

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2-1:RUANG LINGKUP <i>HUMAN COMPUTER INTERACTION (HCI)</i>	4
GAMBAR 2-2: DESAIN DAN IMPLEMENTASI <i>EMBEDDED SPEECH RECOGNATION</i>	6
GAMBAR 2-3: PRINSIP PERANCANGAN UCD.....	7
GAMBAR 3-1: DIAGRAM PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI BERDASAR <i>RAPID PROTOTYPING</i>	9
GAMBAR 3-2: SKEMA PERANCANGAN PERANGKAT 1.	11
GAMBAR 3-3: SKEMA PERANCANGAN PERANGKAT 2.	12
GAMBAR 3-4: SKEMA PERANCANGAN PERANGKAT 3.	12
GAMBAR 3-5: SKEMA ALIRAN SISTEM.....	13
GAMBAR 3-6: ILUSTRASI PERANGKAT.....	14
GAMBAR 3-7: ILUSTRASI SAAT ADA PENGGUNA LEWAT.....	15
GAMBAR 3-8: ILUSTRASI SAAT ADA ORANG YANG MENDEKATI LAYAR.....	15
GAMBAR 3-9: ILUSTRASI SAAT ADA ORANG AKAN MENIUP SISI LAYAR.	16
GAMBAR 3-10: ILUSTRASI SAAT ORANG MENIUP LAYAR YANG MEMBUAT LAYAR AKTIF.	16
GAMBAR 3-11: ILUSTRASI SAAT ORANG TERKEJUT MELIHAT GAMBAR DI LAYAR BERGERAK.....	17
GAMBAR 3-12: ILUSTRASI SAAT ORANG KEDUA MENCOBA PERANGKAT.	17
GAMBAR 3-13: ILUSTRASI SAAT PENGGUNA KEDUA TERKEJUT.	18
GAMBAR 3-14: ILUSTRASI SAAT MENIUP DENGAN MULUT TERBUKA PENUH.	19
GAMBAR 3-15: ILUSTRASI SAAT MENIUP DENGAN MULUT TERBUKA SETENGAH	19
GAMBAR 3-16: ILUSTRASI SAAT MENIUP DENGAN MULUT TERTUTUP.....	20
GAMBAR 3-17: TAMPILAN HALAMAN KALIBRASI.....	20
GAMBAR 3-18: GRAFIK PERBANDINGAN JUMLAH PENGGUNA DENGAN TINGKAT AKURASI DATA .	21
GAMBAR 3-19: TAMPILAN MEDIA INTERAKSI YANG SIAP DIGUNAKAN DI PASAR	22
GAMBAR 3-20: TAMPILAN MEDIA IKLAN SEBELUM DITIUP	22
GAMBAR 3-21: TAMPILAN MEDIA IKLAN SAAT DITIUP	22
GAMBAR 3-22: TAMPILAN HALAMAN PRODUK	23
GAMBAR 3-23: TAMPILAN AWAL MEDIA <i>E-LEARNING</i>	23
GAMBAR 3-24: HALAMAN BANTUAN DAN CARA PENGGUNAAN	23
GAMBAR 3-25: HALAMAN PEMBUKA	24
GAMBAR 3-26: HALAMAN TAMPILAN LAYANG-LAYANG SAAT BELUM DITIUP	24
GAMBAR 3-27: HALAMAN TAMPILAN LAYANG-LAYANG SAAT DITIUP	24
GAMBAR 3-28: HALAMAN TAMPILAN PERAHU SAAT BELUM DITIUP	25
GAMBAR 3-29: HALAMAN TAMPILAN PERAHU SAAT DITIUP	25
GAMBAR 3-30: HALAMAN TAMPILAN PERMAINAN ANGKAT BOLA SAAT BELUM DITIUP	25
GAMBAR 3-31: HALAMAN TAMPILAN PERMAINAN ANGKAT BOAL SAAT DITIUP	26
GAMBAR 3-32: HALAMAN TAMPILAN PEMBANGKIT LISTRIK SAAT BELUM DITIUP	26
GAMBAR 3-33: HALAMAN TAMPILAN PEMBANGKIT LISTRIK SAAT DITIUP	26
GAMBAR 3-34: HALAMAN PENUTUP	27
GAMBAR 4-1: MODEL ANALISIS MENGGUNAKAN <i>USABILITY TESTING</i> DARI JACOB NIELSEN	28