

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Piksel	5
Gambar 2.2	Warna pada citra monokrom	7
Gambar 2.3	Gradasi warna pada citra <i>grayscale</i>	8
Gambar 2.4	Piksel yang tersusun oleh RGB	8
Gambar 2.5	Komposisi warna RGB.....	9
Gambar 2.6	Representasi sebuah warna pada piksel RGB	10
Gambar 2.7	Proses Pembentukan dan eksekusi program dalam Java.....	12
Gambar 2.8	Program java bisa dieksekusi pada platform yang berbeda.....	12
Gambar 2.9	Arsitektur pada java Media Framework	14
Gambar 3.1	Desain sistem aplikasi	15
Gambar 3.2	Diagram Block Sistem.....	16
Gambar 3.3	<i>Use Case Diagram</i>	16
Gambar 3.4	<i>Activity Diagram</i>	17
Gambar 3.5	<i>Class Diagram</i>	18
Gambar 3.6	<i>Sequence Diagram</i>	19
Gambar 3.7	Marking pada area berwarna	22
Gambar 3.8	Titik tengah dari objek berwarna.....	23
Gambar 3.9	Penambahan area sensor dengan range 2 piksel	26
Gambar 3.10	Kondisi saat area sensor bersinggungan.....	27
Gambar 3.11	Koordinat kursor <i>mouse</i> berpindah	27
Gambar 3.12	Aksi Blok yang dilakukan kursor <i>mouse</i>	28

Gambar 4.1	Rangkaian LED	31
Gambar 4.2	Sampling RGB pada satu piksel	35
Gambar 4.3	Marking terhadap objek warna	36
Gambar 4.4	Kedua objek warna pada posisi berhimpitan	37
Gambar 4.5	Aplikasi bantu dalam uji klik	39
Gambar 4.6	Grafik Hasil pengujian aksi klik	39
Gambar 4.7	Diagram posisi saat presentasi	44
Gambar 4.8	Diagram jarak saat presentasi	44
Gambar 4.9	Diagram manfaat aplikasi untuk presentasi	45
Gambar 4.10	Diagram manfaat aplikasi untuk program lain	45
Gambar 4.11	Diagram pendapat mengenai objek tambahan	46
Gambar 4.12	Diagram akurasi aplikasi	46
Gambar 4.13	Diagram aplikasi bisa menjadi media input komputer	47
Gambar 4.14	Diagram tingkat kenyamanan dari aplikasi	47
Gambar 4.15	Diagram penilaian pergerakan kursor	48
Gambar 4.16	Diagram penilaian fingsi/aksi yang disediakan aplikasi	48