

95% Unique

Total 26119 chars, 3625 words, 161 unique sentence(s).

Custom Writing Services - Paper writing service you can trust. Your assignment is our priority! Papers ready in 3 hours!
Proficient writing: top academic writers at your service 24/7! Receive a premium level paper!

STORE YOUR DOCUMENTS IN THE CLOUD - 1GB of private storage for free on our new file hosting!

Results	Query	Domains (original links)
Unique	2.1_adawiyahrbiatul99@gmail.com , 2_danar@unpkediri	-
Unique	id Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nusantara PGRI Kediri BAB I PENDAHULUAN	-
Unique	Tulisan tangan juga dapat menungkapkan berbagai macam emosi dan perasaan (Achsinfina (2008:12)	-
Unique	Pengenalan tulisan tangan terbagi menjadi dua jenis, yaitu metode offline dan online	-
Unique	Oleh karena itu, proses pencocokan tulisan tangan perlu dilakukan secara otomatis dengan sistem komputer	-
Unique	Maka dari itu, penulis menggunakan metode Jaringan Syaraf Tiruan dan Euclidean Distance	-
Unique	Suatu lapisan kompetitif akan secara otomatis belajar untuk mengklasifikasikan vektor-vektor input	-
Unique	Citra huruf yang dinormalisasikan 20x20 dan berekstensi bitmap	-
Unique	bmp) dan diperoleh nilai keakuratan rata-rata sebesar 61.07%	-
Unique	Batasan Masalah Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :	-
Unique	Data tulisan tangan diambil dari mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri tingkat 4 angkatan 2016	-
Unique	Citra yang dipakai pada penelitian ini berdimensi 5050pixel	-
Unique	Software pendukung yang dipakai adalah python	-
Unique	Bagaimana melakukan pencocokan pola penulisan tangan dengan menerapkan metode Euclidean Distance	-

Unique	Bagaimana merancang dan membangun sistem yang dapat digunakan untuk pengenalan tulisan tangan	-
Unique	Tujuan Penelitian Dari perumusan masalah diatas, diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut :	-
Unique	Melakukan pencocokan pola pada pengenalan tulisan tangan dengan menerapkan metode Euclidean Distance	-
Unique	Melakukan ekstraksi ciri pengenalan tulisan tangan dengan menerapkan metode Learning Vector Quantization (LVQ)	-
Unique	Merancang dan membangun sistem sehingga dapat digunakan untuk pengenalan pola tulisan tangan	-
Unique	Kegunaan Penelitian Manfaat yang ingin dicapai penulis pada penelitian ini adalah :	-
Unique	Bagi Pengguna Sebagai wadah pembelajaran untuk memahami dalam pengenalan tulisan tangan	-
Unique	Metode Penelitian metodologi penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :	-
Unique	Pengumpulan Data Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data berupa tulisan tangan dari para mahasiswa	-
Unique	Data ini nantinya akan dipakai kedalam sistem sebagai data training maupun testing	-
7 results	Perancangan Sistem Perancangan dilakukan untuk mengidentifikasi langkah awal dalam merancang sebuah sistem	docplayer.info docplayer.info pt.scribd.com pt.scribd.com es.scribd.com scribd.com id.scribd.com
Unique	Perancangan meliputi desain interfacedan Data Flow Diagram (DFD)	-
Unique	Tahap perancangan penting guna mempermudah dalam proses pembuatan sistem	-
Unique	Bahasa pemrograman yang digunakan adalah python	-
Unique	Penyusunan Laporan Penyusunan dilakukan setelah semua kegiatan selesai dikerjakan	-
Unique	Pengertian Citra Digital Menurut	-
Unique	Sutojo (2017:1) citra adalah suatu gambaran atau kemiripan dari suatu objek	-
24 results	Citra digital adalah citra yang dapat diolah oleh computer	slideshare.net alialawiblog.wordpress.com lakilakiidaman.wordpress.com coursehero.com citisee.amikompuwokerto.ac.id de.scribd.com core.ac.uk repository.unhas.ac.id lakilakiidaman.wordpress.com docplayer.info
Unique	Piksel mempunyai dua parameter, yaitu koordinat dan intensitas atau warna	-
Unique	Pengolahan Citra Digital (Image Processing) Menurut	-
Unique	Sutojo (2017:7) pengolahan citra adalah salah satu area paling penting dari aplikasi multimedia	-

Unique	Yang intinya proses ini berpengaruh terhadap kualitas citra 7	-
Unique	Oleh sebab itu, tulisan tangan dikenal juga dengan brain writing	-
Unique	Otak terdiri dari neuron-neuron dan penghubung yang disebut sinapsis	-
Unique	Neuron bekerja berdasarkan implus atau sinyal yang diberikan pada neuron	-
Unique	Kombinasi beberpa neuron sederhana menjadi sebuah sistem neural akan meningkatkan kemampuan komputasinya	-
6 results	Bobot dalam jaringan diatur untuk melakukan fungsi logika sederhana	file.upi.edu repository.usu.ac.id text-id.123dok.com slideshare.net scribd.com
Unique	Fungsi aktivasi yang dipakai adalah fungsi threshold (McCulloch:1943)	-
Unique	Pola hubungan antar neuron (arsitektur jaringan)	-
39 results	Metode untuk menentukan bobot penghubung (metode training/learning/algorithm)	coursehero.com repository.usu.ac.id hfi-diyjateng.or.id ejurnal.its.ac.id slideshare.net anakkelasi.blogspot.com
Unique	Lapisan kompetitif akan belajar secara otomatis untuk melakukan klasifikasi terhadap vector input yang diberikan	-
Unique	Gambar 2.1 Arsitektur jaringan LVQ Algoritmanya adalah:	-
Unique	Hasil ekstrasi ciri pertama dari masing-masing pola digunakan sebagai awal data awal (inisialisasi)	-
Unique	Data ini diisi sebagai nilai bobot awal (w)	-
Unique	Selama (Epoch < MaxEpoch) atau (alpha > eps), maka lakukan hal berikut :	-
Unique	Untuk setiap data hasil ekstrasi ciri, lakukan hal berikut:	-
Unique	Set x = hasil ekstrasi ciri dari pola	-
Unique	Set T = nomor urut dari setiap kelas	-
Unique	Hitung jarak hasil ekstrasi ciri pola saat ini dengan masing-masing bobot	-
Unique	W1m = bobot W(1,m) m = banyak bit ekstrasi ciri	-
Unique	Bila tidak, maka hitung : $w_j(\text{baru}) = w_j(\text{lama}) - a(x-w_j(\text{lama}))$	-
Unique	Euclidean distance menghitung akar dari kuadrat perbedaan vektor dengan rumus :	-
Unique	Activity Diagram Menurut Rosa dan	-

Unique	Bahasa tingkat tinggi mempunyai banyak keuntungan	-
Unique	Interpreter membaca perograman berbahasa tingkat tinggi kemudian mengeksekusi pemrograman tersebut	-
Unique	Gambar 2.2 Langkah Interpreter	-
Unique	Data yang diambil dari mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri tingkat 4 angkatan 2016	-
Unique	Dengan masing-masing tulisan tangan diambil 2 sampel gambar dari 25 mahasiswa	-
Unique	Total data yang digunakan adalah 50 sampel gambar	-
Unique	Langkah nya yaitu dengan mengambil sampel citra training dan citra testing	-
Unique	Selanjutnya dilakukan pemrosesan nilai RGB dari masing-masing sampel	-
Unique	Kemudian akan diperoleh hasil akhirnya	-
Unique	Input Data Testing pengguna dapat memasukkan citra hasil scanning penulisan tangan	-
Unique	Pengguna dapat menggunakan layanan preprocessing seperti normalisasi ukuran, proses grayscale dan proses binerisasi	-
2 results	Proses LVQ dan Euclidean Distance	es.scribd.com
Unique	Perhitungan menggunakan metode LVQ dan Euclidean Distance	-
Unique	Pengguna bisa menggunakan untuk mendapatkan hasil pengenalan tulisan	-
Unique	IMAGE IMAGE GREYSCALE NORMALISASI IMAGE SELECT FILE NAME SIMPAN HOME	-
Unique	CEK HASIL IDENTIFIKASI IMAGE IMAGE IMAGE NORMALISASI GREYSCALE SELECT FILE NAME HOME	-
Unique	Halaman Analisis Gambar 2.9 Halaman Analisis Pada gambar 2.9 diatas menunjukkan halaman analisis	-
Unique	Kesimpulan BAB III PENUTUP Demikian proposal skripsi ini penulis ajukan sebagai acuan untuk disetujui	-
Unique	Saran Dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain khususnya dalam pengenalan pola tulisan tangan	-
Unique	Penulis berharap agar penelitian ini berjalan sesuai rencana	-
Unique	Menguak Rahasia Tulisan Tangan	-
Unique	Pengenalan Aksara Jawa Menggunakan Learning Vector Quantization	-
Unique	Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek	-
Unique	Klasifikasi Jenis Golongan Darah Menggunakan Fuzzy C-Means Clustering (FCM) dan Learning Vector Quantization	-

Unique	Jurnal Ilmu Komputer & Teknologi Informasi	-
Unique	Simulasi Pengenalan Tulisan Menggunakan Learning Vector Quantization	-
Unique	Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi	-
Unique	Membangun Jaringan Syaraf Tiruan Menggunakan Matlab & Excel Link	-
Unique	Klasifikasi Kelulusan Kelulusan Mahasiswa Menggunakan Algoritma Learning Vector Quantization	-
Unique	Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi	-
Unique	Pengenalan Citra Tanda Tangan Menggunakan Metode 2D-LDA dan Euclidean Distance	-
Unique	Creative Information Technology Jurnal	-
Unique	Sistem Pengenalan Aksara Sunda Menggunakan Metode Modified Direction Feature dan Learning Vector Quantization	-
Unique	Jurnal Teknik Informatika dan Teknologi Informasi	-
Unique	Jaringan Syaraf Tiruan dan Pemrogramannya Menggunakan Matlab	-
Unique	Logika Algoritma dan Implementasinya Dalam Bahasa Python	-
Unique	PENGENALAN TULISAN TANGAN MENGGUNAKAN METODE LEARNING VECTOR QUANTIZATION (LVQ) DAN EUCLIDEAN DISTANCE Rabiatul Adawiyah	-
Unique	Latar Belakang Masalah Tangan yang digunakan untuk menulis hanya sebagai mediator, sedangkan yang berperan	-
Unique	tangan yang dapat di mengerti dari sumber seperti kertas, foto, layar sentuh dan perangkat lainnya	-
Unique	Tulisan tangan juga bisa merangsang kemampuan motorik halus yang ada di tangan dan jari	-
Unique	Metode offline melakukan konversi secara otomatis tulisan pada sebuah citra menjadi karakter yang dapat	-
Unique	waktu dan urutan setiap garis yang dituliskan juga disimpan secara realtime untuk mengenali karakter yang	-
Unique	Pada umumnya, pengenalan tulisan tangan dilakukan secara manual oleh seseorang dengan mencocokkan tulisan tangan	-
11 results	Jaringan Syaraf LVQ (Learning Vector Quantization) adalah suatu metode klasifikasi pola yang masing-masing unit	researchgate.net edoc.pub researchgate.net issuu.com id.123dok.com ejournal.bsi.ac.id e-journal.upp.ac.id pt.scribd.com scribd.com id.scribd.com
Unique	Pada tahun 2016 Fachrul Kurniawan melakukan penelitian tentang simulasi pengenalan tulisan tangan LVQ (Learning	-

Unique	Pada tahun 2011 Alfa Ceria Agustina melakukan penelitian tentang Pengenalan Aksara Jawa menggunakan metode	-
Unique	Sistem pengenalan aksara sunda menggunakan metode LVQ (Learning Vector Quantization) pada tahun 2017 memperoleh	-
Unique	Berdasarkan uraian diatas, penggunaan metode Learning Vector Quantization (LVQ) yang menurut peneliti sesuai dengan	-
Unique	berikut : Menerapkan metode LVQ (Learning Vector Quantization) dan Euclidean Distance kedalam sistem yang akan	-
Unique	Menggunakan metode Learning Vector Quantization (LVQ) untuk ekstraksi ciri serta metode Euclidean Distance untuk	-
1 results	Rumusan Masalah Dari penjabaran batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu	es.scribd.com
Unique	Bagaimana melakukan ekstraksi ciri pola penulisan tangan dengan menerapkan metode Learning Vector Quantization (LVQ)	-
Unique	Memahami Penerapan metode Learning Vector Quantization (LVQ) dan metode Euclidean Distance pada sistem pengenalan	-
Unique	Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam menerapkan ilmu yang diperoleh pada perkuliahan, khususnya pada Pengolahan	-
Unique	Bagi Peneliti lain Penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya sehingga	-
Unique	Studi Pustaka (Literatur) Pada tahap ini adalah pembelajaran konsep tentang sistem pengenalan pola pada	-
Unique	Dalam pemahaman konsep ini, penulis mendapatkan jurnal penelitian, artikel dari internet, buku-buku referensi serta	-
Unique	Pembuatan Program Dalam pembuatan program, penulis melakukan pembuatan desain antar muka terlebih dahulu lalu	-
Unique	Pengujian Sistem Setelah tahap pembuatan sistem selesai, selanjutnya dilakukan tahap pengujian sistem sehingga dapat	-
Unique	Laporan diperoleh berdasarkan observasi data yang diperoleh, survey, pembelajaran materi, perancangan dan pembuatan sistem	-
Unique	3 4 1 Studi Pustaka 2 Pengumpulan Data 3 Perancangan Sistem 4 Pembuatan Program	-
Unique	Sistem sampling adalah sistem yang mengubah citra kontinu menjadi citra digital dengan cara membagi	-
Unique	Nilai yang terdapat pada koordinat (x,y) adalah f (x,y) yaitu besar intensitas atau warna	-
Unique	Oleh karena itu, jumlah orang yang bekerja dengan citra semakin meningkat dengan pesat, ini	-

Unique	Pada gilirannya kriteria kualitas dapat digunakan sebagai fungsi tujuan, dimasukkan dalam desain, seperti teknik	-
Unique	Adapun proses citra berarti proses reduksi noise, kompresi dekompresi, watermaking, modifikasi citra, distorsi citra	-
Unique	Tulisan Tangan Menurut Achsinfina (2008:12) tangan yang digunakan untuk menulis hanya sebagai mediator, sedangkan	-
Unique	Gayatulisannya antara orang yang satu dengan yang lain tidak pernah sama, meskipun orang tersebut	-
Unique	Tulisan tangan tidak hanya sekedar kata-kata yang tertulis, tetapi dapat mengungkapkan berbagai macam emosi,	-
Unique	Jaringan Syaraf Tiruan Menurut Jong Jek Siang (2009:1) otak manusia memiliki struktur yang sangat	-
Unique	Learning Vector Quantization (LVQ) Menurut Sri Kusumadewi (2006:295), LVQ merupakan suatu metode untuk melakukan	-
Unique	Apabila vektor input memiliki jarak yang sangat berdekatan, maka vektor-vektor input tersebut akan dikelompokkan	-
Unique	Tentukan maksimum epoch (banyaknya proses pelatihan yang akan diulangi, eps (eror minimum yang diharapkan)	-
Unique	digunakan adalah: $Jarak = \sqrt{(X_{11} - W_{11})^2 + (X_{12} - W_{12})^2}$	-
Unique	+ $(X_{1m} - W_{1m})^2$ dengan: X_{1m} = bit ekstraksi ciri dari pola -1	-
Unique	Bila nomor kelas pada bobot yang memiliki jarak terkecil sama dengan nilai nomor urutan	-
Unique	Kurangi nilai Alpha : $a = a - (0,1 a)$ Simpan bobot hasil	-
Unique	Euclidean Distance Menurut Darma Putra (2010:311) Euclidean distance adalah matrika yang paling sering digunakan	-
6 results	Shalahudin (2014:161) diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah	eprints.sinus.ac.id coursehero.com repository.bsi.ac.id scribd.com scribd.com
Unique	Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang	-
Unique	Python Menurut Ema Utami & Suwanto Raharjo (2004:37) python merupakan salah satu bahasa tingkat	-
Unique	Bahasa tingkat tinggi mudah dipelajari, mudah ditulis, mudah dibaca, dan tentu saja mudah dicari	-
Unique	Proses mengubah dari bentuk bahasa tingkat tinggi ke tingkat rendah dalam bahasa pemrograman ada	-
Unique	Kajian Pustaka Dalam penelitian ini dilatar belakangi oleh penelitian-penelitian sebelumnya tentang teori yang sama	-
Unique	Tulisan Menggunakan Learning Vector Quantization" dengan hasil sistem yang terbentuk mampu mengenali citra berisi huruf	-

Unique	Perbedaan dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Learning Vector Quantization untuk ekstraksi ciri dan	-
Unique	(2017) dengan judul “Sistem Pengenalan Aksara Sunda Menggunakan Metode Modified Direction Feature dan Learning Vector	-
Unique	Perbedaan dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Learning Vector Quantization untuk ekstraksi ciri dan	-
Unique	dengan judul “Klasifikasi Kelulusan Mahasiswa Menggunakan Algoritma Learning Vector Quantization” dengan hasil akurasi yang sesuai	-
Unique	Perbedaan dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Learning Vector Quantization untuk ekstraksi ciri dan	-
Unique	dengan hasil uji coba yang melibatkan 200 citra pelatihan dan 100 citra uji coba didapatkan	-
Unique	Perbedaan dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Learning Vector Quantization untuk ekstraksi ciri dan	-
Unique	“Pengenalan Citra Tanda Tangan Menggunakan Metode 2D- LDA dan Euclidean Distance” dengan hasil mencapai 88%	-
Unique	Perbedaan dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Learning Vector Quantization untuk ekstraksi ciri dan	-
Unique	Data Input Dalam aplikasi sistem pengenalan tulisan tangan ini, data yang diinputkan adalah data	-
Unique	Gambaran Proses Dalam sistem pengenalan tulisan tangan ini, penulis membuat rancangan sistem untuk pemrosesan	-
Unique	Namun pada setiap data training dan data testing perlu dilakukan perhitungan sebelum ditemukan hasil	-
Unique	Lalu, melakukan perhitungan LVQ setelah itu dilakukan perhitungan Euclidean Distance untuk mencari nilai terdekat	-
Unique	START Training Data Tulisan Tangan Input Data Penulisan Tangan Proses Pengenalan Tulisan Tangan Menggunakan	-
Unique	Data Testing Normalisasi Ukuran Proses Preprocessing Proses Greyscale Proses LVQ dan Euclidean Distance Proses Binerisasi	-
Unique	Use Case Diagram Gambar 2.3 Use Case Diagram Keterangan pada gambar 2.3 sebagai berikut	-
Unique	Simulasi Algoritma Contoh kasus proses perhitungan Learning Vector Quantization (LVQ) dan Euclidean Distance	-
Unique	Ganang Rismantoro 1 0 0 1 1 Dengan inialisasi bobot : Tabel 2.6 Inialisasi	-
Unique	= 2,098 Maka didapat hasil mirip dengan kelas 0 yaitu Tulisan Tangan Hasan Bisri TENTANG	-
Unique	Halaman Utama Gambar 2.7 Tampilan Menu Utama Pada gambar 2.7 menunjukkan tampilan halaman utama aplikasi	-
Unique	mengakses masuk ke halaman analisis data, menu tentang untuk mengakses masuk ke halaman tentang dan	-

Unique	Halaman Data Training Gambar 2.8 Halaman Data Training Pada gambar 2.8 diatas menunjukkan halaman data	-
Unique	menu grayscale digunakan untuk mengubah citra (RGB) menjadi berwarna keabuan, menu simpan digunakan untuk menyimpan	-
Unique	ditentukan, menu grayscale digunakan untuk mengubah citra (RGB) menjadi berwarna keabuan, panel hasil identifikasi untuk	-
Unique	Halaman Tentang Gambar 2.10 Halaman Tentang Pada gambar 2.10didas menunjukkan halaman tentang aplikasi yang telah	-
Unique	Terdapat menu home untuk kembali ke halaman utama, panel tentang berisi informasi mengenai identitas	-
Unique	Penulis berharap dapat memberikan hasil yang maksimal dengan disusunnya proposal “Pengenalan Tulisan Tangan dengan	-

Top plagiarizing domains: scribd.com (5 matches); slideshare.net (3 matches); docplayer.info (3 matches); coursehero.com (3 matches); pt.scribd.com (3 matches); es.scribd.com (3 matches); id.scribd.com (2 matches); repository.usu.ac.id (2 matches); lakilakiidaman.wordpress.com (2 matches); researchgate.net (2 matches); edoc.pub (1 matches); issuu.com (1 matches); e-journal.upp.ac.id (1 matches); repository.bsi.ac.id (1 matches); anakkelas.blogspot.com (1 matches); eprints.sinus.ac.id (1 matches); ejournal.bsi.ac.id (1 matches); id.123dok.com (1 matches); file.upi.edu (1 matches); de.scribd.com (1 matches); citisee.amikompurwokerto.ac.id (1 matches); allalawiblog.wordpress.com (1 matches); core.ac.uk (1 matches); repository.unhas.ac.id (1 matches); hf-diyjateng.or.id (1 matches); text-id.123dok.com (1 matches); ejournal.its.ac.id (1 matches);

