

ABSTRAKSI

Perkembangan Web sekarang telah sangat maju. Semuanya berlomba-lomba mempercantik web mereka dengan gambar-gambar dan animasi, untuk mengundang orang untuk berkunjung ke situs mereka. Tidak kalah pesatnya yaitu dalam perkembangan games yang cenderung menggunakan tekstur yang lebih besar. Semua ini menjadikan proses penyimpanan membutuhkan memori yang tidak sedikit. Masalah tersebut dapat diatasi dengan menambah memori, namun cara tersebut merupakan pekerjaan yang tidak murah.

Solusi yang terbaik adalah dengan mengompresi gambar-gambar tersebut. Diantara sekian banyak metode kompresi; yang paling terkenal untuk saat ini adalah kompresi wavelet. Salah satu proses yang ada pada kompresi wavelet adalah pengkodean. Memilih teknik pengkodean tepat menjadi hal yang penting dalam kompresi. Tugas akhir ini akan mencoba mengimplementasikan dan menganalisa antara pengkodean Huffman dan Zerotree, dimana akan diteliti kecepatan, ukuran dan kualitas gambar yang dihasilkan.

Kata kunci : Huffman, Kompresi 2D, Wavelet, Zerotree.