

TUGAS AKHIR

**STUDI AWAL PEMANFAATAN SOFTWARE GAMERA
UNTUK PENGENALAN HURUF JAWA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik Program S1
Pada Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



Disusun Oleh :

Ariyanto Hartono
20030120014

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2010**

TUGAS AKHIR

**STUDI AWAL PEMANFAATAN SOFTWARE GAMERA
UNTUK PENGENALAN HURUF JAWA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik Program S1
Pada Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



Disusun Oleh :

Ariyanto Hartono
20030120014

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2010**

LEMBAR PENGESAHAN I

TUGAS AKHIR

STUDI AWAL PEMANFAATAN SOFTWARE GAMERA UNTUK PENGENALAN HURUF JAWA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik Program S1
Pada Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Disusun Oleh :

Ariyanto Hartono

20030120014

Disahkan Oleh :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Helman Muhammad, ST.MT.

Haris Setyawan, ST.

Ketua Jurusan Teknik Elektro

Ir. Rif'an Tsaqif, MT.

LEMBAR PENGESAHAN II

TUGAS AKHIR

STUDI AWAL PEMANFAATAN SOFTWARE GAMERA UNTUK PENGENALAN HURUF JAWA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik Program S1
Pada Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Disusun Oleh :

Ariyanto Hartono

20030120014

Telah diperiksa dan disahkan pada tanggal :/...../2010

Disahkan Oleh :

Penguji I

Penguji II

Ir. Dwijoko Purbohadi, MT

M.Helmi Zain Nuri,ST.MT.

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Helman Muhammad, ST.MT.

Haris Setyawan, ST.

HALAMAN PERSEMPAHAN



Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

*Alm. Ayahanda tercinta yang sedang berada di Alam Barzakh
(miss u Pah...)*

Ibunda tersayang

(Makasih ya Mah atas do'a tulus, keringat,dan air mata buat anakmu di tanah rantau ini... you are brighter than a billion stars in the sky...)

My Brother & Sister

(Kalian tetap akan menjadi yang terbaik buat adik bungsumu ini...)

Lovely

(ade bukan yg pertama,tapi pasti menjadi yg terakhir... luv u honey...)

Created by :

Anak Brimob

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ariyanto Hartono

NIM : 20030120014

Jurusan : Teknik Elektro

Dengan ini menyatakan bahwa :

Semua yang saya tulis dalam naskah skripsi ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri dan bukan menjiplak hasil karya orang lain kecuali dasar teori yang saya cuplik dari buku-buku yang tercantum pada daftar pustaka sebagai referensi saya dalam melengkapi karya tulis ini. Apabila di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya siap menerima sanksi dari Universitas Muhammadiyah Yogyakarta sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Yogyakarta, 10 Agustus 2010

Yang menyatakan,

Ariyanto Hartono

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. karena hanya dengan rahmat dan ridha-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Shalawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW. sebagai penuntun umat manusia di muka bumi ini, karena hanya dengan tuntunannya penulis dapat menjalani setiap langkah dalam kehidupan dengan lebih bijak dan penuh kesabaran.

Segala kekurangan dan ketidak sempurnaan yang dapat ditemukan dalam tugas akhir ini disadari sebagai keterbatasan yang dimiliki oleh penulis sendiri. Karena itulah penulis sangat mengharapkan adanya pengembangan lebih lanjut yang sangat mungkin dilakukan oleh siapa pun yang memiliki minat atau ketertarikan yang sama.

Penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Hilman Muhammad,ST.MT. atas kesabaran, kebaikan, dukungan, waktu, pengertian dan bimbingannya selama ini.
2. Bapak Haris Setyawan,ST. atas dukungan, bimbingan, dan kemudahan yang diberikan kepada penulis
3. Teman-teman dari Fakfak atas semangat, motivasi dan dukungan yang terindah dalam hidup agar tetap selalu fokus dalam menggapai masa depan yang gemilang.
4. Teman-teman seangkatan 2003 untuk setiap tetes keringat dan spirit dalam perjuangan menempuh masa-masa terindah dan tersulit bersama.
5. Segenap Dosen dan Staf Tata Usaha untuk seluruh back-stage support.

Terakhir, mohon maaf dan terima kasih juga penulis sampaikan untuk semua pihak yang telah membantu pembuatan tugas akhir ini namun tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Penulis

Ariyanto Hartono

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN I.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN II.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah.....	3
I.3 Batasan Masalah	3
I.4 Tujuan Penelitian	4
I.5 Manfaat Penelitian	4
I.6 Metode Penelitian	4
I.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
II.1 Aksara Jawa	7
II.1.1 Sejarah Aksara Jawa	7
II.1.2 Klasifikasi Aksara Jawa	8
II.1.3 Gaya Penulisan Aksara Jawa	14
II.2 Optical Character Recognition (OCR).....	16
II.2.1 Pengenalan Pola	19
II.2.2 Pre-Processing.....	20
II.3 Perangkat Lunak Gamera.....	22
II.3.1 Arsitektur Gamera	22
II.3.2 Fungsi Gamera	24
II.3.3 Interface Pengguna Grafis Gamera	26
II.3.4 Implementasi Gamera	27
II.3.5 Sistem Plugin	28
II.3.6 Workflow	30
II.3.7 Pengujian Unit.....	30
II.3.8 Degradeasi Karakter	30
II.3.9 Pendekatan-pendekatan Lain	31
BAB III PERANCANGAN SISTEM.....	38
III.1 Spesifikasi Gamera	38
III.1.1 Konsul Python	39
III.1.2 Tampilan Ikon.....	39
III.1.3 Menu Konteks.....	40

III.1.4	Jendela Informasi	42
III.1.5	Dokumentasi	42
III.1.6	Namespace	42
III.1.7	History	42
III.1.8	Konsul Menu	43
III.1.9	Tampilan Gambar	43
III.1.10	Tampilan Multi Gambar	44
III.1.11	Jendela Interactive Classifier.....	46
III.1.12	Koleksi Glyphs	46
III.1.13	Warna	47
III.1.14	Nama Kelas Khusus	48
III.1.15	Bagian dari Jendela Classifier	49
III.1.16	Classifier Menu	50
III.1.17	Image Menu.....	51
III.1.18	Classifier Menu Lain	52
III.1.19	Rules Menu.....	53
III.2	Perancangan	55
III.2.1	Percobaan I	55
III.2.2	Percobaan II	96
III.2.3	Percobaan III.....	110
BAB IV ANALISIS HASIL		119
IV.1	Analisis Percobaan I	119
IV.2	Analisis Percobaan II	132
IV.3	Analisis Percobaan III.....	138
BAB V PENUTUP		144
V.1	Kesimpulan	144
V.2	Saran	145
DAFTAR PUSTAKA		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Aksara Jawa Nglegena	9
Gambar 2.	Aksara Jawa Pasangan	11
Gambar 3.	Aksara Murda.....	12
Gambar 4.	Aksara Swara	12
Gambar 5.	Aksara Rekan	12
Gambar 6.	Aksara Jawa Ngetumbar	14
Gambar 7.	Aksara Jawa Sarimbag	15
Gambar 8.	Aksara Jawa gagrag Jogjakarta	15
Gambar 9.	Aksara Jawa gagrag Surakarta	16
Gambar 10.	Diagram Kerja OCR.....	18
Gambar 11.	Jendela Awal Gamera	38
Gambar 12.	Konsul Python.....	39
Gambar 13.	Menu Konteks	41
Gambar 14.	Kotak Dialog untuk erode_dilate	41
Gambar 15.	Tampilan Gambar	43
Gambar 16.	Tampilan Multi Gambar.....	45
Gambar 17.	Jendela Interactive Classifier	46

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pelengkap Aksara Jawa	10
Tabel 2. Aksara Sandhangan.....	13
Tabel 3. Tanda-tanda Baca	14
Tabel 4. Tampilan Ikon.....	40
Tabel 5. Tampilan Ikon Lain	40
Tabel 6. Tampilan pada Toolbar.....	44
Tabel 7. Tampilan Multi Display.....	45
Tabel 8. Warna.....	47
Tabel 9. Tombol Toolbar	49
Tabel 10. Tombol Toolbar Tambahan	50