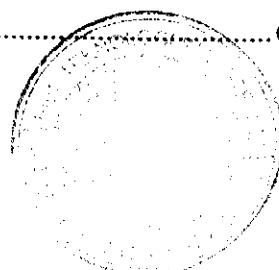


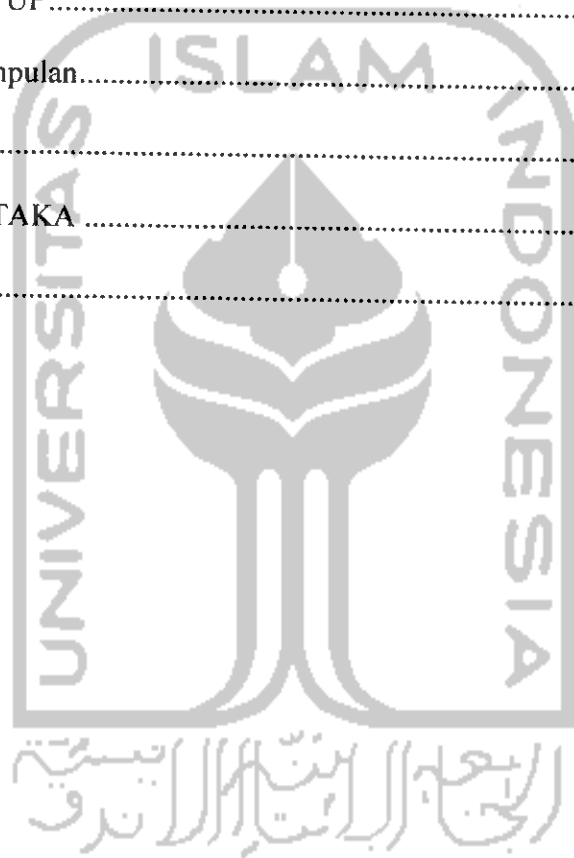
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	II
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	III
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	IV
MOTTO	V
KATA PENGANTAR.....	VI
ABSTRAK	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL.....	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II STUDI PUSTAKA.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6



2.2	Rencana Penelitian	10
BAB III PERANCANGAN SISTEM		12
3.1	Perancangan Sistem Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	12
3.1.1	Membuat Tampilan/Antarmuka	13
3.1.2	Pengaturan Properti Kontrol.....	14
3.1.3	Menulis Kode	17
3.1.3.1	Prosedur Private Sub Form_Load ().....	17
3.1.3.2	Prosedur Private Sub Command1_Click ().....	19
3.1.3.3	Prosedur Private Sub Command2_Click ().....	21
3.1.3.4	Prosedur Private Sub Command3_Click.....	23
3.1.3.5	Prosedur Private Sub Command4_Click ().....	24
3.1.3.6	Prosedur Private Sub Timer1_Timer ().....	26
3.2	Pengaturan Properti <i>Serial Port</i> Pada PC (<i>Personal Computer</i>).....	31
3.3	Rancangan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	32
BAB IV PENGUJIAN, ANALISIS DAN PEMBAHASAN SISTEM.....		35
4.1	Pengujian <i>User Interface</i> /Antarmuka Pada Perangkat Lunak (<i>Software</i>)...35	
4.1.1	Pengujian Tombol <i>Command1</i> (“Kirim Gambar”).....	35
4.1.2	Pengujian tombol <i>command2</i> (“Mainkan” dan “Berhenti”).....	37
4.1.3	Pengujian tombol <i>command3</i> (“Hapus Gambar”).....	39
4.1.4	Pengujian tombol <i>command4</i> (“Tutup”)	40

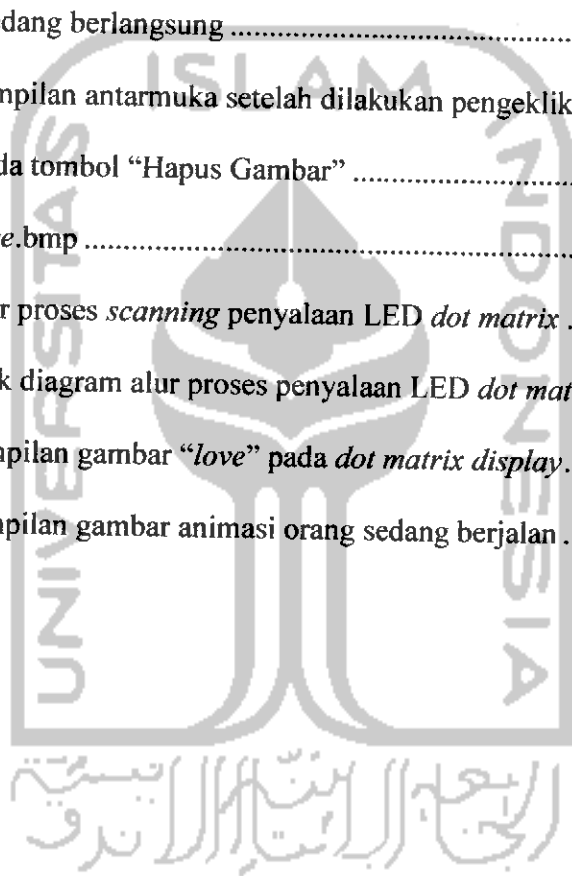
4.2	Pengujian Perangkat Lunak Terhadap Perangkat Keras <i>Dot Matrix Display</i>	40
4.2.1	Pengujian Nilai <i>Baudrate</i>	40
4.2.2	Pengujian Pengiriman <i>Frame</i> gambar	43
BAB V PENUTUP		49
5.1	Kesimpulan	49
5.2	Saran	50
DAFTAR PUSTAKA		51
LAMPIRAN		53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Blok diagram perancangan perangkat lunak	12
Gambar 3.2 Rancangan tampilan program kendali LED <i>display dot matrix</i>	13
Gambar 3.3 Rancangan tampilan program kendali LED <i>display dot matrix</i> setelah pengaturan properti	17
Gambar 3.4 Diagram alir proses inialisasi <i>port MSCComm1</i>	18
Gambar 3.5 Indikator kesalahan pemakaian COM	19
Gambar 3.6 Diagram alir aksi yang dilakukan tombol “Kirim Gambar” saat diklik..	20
Gambar 3.7 Diagram alir aksi yang terjadi saat tombol “Mainkan” diklik.....	22
Gambar 3.8 Diagram alir aksi yang terjadi saat tombol “Hapus Gambar” diklik.....	23
Gambar 3.9 Diagram alir aksi yang terjadi saat tombol “Tutup” diklik	25
Gambar 3.10 Diagram alir aksi yang terjadi saat <i>timer1</i> aktif pada mikrokontroler “A”	27
Gambar 3.11 Pengaturan properti <i>communication port</i> pada PC (Personal Computer)	31
Gambar 3.12 Tampilan pengaturan COM <i>port number</i> pada PC (Personal Computer)	32
Gambar 3.13 Skema rangkaian <i>dot matrix display</i> untuk satu rangkaian sistem minimum dan beberapa buah <i>dot matrix</i>	33

Gambar 3.14 Blok diagram rancangan <i>dot matrix display</i>	34
Gambar 4.1 Tampilan antarmuka saat tombol “Kirim Gambar” diklik	36
Gambar 4.2 Tampilan antarmuka ketika <i>frame</i> gambar telah dikirim ke <i>listbox</i>	37
Gambar 4.3 Tampilan antarmuka saat proses penganimasian gambar sedang berlangsung	38
Gambar 4.4 Tampilan antarmuka setelah dilakukan pengeklikkan pada tombol “Hapus Gambar”	39
Gambar 4.5 <i>Love.bmp</i>	44
Gambar 4.6 Alur proses <i>scanning</i> penyalaaan LED <i>dot matrix</i>	44
Gambar 4.7 Blok diagram alur proses penyalaaan LED <i>dot matrix</i>	46
Gambar 4.8 Tampilan gambar “ <i>love</i> ” pada <i>dot matrix display</i>	41
Gambar 4.9 Tampilan gambar animasi orang sedang berjalan	42



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pengaturan properti kontrol.....	14
Tabel 4.1 Konfigurasi <i>baudrate</i> dalam bahasa <i>assembly</i>	41
Tabel 4.2 Uji coba pengaruh peningkatan nilai <i>baudrate</i> terhadap LED <i>dot matrix</i> ..	42
Tabel 4.3 Uji coba pengaruh pengubahan nilai waktu tunda.....	43
Tabel 4.4 Proses pengolahan data dari bilangan biner ke bentuk bilangan ASCII.....	45

