

S K R I P S I

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari pengenalan karakter dengan menggunakan jaringan saraf tiruan ini adalah sebagai berikut :

1. Pengenalan karakter dengan jaringan saraf tiruan metode backpropagation cukup baik hasilnya bisa mengenali karakter dengan 10 macam variasi yang berbeda, telah dikenali sebanyak 175 pola dari 200 pola yang diuji sehingga persentase keberhasilannya 87,5%, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.3.
2. Pengenalan karakter oleh jaringan saraf tiruan metode backpropagation tidak terbatas pada kedudukan/posisi yang sama persis, tetapi bisa juga untuk mengenali sesuai dengan kehendak penulis karena itu membutuhkan proses citra terlebih dahulu.
3. Inisialisasi jaringan saraf tiruan metode backpropagation pada program ini menggunakan learning rate = 0.01, momentum =0.95 dan error yang diharapkan sebesar 0.001, cukup baik untuk mengenali karakter.
4. Semua masukan akan dikenali sebagai salah satu keluaran yaitu bobot yang dikeluarkan adalah nilai yang paling tinggi.

5.2. SARAN

Berdasarkan pengalaman yang dialami selama mengerjakan sistem jaringan saraf tiruan metode backpropagation maka ada beberapa saran :

1. Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik juga butuh sampel input yang banyak untuk jaringan tersebut ini berarti waktu yang dibutuhkan untuk pelatihan juga akan lebih lama.
2. Jika ingin mendapatkan hasil yang lebih baik untuk mengenali karakter ini dibutuhkan waktu yang lama dalam pelatihan dan mencoba-coba nilai learning rate, momentum, dan error yang diharapkan agar diperoleh hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

1. Beale, R. 1990. Neural Computing : An Introduction. Philadelphia : IOP Publishing Ltd.
2. Haykin, Simon. 1994. Neural Network A Comprehensive Foundation. Prentice Hall International, Inc.
3. Fausser, L, Fundamental of neural network, Prentice Hall Inc., Massachussetts, 1992.
4. Freeman, James, A., Simulating Neural Network with mathematica,. Addison-Wesley Publishing Company.,1994.
5. Freeman, James, A., Neural Network Algorithms, Applications, and Programming Techniques, Addison-Wesley Publishing Company.,1992.
6. Loren Heiny, Advanced Graphics Programming Using C/C++, John Wiley & Sons, 1992