DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK

ABSTRACT

KATA PENGANTAR…….…. i

DAFTAR ISI……iii

DAFTAR SIMBOL……. vi

DAFTAR TABEL.....vii

DAFTAR GAMBAR……...viii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah…….1

1.2 Identifikasi masalah……2

1.3 Maksud dan Tujuan…….3

1.4 Batasan Masalah ……...……..3

1.5 Metodologi Penelitian.....……4

1.6 SistematikaPenulisan ……..…….....6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Citra 7

2. 2 Pembangkitan Citra grafis 7

2.2.1 Sistem koordinat.....7

2.2.2 Pembangkitan *Pixel*.....8

2.2.3 Elemen gambar untuk menciptakan gambar pada komputer.....8

2.2.4 Titik.....9

2.2.5 Garis.....10

2.3 Grafika komputer (*computer graphics*).....12

2.3.1 Klasifikasi Penerapan Grafika Komputer……..…..12

2.3.2 Kartografi …..……14

2.3.3 *Computer aided design* (CAD)……14

2.3.4 Antarmuka grafis (*Graphical User Interface*)……15

2.3.5 Transformasi Dua Dimensi ……15

2.3.6 Translasi…….……18

2.4 Algoritma *Z-Buffer* ……...……...20

2.5 *Flowchart*……...……21

2.5.1 Diagram Arus Data…….……....22

2.6 Visual Basic 6..... 23

2.6.1 Sejarah Visual Basic.....23

2.6.2 Integrated Development Environment (IDE) VB 6…....24

2.6.3 Struktur program Visual Basic 6…… …….....27

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Sistem……..…….....28

3.1.1 Analisis kebutuhan sistem…… ……..…… 28

3.1.2 Analisis masukan dan keluaran sistem …….....29

3.1.2.1 Analisis masukan……29

3.1.2.2 Analisis keluaran……..……..... ...29

3.2 Diagram Alur Sistem...……..……30

3.3 Perancangan Sistem..... 31

3.3.1 Proses membuat file 31

3.3.2 Proses Perancangan Objek. ……...…34

3.3.2.1 Algoritma *Z-Buffer* …… ...……...34

3.3.3 Cara Kerja Aplikasi…….37

3.4 Perancangan *User Interface*.....38

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Proses Implementasi……...40

4.2 Pengujian sistem…….49

4.2.1 Pengujian jumlah besarnya ukuran file yang akan dihasilkan ...49

4.2.2 Analisa terhadap algoritma Z-Buffer……..50

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

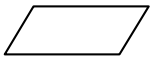
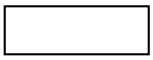
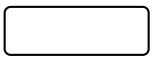
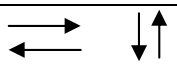
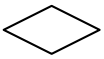
5.1 Kesimpulan…….55

5.2 Saran…….....56

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR SIMBOL

Simbol	Keterangan
	Input/ Output
	Proses/ Pengolahan
	Akhir, Penyela
	Garis Alir
	Keputusan

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol *Flowchart* dalam standar ANSI ……22

Tabel 2.2 Simbol Diagram Alir Data…….23

Tabel 3.1 Keterangan Form Menu Utama.....36

Tabel.4.1 Hasil pengujian berdasarkan jumlah area blok dan masukan objek.….48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Tahap Pelaksanaan Penelitian……...5

Gambar 2.1 Garis yang menghubungkan titik (x_w, y_w) dan titik (x_v, y_v) 11

Gambar 2.2 Alur dari Grafika komputer 12

Gambar 2.3 Transformasi koordinat semesta ke koordinat layer……..... 16

Gambar 2.4 Translasi titik dari posisi P ke posisi P` dengan pergeseran sebesar T…….……19

Gambar 2.5 Layar *New Project*.....24

Gambar 2.6 Layar kerja Visual Basic 6……24

Gambar 2.7 Tampilan Jendela Form Layout ……26

Gambar 2.8 Tampilan Jendela Modul……..……..27

Gambar 3.1.Cara Kerja Sistem secara umum ……...30

Gambar 3.2. Tahapan pembuatan *file* dan penyediaan area desain……..32

Gambar 3.3. Blok area berdasarkan ukuran yang ditentukan……32

Gambar 3.4 Area tampilan tampilan kotak perancangan objek gambar dengan koordinat x dan y ……....33

Gambar 3.5 Kotak perancangan objek gambar dengan ukuran 100 x 50 *pixel*….33

Gambar 3.6 *Flowchart* proses perancangan objek……34

Gambar 3.7 Proses Tahapan Penerapan Algoritma *Z-Buffer*…….35

Gambar 3.8 *Flowchart* Proses perancangan desain secara umum……37

Gambar 3.9 Gambar Form Menu Utama.....38

Gambar 4.1 Form *splash* aplikasi desain taman ……..40

Gambar 4.2 Aplikasi Perancangan Desain Taman ……...40

Gambar 4.3 Form tampilan desain ……41

Gambar 4.4 Form Pilih gambar ……42

Gambar 4.5 Form Informasi ……..43

Gambar 4.6 Form pindah kotak area ……43

Gambar 4.7 Form Blok Area ……44

Gambar 4.8 Form Satuan ……..44

Gambar 4.9 Membuat desain baru ……44

Gambar 4.10 Form Buat desain baru ……...45

Gambar 4.11 *Messagebox* nama desain ……...45

Gambar 4.12 *Messagebox* masukan nama folder ……..……46

Gambar 4.13 Form Loading ……46

Gambar 4.14 *Messagebox* laporan ……..46

Gambar 4.15 Area Desain ……47

Gambar 4.16 Form satuan ……47

Gambar. 4.17 *Combo 1* ……47

Gambar. 4.18 *Combo 2*……48

Gambar. 4.19 *Combo 3*……48

Gambar. 4.20 Perancangan desain. ……..49

Gambar 4.21 Analisa nilai *z-buffer* ……51

Gambar 4.22 Pemberian nilai buffer yang benar pada kotak masukan…….51

Gambar 4.23 Analisa nilai *z-buffer* dengan letak terbalik……...53

Gambar 4.24 Pemberian nilai buffer salah pada kotak masukan……...53

This document was created with Win2PDF available at http://www.daneprairie.com.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.