

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifianto, T. (2016). *Segmentasi Aksara Pada Tulisan Aksara Jawa Menggunakan Adaptive Threshold*. 100.
- Avianto, Y. F., & Prasida, T. A. S. (2018). Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game. *Aksara*, 30(1), 133. <https://doi.org/10.29255/aksara.v30i1.223.133-148>
- Hasibuan, Hidayat, M. (2011). Desain dan Implementasi Sistem Penerjemah Aksara Jawa Kehuruf Latin Berbasis Pengolahan Citra Digital dan Jaringan Syaraf Tiruan Self-Organizing Map (SOM). *Teknik Telekomunikasi, Fakultas Teknik Elektro, Universitas Telkom*.
- Mafrur, R., Andestoni, M., Ahdi, M. S., Fajri, N. S., & Muhantini, A. (2015). *Pengenalan Huruf Jawa Menggunakan Metode Learning Vector Quantization ( Lvq )*. June, 1–6. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.4354.0001>
- Robi, F., Magdalena, R., & Wijayanto, I. (2014). 1 1101100085. *Rancang Bangun Aplikasi Deteksi Motif Batik Berbasis Pengolahan Citra Digital Pada Platform Android*, 1(1), 310–318.
- Surya, A. E., Atmaja, R. D., Aulia, S., Elektro, F. T., Telkom, U., & Terapan, F. I. (2017). *ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PENERJEMAH AKSARA*. 4(1), 286–294.
- Binus. (2017, Maret 20). *Self-Organizing Map (SOM)*. Diambil kembali dari <https://socs.binus.ac.id/2017/03/20/self-organizing-map-som/>
- Mora, L. (2012, November 7). *Lestarkan Budaya Lewat Pendidikan*. Diambil kembali dari <https://www.kompasiana.com/>
- Pamungkas, A. (2017, Juli 26). *Pengolahan Citra Digital*. Diambil kembali dari <https://pemrogramanmatlab.com/>
- Rizky, D. (2019, Januari 15). *Mengenal Prototyping*. Diambil kembali dari <https://medium.com/>
- Septiarini, A. (2012). *PENGENALAN POLA PADA CITRA DIGITAL DENGAN FITUR MOMEN INVARIANT*. Diambil kembali dari <http://e-journals.unmul.ac.id/>