

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL.....	iv
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1. Latar Belakang	I-1
1.2. Rumusan Masalah	I-5
1.3. Batasan Masalah.....	I-5
1.4. Tujuan Penelitian	I-5
1.5. Sistematika Penulisan	I-6
BAB II LANDASAN TEORI.....	II-1
2.1. Citra Digital.....	II-1
2.2. Pengolahan Citra Digital	II-1
2.3. Pengenalan Pola	II-4
2.4. Pengenalan Pola Karakter	II-5
2.5. <i>Pre- Processing</i>	II-6
2.6. <i>Chain Code</i>	II-9
2.7. Jaringan Syaraf Tiruan (JST)	II-13
2.8. <i>Learning Vector Quantization (LVQ)</i>	II-16
2.8.1. Arsitektur Jaringan LVQ	II-16
2.8.2. Algoritma LVQ	II-17
2.9. Huruf Jepang	II-19
2.10. Pengujian.....	II-22

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.11. Penelitian Terkait	II-23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	III-1
3.1. Perumusan Masalah	III-2
3.2. Studi Pustaka.....	III-2
3.3. Pengumpulan Data	III-2
3.4. Analisa dan Perancangan	III-3
3.4.1. Analisa Metode	III-3
3.4.2. Analisa Aplikasi.....	III-7
3.4.3. Perancangan	III-7
3.5. Implementasi dan Pengujian	III-8
3.6. Kesimpulan dan Saran.....	III-9
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN	IV-1
4.1. Analisa Metode	IV-1
4.1.1. <i>Pre- Processing</i>	IV-1
4.1.2. Ekstraksi Ciri <i>Chain Code</i>	IV-8
4.1.3. Klasifikasi <i>Learning Vector Quantization (LVQ)</i>	IV-10
4.2. Analisa Aplikasi	IV-17
4.3. Perancangan	IV-19
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	V-1
5.1. Implementasi	V-1
5.1.1. Lingkup Implementasi	V-1
5.1.2. Batasan Implementasi	V-1
5.1.3. Implementasi <i>Interface</i>	V-2
5.2. Pengujian.....	V-7
5.2.1. Pengujian <i>White Box</i>	V-7
5.2.2. Pengujian <i>Confusion Matrix</i>	V-11
5.3. Analisa Hasil Pengujian	V-35
5.3.1. Analisa Perbandingan Hasil <i>Chain Code</i>	V-35
5.3.2. Analisa Pengaruh <i>Learning Rate</i> (α).....	V-36
5.3.3. Analisa Pengaruh Pembagian Data	V-36
5.3.4. Analisa Pengurangan <i>Learning Rate</i>	V-36
5.3.5. Analisa Keseluruhan	V-37

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI PENUTUP	VI-1
6.1. Kesimpulan	VI-1
6.2. Saran.....	VI-1
DAFTAR PUSTAKA	iii
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

