

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Achsinfina. 2008. *Menguak Rahasia Tulisan Tangan*. Jakarta : Pustaka Populer.
- [2] Kurniawan, Fachrul. dan Nurhayati, Hani. 2016. Simulasi Pengenalan Tulisan Tangan Menggunakan Learning Vector Quantization. *Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*. Vol 4, No 4 : 184-190.
- [3] Agustina, Alfa Ceria. Suwarno, Sri. dan Proboyekti, Umi. 2011. Pengenalan Aksara Jawa Menggunakan Learning Vector Quantization. *Jurnal Informatika*. Vol 7, No 1 : 1-10.
- [4] Pamungkas, Dinar Putra. Hariri, Fajar Rohman. 2016. Pengenalan Citra Tulisan Tanda Tangan Menggunakan Metode 2D-LDA dan Euclidean Distance. *Creative Information Technology Jurnal*. Vol 3, No 4 : 269:279. [5]
- [5] Riansyah, Riski Rahmat. Nurhasanah, Youllia Indrawaty. dan Dewi, Irma Amelia. 2017. Sistem Pengenalan Aksara Sunda menggunakan Metode Modified Direction Feature san Learning Vector Quantization. *Jurnal Teknik Informatika dan Teknologi Informasi*. Vol 3, No 1 : 17-30
- [6] Kusumadewi, Sri. 2016. *Membangun Jaringan Syaraf Tiruan Menggunakan Matlab & excel Link*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- [7] Putra, Darma. 2010. *Pengolahan Citra Digital*. Yogyakarta : Andi
- [8] Andono, Pulung Nurtantio. Sutojo, T. dan Muljono. 2017. *Pengolahan Citra Digital*. Yogyakarta : Andi.
- [9] Siang, Jong Jek. 2009. *Jaringan Syaraf Tiruan dan Pemrogramannya Menggunakan Matlab*. Yogyakarta : Andi.