

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 3.3.1 Flowchart Deep Learning.....</i>	<i>16</i>
<i>Gambar 3.2.2.2 Flowchart Pengumpulan Dataset.....</i>	<i>21</i>
<i>Gambar 4.2.1.1. Kamera Handphone.....</i>	<i>27</i>
<i>Gambar 4.2.1.2. Photobox LED.....</i>	<i>27</i>
<i>Gambar 4.2.1.3. Tripod Lighting.....</i>	<i>28</i>
<i>Gambar 4.2.1.4. Tanaman Pakcoy dan Sawi.....</i>	<i>28</i>
<i>Gambar 4.2.1.4.12. Nutrisi Tanaman Hortikultura.....</i>	<i>34</i>
<i>Gambar 4.2.2.1. Struktur Dataset.....</i>	<i>35</i>
<i>Gambar 4.2.2.2.1. Source Code Augmentasi Data.....</i>	<i>36</i>
<i>Gambar 4.2.2.2.2. Source Code Model Scratch.....</i>	<i>37</i>
<i>Gambar 4.2.2.2.3. Source Code Model VGG16.....</i>	<i>37</i>
<i>Gambar 5.2.2.2.3.1 Percobaan dengan ResNet.....</i>	<i>50</i>
<i>Gambar 5.2.2.2.3.2 Percobaan dengan EfficientNet.....</i>	<i>51</i>
<i>Gambar 5.2.3.1 Model Scratch Data Augmentation.....</i>	<i>53</i>
<i>Gambar 5.2.3.2 Model VGG16 Data Augmentation.....</i>	<i>53</i>
<i>Gambar 5.2.3.3 Model VGG16 Tanpa Data Augmentation.....</i>	<i>54</i>
<i>Gambar 5.2.3.4 Model Scratch Tanpa Data Augmentation.....</i>	<i>54</i>