

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.6 Pengumpulan Data	3
1.6.1 Analisis Metode	4
1.7 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	5
1.8 Pengujian.....	6
1.9 Penarikan Kesimpulan	6
1.10 Sistematika Penulisan	7
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Grafologi.....	9
2.2 Sejarah Grafologi	9
2.3 Manfaat Grafologi.....	10
2.4 Fitur Tulisan Tangan Dalam Grafologi.....	11
2.4.1 Tekanan Tulisan: Energi dan kesehatan	11
2.4.2 Margin tulisan: Masa Lalu, Sekarang, dan Masa Depan	11
2.4.3 Spasi: Interaksi dengan Lingkungan	14
2.4.4 Ukuran Huruf: Harga Diri.....	16

2.4.5	Arah Kata (Kemiringan): Ekspresi Diri	16
2.4.6	Garis Dasar: Tingkat Motivasi	17
2.4.7	Zona Tulisan Tangan: Kepribadian, Waktu, dan Tubuh.....	18
2.4.8	Huruf Istimewa: Ciri-Ciri Penting Lainnya	18
2.4.9	Awalan dan Akhiran: Kemandirian	20
2.4.10	Ketersambungan huruf: Sistem Berfikir	21
2.4.11	Huruf Kapital: Kepercayaan Diri	22
2.5	Pengertian Citra	22
2.6	Pengolahan Citra Digital.....	23
2.6.1	<i>Grayscale</i>	24
2.6.2	<i>Treshold</i>	25
2.6.3	Segmentasi	26
2.6.4	Ekstraksi Fitur	26
2.7	Support Vector Machine	29
2.7.1	Multi Class SVM	36
2.8	Pengujian Akurasi	41
2.9	Pengertian Python	42
2.10	<i>Flowchart</i>	42
2.11	Diagram Konteks	43
2.12	Data Flow Diagram (DFD)	44
2.13	Pengujian <i>Black Box</i>	44
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		45
3.1	Analisis Masalah.....	45
3.2	Analisis Sistem.....	45
3.3	Analisis Data Masukan	48
3.4	Analisis Proses	51
3.4.1	<i>Grayscale</i>	51
3.4.2	<i>Threshold</i>	55
3.4.3	Segmentasi	57
3.4.4	Ekstraksi Fitur	60
3.5	Analisis Pelatihan Support Vector Machine	76

3.6	Analisis Pengujian Support Vector Machine	81
3.7	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	83
3.7.1	Analisis Perangkat Keras	83
3.7.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	83
3.7.3	Analisis Pengguna	84
3.8	Analisis Kebutuhan Fungsional	84
3.8.1	Context Diagram	84
3.8.2	Data Flow Diagram	85
3.9	Spesifikasi Proses	86
3.10	Perancangan antarmuka	88
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		91
4.1	Implementasi	91
4.2	Batasan Implementasi	91
4.2.1	Implementasi Perangkat Keras	91
4.2.2	Implementasi Perangkat Lunak	92
4.2.3	Implementasi Antarmuka	92
4.3	Pengujian	92
4.3.1	Rencana Pengujian	93
4.3.2	Skenario Pengujian	93
4.3.3	Hasil Pengujian	94
4.3.4	Hasil Pengujian Akurasi	98
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		111
5.1	Kesimpulan	111
5.2	Saran	111
DAFTAR PUSTAKA		112