

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

ABSTRAK	iv
----------------	-----------

ABSTRACT	v
-----------------	----------

KATA PENGANTAR	vi
-----------------------	-----------

UCAPAN TERIMA KASIH	vii
----------------------------	------------

DAFTAR ISI	ix
-------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR	xi
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL	xii
---------------------	------------

DAFTAR SINGKATAN	xiii
-------------------------	-------------

I PENDAHULUAN	1
----------------------	----------

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Penelitian	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistem Penulisan	4

II KONSEP DASAR	5
------------------------	----------

2.1 Kelainan Tulang Belakang	5
2.1.1 Penyebab Skoliosis	5
2.2 Citra Digital	6
2.3 Pengolahan Citra Digital	7
2.3.1 Citra RGB	8
2.3.2 Citra <i>Grayscale</i>	8
2.3.3 Citra Biner	9

2.3.4	<i>Preprocessing</i> Citra	10
2.3.5	<i>Cropping</i>	10
2.3.6	<i>Resize</i>	10
2.3.7	Ekstraksi Ciri	10
2.4	<i>Gray Level Coocurance Matrix</i> (GLCM)	10
2.4.1	Proses Perhitungan Tekstur pada GLCM	10
2.5	<i>Learning Vector Quantization</i> (LVQ)	15
III MODEL SISTEM DAN PERANCANGAN		17
3.1	Deskripsi Sistem	17
3.2	Akuisisi Citra	19
3.3	<i>Pre-processing</i>	19
3.4	Proses Ekstraksi Ciri <i>Gray Level Co-Occurrence Matrix</i> (GLCM) .	20
3.5	Klasifikasi menggunakan LVQ	21
3.6	Performansi Sistem	22
IV PENGUJIAN SISTEM DAN ANALISIS		23
4.1	Spesifikasi Sistem	23
4.1.1	Perangkat Keras	23
4.1.2	Perangkat Lunak	23
4.2	Pengujian Sistem	23
4.3	Tahap Pengujian Sistem	24
4.4	Hasil Analisis Performansi Sistem	25
4.4.1	Hasil Analisa Pengujian Menggunakan Parameter Orde Dua pada Metode GLCM	25
4.4.2	Hasil Analisa Pengujian Pengaruh Jarak dan Arah pada GLCM	27
4.4.3	Hasil Analisa Penelitian Pengaruh Level Kuantisasi pada GLCM	28
4.4.4	Pengujian Pengaruh <i>Hidden Layer</i> pada LVQ	29
4.4.5	Pengujian Pengaruh <i>Epoch</i> pada LVQ	30
V KESIMPULAN DAN SARAN		31
5.1	Kesimpulan	31
5.2	Saran	31
DAFTAR PUSTAKA		32