

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Urutan Pengolahan Citra Digital</i>	7
Gambar 2.2 RGB.....	9
Gambar 2.3 Sistem koordinat dua dimensi pixel.....	11
Gambar 3.1 <i>Flowchart pre-processing</i>	19
Gambar 3.2 <i>Flowchart proses camshift</i>	20
Gambar 3.3 <i>Flowchart proses character drawing</i>	21
Gambar 3.4 <i>Flowchart proses predefined hitung waktu tunggu pola stroke</i>	22
Gambar 3.5 <i>Flowchart proses predefined hitung waktu tunggu recognition</i>	23
Gambar 3.6 Desain arsitektur <i>prototype</i> aplikasi <i>virtual stylus</i>	24
Gambar 3.7 Diagram konteks aplikasi.....	25
Gambar 3.8 Diagram <i>overview</i> aplikasi.....	26
Gambar 3.9 Rancangan <i>layout form</i>	27
Gambar 3.10 Denah ruangan uji.....	28
Gambar 4.1 Antarmuka aplikasi <i>virtual stylus</i>	31
Gambar 4.2 Proses Pemilihan <i>device webcam</i>	32
Gambar 4.3 Proses Penginputan waktu jeda pola <i>stroke</i>	33
Gambar 4.4 Proses Aktivasi fungsi <i>tracking</i>	33
Gambar 4.5 Proses kalibrasi <i>marker</i> dengan <i>trackbar</i>	34
Gambar 4.5 Proses pembuatan pola dan hasil <i>recognition</i>	35

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Koefisien standar Kry dan Kby.....	10
Tabel 3.1 Tabel hasil pengujian aplikasi.....	29
Tabel 4.1 Daftar Fitur pada antarmuka aplikasi.....	31
Tabel 4.2 Hasil uji I.....	35
Tabel 4.3 Hasil uji II.....	36
Tabel 4.4 Hasil uji III.....	37
Tabel 4.5 Hasil uji IV.....	37
Tabel 4.6 Hasil uji V.....	38
Tabel 4.7 Hasil analisis metode penulisan/pembuatan pola karakter.....	40

Universitas Tanjungpura