

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Kegunaan Penelitian	3
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Pengenalan Pola	4
2.2. Pengenalan Objek	7
2.3. Pengenalan Karakter pada Citra	8
2.4. <i>Principal Component Analysis</i>	9
2.5. <i>Eucledian Distance</i>	11
2.6. Huruf Arab Melayu	12
BAB III. METODE PENELITIAN	14
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian	14
3.2. Bahan dan Alat Penelitian	14
3.3. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	14
3.4. Langkah-langkah Penelitian	15

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	16
4.1. Input yang Digunakan	16
4.2. Segmentasi	18
4.3. Pengenalan Huruf Arab Melayu	22
4.3.1. Penghitungan <i>EigenLetter</i>	22
4.3.2. Penghitungan <i>ImageLetter</i>	23
4.3.3. Penghitungan Euclidian Distance	24
4.3.4. Hasil Pengenalan	25
4.4. Program Aplikasi	33
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	35
5.1. Kesimpulan	35
5.2. Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN	38

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Huruf-huruf Arab Melayu	12
Tabel 4.1. Input berupa huruf Arab Melayu	16
Tabel 4.2. Hasil pengenalan terhadap huruf Tabel 4.1	25
Tabel 4.3. Hasil pengenalan terhadap huruf gambar 4.1(a)	28
Tabel 4.4. Hasil pengenalan terhadap huruf gambar 4.1(b)	29
Tabel 4.5. Hasil pengenalan terhadap huruf gambar 4.1(c)	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Sistem pengenalan pola dengan pendekatan statistik	5
Gambar 2.2. Sistem pengenalan pola dengan pendekatan sintaktik	7
Gambar 4.1. Input berupa tulisan Arab Melayu	17
Gambar 4.2. Hasil segmentasi baris	18
Gambar 4.3. Hasil pemotongan baris	19
Gambar 4.4. Hasil segmentasi kolom (huruf)	19
Gambar 4.5. Hasil segmentasi baris citra gambar 4.1(b)	20
Gambar 4.6. Hasil segmentasi kolom citra gambar 4.1(b)	20
Gambar 4.7. Hasil segmentasi baris citra gambar 4.1(c)	21
Gambar 4.8. Hasil segmentasi kolom citra gambar 4.1(c)	21
Gambar 4.9. Algoritma penghitungan <i>eigenLetter</i>	23
Gambar 4.10. Algoritma penghitungan <i>imageLetter</i>	24
Gambar 4.9. Antarmuka program simulasi	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran-1. Citra Input Fase Training

Lampiran-2. Kode Program