

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Matriks citra digital .....	9
<b>Gambar 2.2</b> Model warna <i>RGB</i> .....	10
<b>Gambar 2.3</b> Visualisasi 256 aras keabuan.....	11
<b>Gambar 2.4</b> Hubungan ketetangaan antar piksel sebagai orientasi jarak spasial .....	13
<b>Gambar 2.5</b> Arah dalam menghitung GLCM.....	14
<b>Gambar 2.6</b> Langkah pertama mengubah GLCM .....	14
<b>Gambar 2.7</b> Langkah membuat matriks simetrik .....	15
<b>Gambar 2.8</b> Matriks yang sudah ternormalisasi .....	15
<b>Gambar 2.9</b> Gambaran jarak <i>Euclidean</i> .....	18
<b>Gambar 2.10</b> Gambaran jarak <i>City Block</i> .....	18
<b>Gambar 2.11</b> Logo <i>Eclipse</i> .....	20
<b>Gambar 3.1</b> Gambaran Umum Sistem .....	21
<b>Gambar 3.2</b> <i>Flowchart</i> Sistem Secara Umum.....	22
<b>Gambar 3.3</b> <i>Flowchart</i> pada proses citra latih.....	23
<b>Gambar 3.4</b> <i>Flowchart</i> pada proses citra uji .....	24
<b>Gambar 3.5</b> <i>Flowchart</i> untuk proses <i>preprocessing</i> .....	25
<b>Gambar 3.6</b> <i>Flowchart</i> untuk Proses Ekstraksi Ciri.....	26
<b>Gambar 3.7</b> Ilustrasi citra yang dikonversi ke <i>grayscale</i> .....	27
<b>Gambar 3.8</b> Sebelum dikuantisasi .....	28
<b>Gambar 3.9</b> Sesudah dikuantisasi.....	28
<b>Gambar 3.10</b> Perhitungan untuk mendapat matriks simetris.....	29
<b>Gambar 3.11</b> Matriks yang sudah ternormalisasi .....	30
<b>Gambar 3.12</b> Proses Klasifikasi Kain Songket Bali.....	32
<b>Gambar 3.13</b> <i>Splash Screen</i> aplikasi .....	33
<b>Gambar 3.14</b> <i>Layout Main Menu</i> .....	33
<b>Gambar 3.15</b> <i>Layout Menu About</i> .....	33
<b>Gambar 3.16</b> <i>Layout Result</i> .....	33
<b>Gambar 3.17</b> <i>Use Case Diagram</i> .....	34

**Gambar 3.18** *Activity Diagram*..... 35

**Gambar 3.19** *Sequence Diagram* pada menu *Gallery* ..... 36

**Gambar 3.20** *Sequence Diagram* pada menu *About* ..... 36

**Gambar 4.1** Grafik Tingkat Akurasi menggunakan *Euclidean Distance* ..... 41

**Gambar 4.2** Grafik Tingkat Akurasi menggunakan *City Block*..... 45