

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Blind Code</i> 2000 rupiah	5
Gambar 2.2 <i>Blind Code</i> 10000 rupiah	5
Gambar 2.3 <i>Blind Code</i> 20000 rupiah	5
Gambar 2.4 <i>Blind Code</i> 50000 rupiah	5
Gambar 2.5 Matriks Citra Digital	6
Gambar 2.6 Komponen Warna RGB	6
Gambar 2.7 Graylevel	7
Gambar 2.8 Jaringan Syaraf Manusia	7
Gambar 2.9 Tiruan Fungsi Neuron	8
Gambar 2.10 Contoh Arsitektur Jaringan LVQ	8
Gambar 3.1 Perangkat Aplikasi	10
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Rangkaian Aplikasi Umum	10
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Identifikasi Nominal Uang Kertas	11
Gambar 3.4 Citra dengan Jarak 5 cm	12
Gambar 3.5 Citra dengan Jarak 9 cm	12
Gambar 3.6 Citra dengan Cahaya Terang	13
Gambar 3.7 Citra dengan Cahaya Gelap	13
Gambar 3.8 <i>Flowchart</i> Pengambilan Citra Nominal Uang Kertas	13
Gambar 3.9 Citra dicapture dalam Format Warna YUY	14
Gambar 3.10 Citra dikonversi ke dalam Format Warna RGB	14
Gambar 3.11 <i>Flowchart Preprocessing</i>	14
Gambar 3.12 Citra <i>Cropping</i> Jarak 5 cm	15
Gambar 3.13 Citra <i>Cropping</i> Jarak 9 cm	15
Gambar 3.14 Citra <i>Grayscale</i>	16
Gambar 3.15 Perbaikan Citra <i>Grayscale</i>	16
Gambar 3.16 Citra <i>Black and White</i> (thr=89.65)	16
Gambar 3.17 (a) Citra Hasil <i>Median Filter</i> Matriks 3x3	17
Gambar 3.17 (b) Citra Hasil <i>Median Filter</i> Matriks 8x8	17
Gambar 3.18 <i>Flowchart</i> Algoritma <i>Filtering</i>	17
Gambar 3.19 Citra Hasil <i>Filtering</i>	17

Gambar 3.20 Citra Hasil <i>Thinning</i>	18
Gambar 3.21 (a) Citra Sebelum Normalisasi Jarak 5 cm.....	18
Gambar 3.21 (b) Citra Sebelum Normalisasi Jarak 9 cm	18
Gambar 3.22 (a) Citra Hasil Normalisasi Jarak 5 cm	18
Gambar 3.21 (b) Citra asil Normalisasi Jarak 9 cm.....	18
Gambar 3.23 Flowchart <i>Training</i> JST LVQ	19
Gambar 3.24 Flowchart <i>Testing</i> JST LVQ	20
Gambar 3.25 Arsitektur Jaringan LVQ.....	20
Gambar 4.1 <i>Interface</i> Aplikasi.....	22
Gambar 4.2 <i>Interface</i> Aplikasi Ketika Dijalankan.....	22
Gambar 4.3 <i>White box</i> akuisisi	29
Gambar 4.4 <i>White box Preprocessing</i>	29
Gambar 4.5 <i>White box</i> Klasifikasi	31
Gambar 4.6 <i>White box Setting</i> Keyboard.....	32
Gambar 4.7 Nominal 50000 pada Jarak 2 cm.....	33
Gambar 4.8 Usia Responden.....	36
Gambar 4.9 Interaksi dengan Komputer	36
Gambar 4.10 Kualitas suara <i>output</i> Pengujian 1	37
Gambar 4.11 Kualitas suara <i>output</i> Pengujian 2.....	37
Gambar 4.12 Tingkat <i>User Friendly</i> Aplikasi	37
Gambar 4.13 Kebutuhan akan Aplikasi	38