

## Daftar Gambar

GAMBAR 2.1 : <i>PSEUDOCODE</i> ALGORITMA <i>LEVENSHEIN DISTANCE</i> .....	4
GAMBAR 2.2 : CONTOH PERHITUNGAN <i>COST LEVENSTEIN DISTANCE</i> .....	5
GAMBAR 2.3 : IMPLEMENTASI DARI <i>MOUSE GESTURE RECOGNITION</i> DENGAN AS3 .....	5
GAMBAR 2.4 : PENDEFINISIAN <i>CHAINCODE</i> PADA <i>MOUSE GESTURE RECOGNITION</i> .....	6
GAMBAR 2.5 : <i>CHAIN CODE</i> ARAH .....	6
GAMBAR 2.6 : <i>ABSOLUTE CHAIN CODE</i> .....	6
GAMBAR 2.7 : <i>RELATIVE CHAIN CODE</i> .....	7
GAMBAR 3.1 : FLOWCART UMUM SISTEM.....	9
GAMBAR 3.2 : FLOWCART SISTEM SECARA DETAIL .....	11
GAMBAR 3.3 : 8-ARAH MATA ANGIN .....	12
GAMBAR 3.4 : <i>GESTURE</i> BERUPA HURUF P .....	12
GAMBAR 3.5 : <i>PSEUDOCODE</i> PEMBUATAN MATRIK D .....	13
GAMBAR 3.6 : <i>PSEUDOCODE</i> PEMBUATAN MATRIK W .....	15
GAMBAR 4.1 : PENGUJIAN DENGAN <i>GESTURE B</i> .....	22
GAMBAR 4.2 : PENGUJIAN DENGAN <i>GESTURE M</i> .....	24
GAMBAR 4.3 : PENGUJIAN DENGAN <i>GESTURE W</i> .....	26
GAMBAR 4.4 : PENGUJIAN DENGAN <i>GESTURE N</i> .....	28
GAMBAR 4.5 : PENGUJIAN DENGAN <i>GESTURE I</i> .....	30
GAMBAR 4.6 : PENGUJIAN DENGAN <i>GESTURE P</i> .....	32
GAMBAR 4.7 : PENGUJIAN DENGAN <i>GESTURE U</i> .....	34
GAMBAR 4.8 : PENGUJIAN DENGAN <i>GESTURE S</i> .....	36
GAMBAR 4.9 : PENGUJIAN DENGAN <i>GESTURE</i> DILUAR YANG DIDEFINISIKAN [1] .....	38
GAMBAR 4.10 : PENGUJIAN DENGAN <i>GESTURE</i> DILUAR YANG DIDEFINISIKAN [2].....	40
GAMBAR 4.11 : HASIL <i>COMMAND</i> PADA <i>GESTURE B, M, W, I, N, P, U, S</i> .....	44
GAMBAR 4.12 : HASIL PENGUJIAN 1 .....	45
GAMBAR 4.13 : HASIL PENGUJIAN 2 .....	46
GAMBAR 4.14 : HASIL PENGUJIAN 1 DAN PENGUJIAN 2 .....	47
GAMBAR A-1 : FLOW GRAPH MATCHHANDLER .....	51