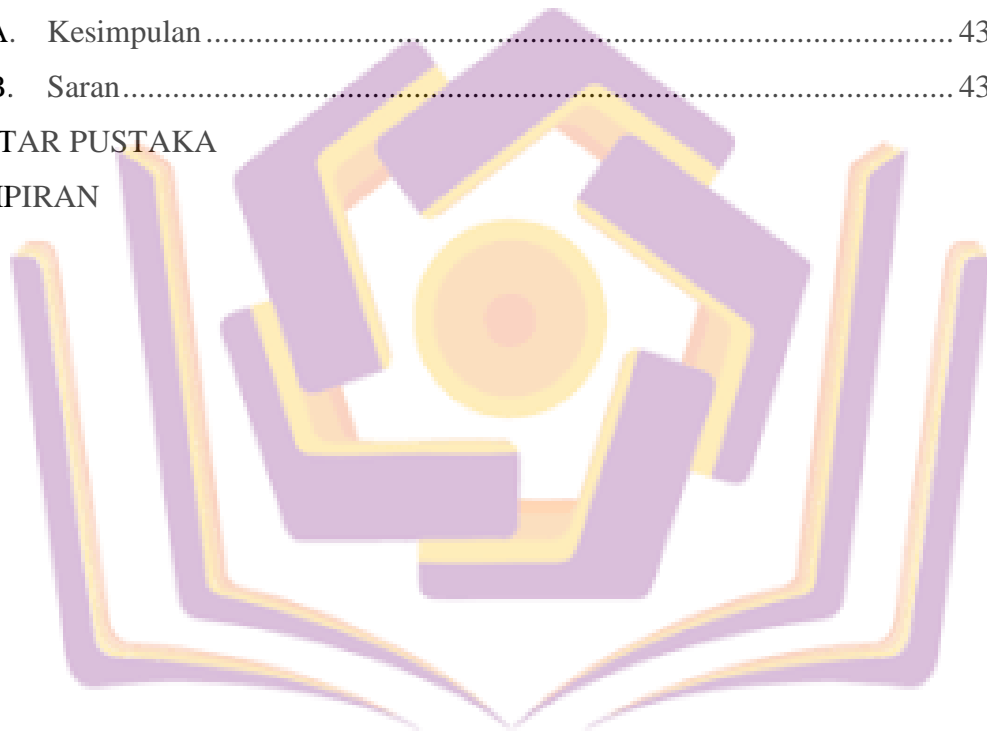


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	6
B. Penelitian Sebelumnya	11

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
B. Metode Pengumpulan Data	21
C. Alat dan Bahan Penelitian	22
D. Konsep Penelitian	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengumpulan Data	29
B. Perancangan <i>Website</i> Dengan OCR.....	31
C. Pembahasan	42
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	43
B. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Sebelumnya.....	6
---	---



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Konsep Penelitian.....	23
Gambar 3. 2 Diagram Alur <i>Extreme Programming</i>	25
Gambar 4. 1 Contoh Data dari Dataset MUI Bali	30
Gambar 4. 2 Contoh Data dari Dataset Kaggle.....	31
Gambar 4. 3 <i>Use Case Diagram</i> dari <i>Website</i>	32
Gambar 4. 4 Activity Diagram.....	34
Gambar 4. 5 Tampilan Laman Beranda.....	35
Gambar 4. 7 Laman Prediksi setelah Pendeteksian.....	36
Gambar 4.8 Textbox Kode Datatest	37
Gambar 4. 9 List Akurasi.....	38
Gambar 4. 10 Tampilan Beranda Aplikasi.....	40
Gambar 4. 11 Tampilan Laman Prediksi Gambar.....	40
Gambar 4.12 Tampilan Kolom Upload Setelah dimasukkan File Gambar	41
Gambar 4.13 Tampilan Laman Prediksi Setelah Melakukan Prediksi	41
Gambar 4.14 Alur Kerja OCR	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Plagiasi

