

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3

BAB 2 DASAR TEORI

2.1 Uang Kertas Indonesia	5
2.2 JAWS	5
2.3 Teori Dasar Citra Digital	5
2.3.1 RGB	6
2.3.2 Grayscale	6
2.3.3 Black and White	7
2.4 Jaringan Syaraf Tiruan <i>Learning Vector Quantization (LVQ)</i>	7

BAB 3 MODEL DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Perangkat Perancangan Sistem.....	10
3.2 Rancangan Sistem Umum	10
3.3 Rancangan Identifikasi Nominal Uang Kertas	11
3.3.1 Pengambilan Citra Uang Kertas	12
3.3.2 <i>Preprocessing</i>	14
3.3.3 Klasifikasi <i>Learning Vector Quantization</i>	18
3.4 Perancangan Analisis Performansi	20
3.4.1 Software	20
3.4.2 Hardware dan Lingkungan	21
3.4.3 MOS (<i>Most Opinion Score</i>)	21

BAB 4 ANALISIS DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1 Pengujian Performansi Sistem.....	22
4.1.1 Analisis dan Pengujian Klasifikasi JST LVQ.....	23
4.1.2 Analisis dan Pengujian Software.....	24
4.1.3 Analisis dan Pengujian Hardware dan Lingkungan	32
4.2 Pengujian MOS	36

BAB 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	39
5.2 Saran	39

DAFTAR PUSTAKA	40
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN A Akuisisi Citra	A-1
--	------------

LAMPIRAN B Data Hasil Training	B-1
---	------------

LAMPIRAN C Data Hasil Testing.....	C-1
---	------------