DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Metode pengembangan perangkat lunak *waterfall*	5
Gambar 2.1	Pengelompokan jenis-jenis citra	8
Gambar 2.2	Citra digital	12
Gambar 2.3	Citra biner	13
Gambar 2.4	Citra skala keabuan	13
Gambar 2.5	Citra warna	14
Gambar 2.6	Histrogram cita	15
Gambar 2.7	Segmentasi citra	24
Gambar 2.8	Ilustrasi proses translasi baris pada segmentasi	24
Gambar 2.9	Contoh gambar grayscaling	25
Gambar 2.10	Contoh gambar threshold	26
Gambar 2.11	Metode waterfall	27
Gambar 2.12	Lingkungan visual basic	35
Gambar 3.1	Sistem pengenalan bentuk geometri	41
Gambar 3.2	Citra berwarna menjadi citra grayscale	42
Gambar 3.3	Proses grayscaling menjadi threshold	43
Gambar 3.4	Pencarian sudut terluar	44
Gambar 3.5	Proses zoom out	45
Gambar 3.6	Proses segmentsi	46
Gambar 3.7	Proses pencocokan deret desimal	47
Gambar 3.8	ERD pada sistem pengenalan bentuk geometri	54
Gambar 3.9	Diagram konteks pengenlan bentuk geometri	55
Gambar 3.10	DFD level 1 aktifitas pengenlan bentuk geometri	56
Gambar 3.11	DFD level 2 proses 1 interaksi pemakai	56
Gambar 3.12	DFD level 2 proses 2 interaksi admin	57
Gambar 3.13	DFD level 3 proses 1.2 pengolahan citra sumber	57
Gambar 3.14	DFD level 3 proses 1.3 pengolahan data citra	58
Gambar 3.15	Skema relasi database pengenalan bentuk geometri	64

Gambar 3.16 Flowchart kerja metode approximate string matching 66
Gambar 3.17 Flowchart grayscaling..... 67
Gambar 3.18 Flowchart thresholding 68
Gambar 3.19 Flowchart pencarian sudut terluar 69
Gambar 3.20 Flowchart transformasi 69
Gambar 3.21 Flowchart segmentasi 70
Gambar 3.22 Struktur menu user..... 71
Gambar 3.23 Struktur menu admin 71
Gambar 3.24 Perancangan antarmuka menu utama 72
Gambar 3.25 Perancangan antarmuka muat gambar 72
Gambar 3.26 Perancangan antarmuka admin 73
Gambar 3.27 Perancangan antarmuka muat gambar 73
Gambar 3.28 Perancangan antarmuka cari objek 74
Gambar 3.29 Perancangan pesan..... 75
Gambar 3.30 Jaringan semantik 76