Abstrak

Permainan puzzle adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi. tugas akhir ini mengangkat topik penelitian dengan realisasi pada perangkat lunak dengan pemrosesan input citra logo dan intensyti untuk mengatur potongan puzzle menjadi citra output menggunakan metode pendekatan.

Metode yang digunakan dalam pendekatan adalah menggunakan metod-metode yang terdapat dalam pengolahan citra. pendekatan metode dengan pemrosesan dengan metode pelacakan citra berdasarkan informasi dominan warna dalam bentuk range warna menggunakan metode color histogram.

Hasil pengujian sistem dalam kebutuhan waktu pemrosesan pada pendekatan metode DCD yang dipengaruhi realize dan resolusi input citra adalah semakin besar intensif maka kebutuhan waktu pemrosesan semakin lama untuk pemrosesan pendekatan metode.

Dengan pengujian pada sampel citra logo berjumlah 30 citra adalah secara keseluruhan 100% berhasil memperoleh utuh kembali sesuai citra input logo. diharapkan pendekatan metode DCD dapat dikembangkan pada pemrosesan berdasarkan content based image retrieval.