

USER MANUAL

**PEMILIHAN CROSSOVER PADA
ALGORITMA GENETIKA UNTUK
PROGRAM APLIKASI PENGENALAN
TULISAN TANGAN**



Oleh:

Judah Suryaputra | 535130031

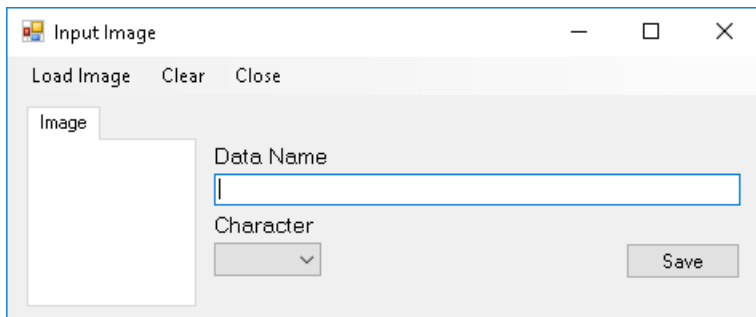
Daftar Isi

1. Menyimpan <i>Database</i>	1
2. Melihat <i>Database</i>	2
3. Menjalankan Proses Deteksi.....	3
4. Melihat modul About.....	9

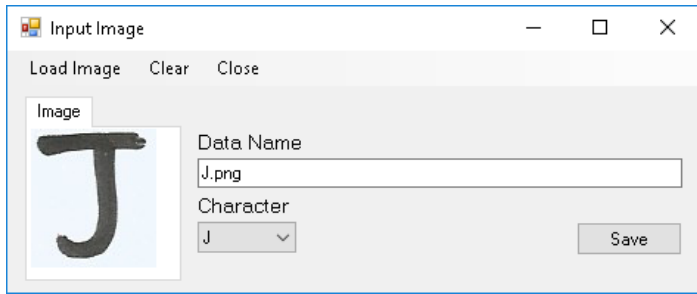
Modul *Home* merupakan modul tampilan awal dari aplikasi yang dirancang. Pada halaman ini terdapat 4(empat) tombol pada bagian atas, yaitu *Image Processing*, *Help*, *About*, dan *Exit*. Tombol *Image Processing* terbagi menjadi tombol *Input Image*, *Database Image*, dan *Detection*.

1. Menyimpan *Database*

Input Database dilakukan dengan cara memilih tombol *Image Processing*, kemudian pilih tombol *Input Image* kemudian akan muncul tampilan sebagai berikut



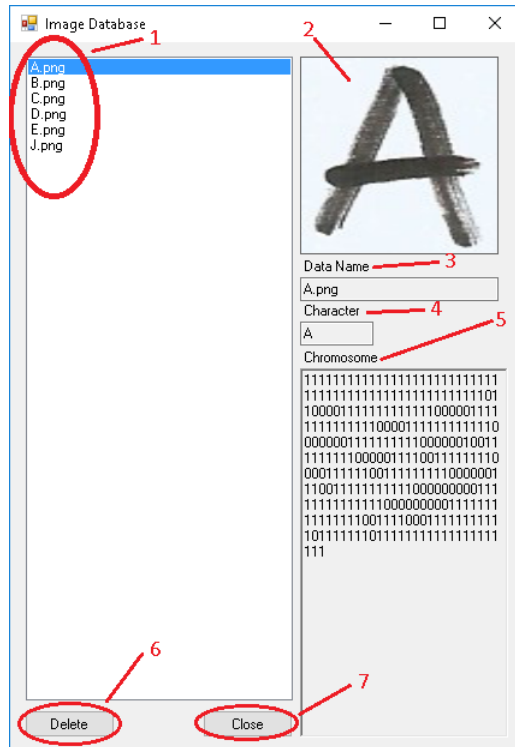
Pada window *Input Image*, pilih menu *Load Image* kemudian akan muncul window pencarian *file* yang ingin dimasukkan. *File* yang ingin disimpan sebagai *database* harus berupa gambar sebuah huruf. Setelah mendapatkan *file* yang diinginkan, tampilan *file* akan muncul pada bagian kiri *window*. Pilih huruf yang diinput pada kolom *character* apabila gambar yang ditampilkan telah sesuai dengan *character*, klik tombol *Save* untuk menyimpan gambar ke dalam *database*.



Tombol *clear* digunakan untuk membersihkan tampilan dan tombol *close* digunakan untuk menutup *window*.

2. Melihat *Database*

Untuk melihat *database* yang tersimpan pada program, pilih *image processing* kemudian *database image* kemudian akan muncul *window Image Database*.



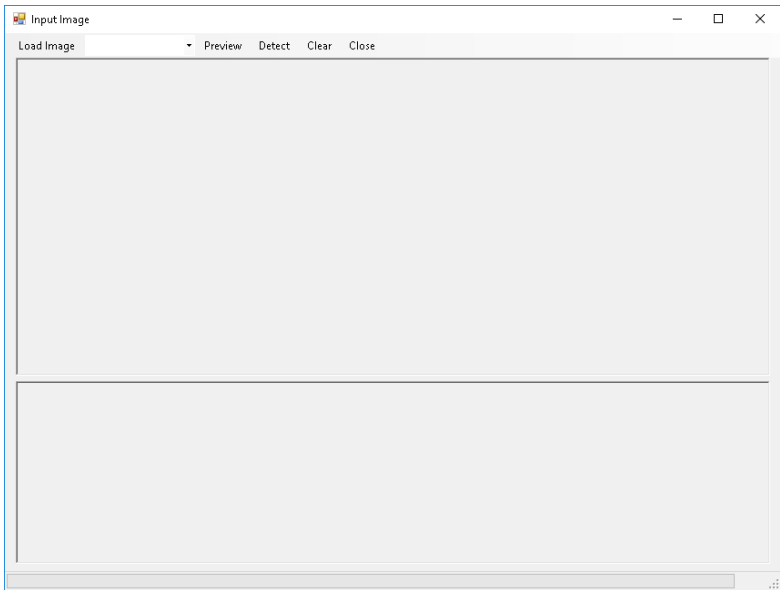
Keterangan:

1. List Database
2. Tampilan gambar
3. Nama File
4. Karakter yang disimpan
5. Chromosome

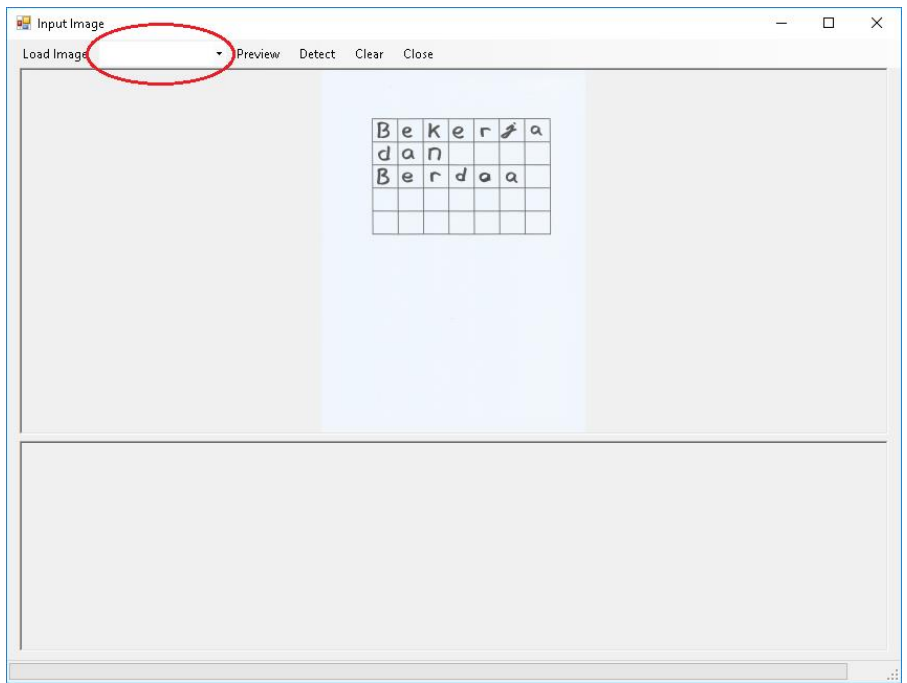
Pilih nama file untuk melihat tampilan gambar, karakter yang disimpan, serta *chromosome* yang dihasilkan. Tombol *delete* berfungsi untuk menghapus *file* yang sedang dipilih dan tombol *close* untuk menutup window *Image Database*.

3. Menjalankan Program Deteksi

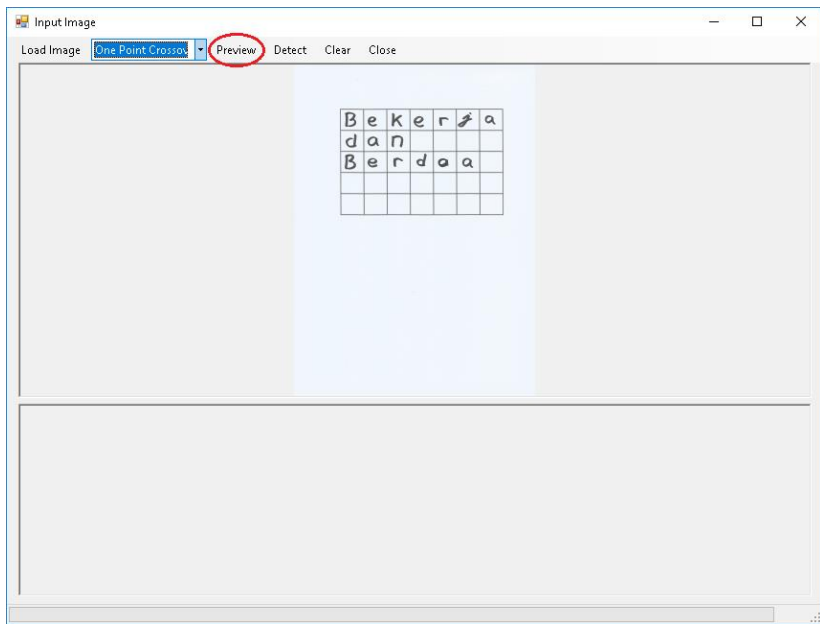
Untuk melakukan pendeteksian karakter, pilih *Detection* dari menu *Image Processing*, kemudian akan muncul *window* baru.



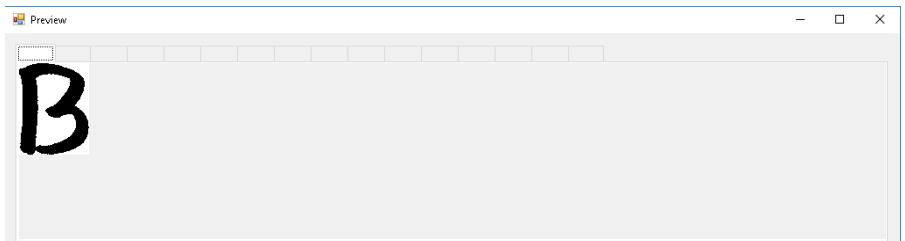
Langkah pertama yang harus dilakukan adalah klik *Load Image*, kemudian akan muncul *window* baru untuk melakukan pencarian *file input*. *File Input* berupa gambar kotak-kotak yang tiap kotaknya berisi karakter. Setelah memilih *file input* yang diinginkan, maka *file* yang dipilih akan ditampilkan.



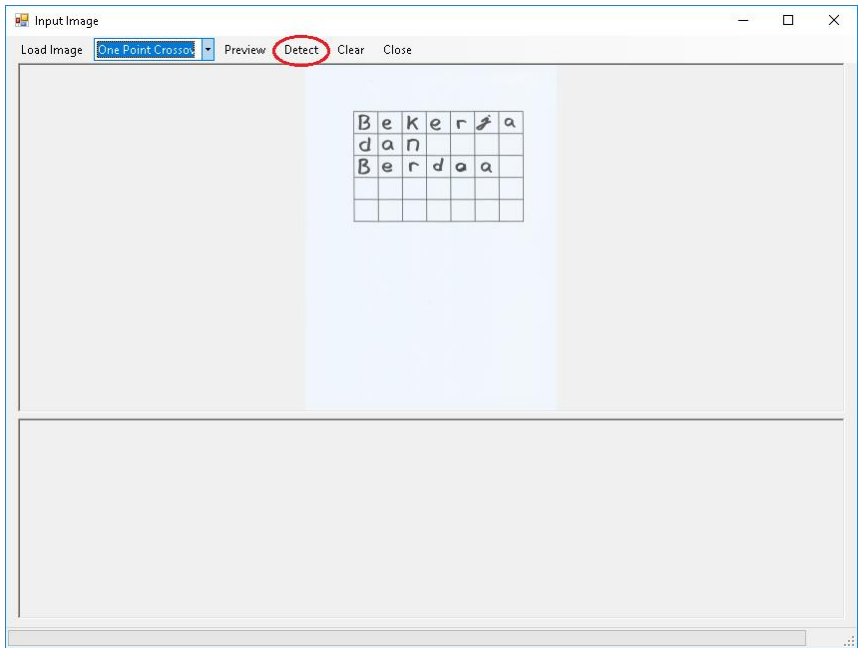
Klik kotak dropdown dan pilih jenis *crossover* yang diinginkan kemudian klik *preview* untuk melihat hasil potongan karakter.



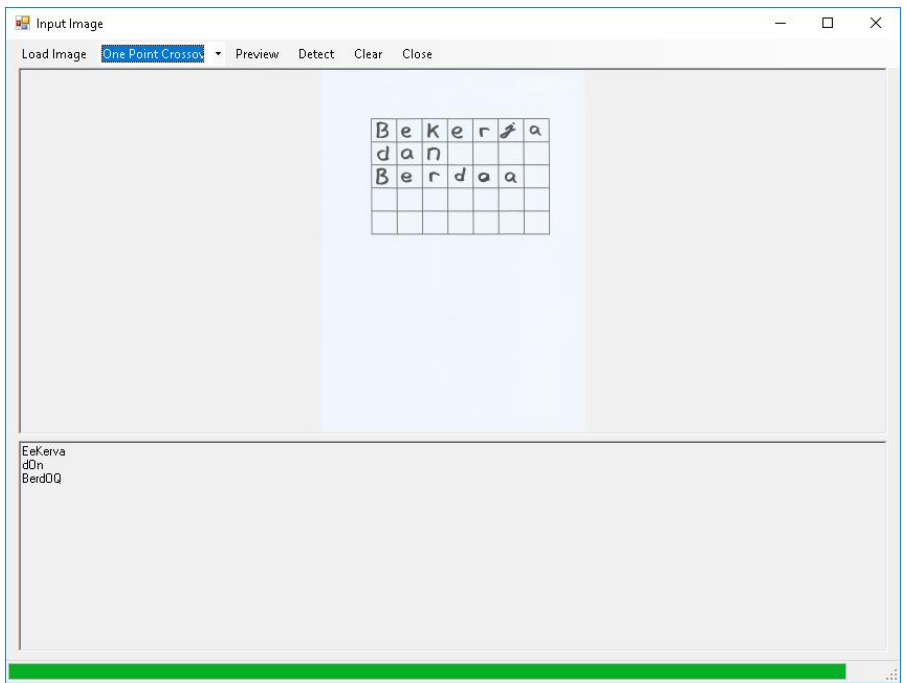
Hasil potongan karakter akan ditampilkan pada tab berbeda. Satu tab berisikan satu karakter dalam satu kotak. Tampilan potongan karakter memiliki tampilan seperti di bawah ini.



Setelah dilakukan proses *preview*, lakukan proses deteksi dengan cara memilih menu *detect*.



Program akan melakukan proses pengenalan dan hasil dari proses pengenalan akan ditampilkan pada kotak dibagian bawah *window*. Tampilan akhir dari hasil pengenalan program akan ditampilkan seperti gambar di bawah.



Proses telah berakhir ditandai dengan progress bar berwarna hijau sudah sampai di garis akhir. Proses pengenalan dapat dilakukan kembali dengan citra berbeda dengan cara memilih load image dan seterusnya dengan mengikuti petunjuk seperti yang telah dijelaskan sebelumnya.

4. Melihat modul About

Pada menu utama, klik tombol "About" kemudian program akan menampilkan window baru seperti berikut

