity Mulai Deteksi.....   | 35 |

**Gambar 4.1** Perbedaan citra ketika menggunakan berbagai level kuantisasi..... 38