DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI

Gambar 2.1 Ilustrasi Frame Per Second. 7
Gambar 2.2 Representasi Citra Digital. 8
Gambar 2.3 Representasi Citra RGB. 8
Gambar 2.4 Algoritma Mean-shift. 10
Gambar 2.5 Contoh pengaplikasian Color Histogram. 16
Gambar 3.1 Skema Sistem. 20
Gambar 3.2 Penjelasan bounding box. 22
Gambar 3.3 Diagram Tracking Object. 23
Gambar 3.4 Pendeteksian koreksi kegagalan pelacakan objek. 24
Gambar 3.5 Diagram alir analisis sistem. 25
Gambar 3.6 Contoh Penerapan pada precision plot. 26
Gambar 3.7 Contoh penerapan Success Plot. 27
Gambar 4.1 Contoh Bounding Box pada saat inisialisasi awal. 30
Gambar 4.2 Bounding box pada video Basketball. 31
Gambar 4.3 Success Plot pada video Basketball. 32
Gambar 4.4 Bounding Box pada video DragonBaby. 33
Gambar 4.5 Success Plot pada video DragonBaby. 33
Gambar 4.6 Bounding box pada video BlurFace. 34
Gambar 4.7 Success plot pada video BlurFace. 34
Gambar 4.8 Bounding box pada video Box. 35
Gambar 4.9 Success plot pada video Box. 36
Gambar 4.10 Bounding box pada video CarDark. 36
Gambar 4.11 Success plot pada video CarDark. 37
Gambar 4.12 Precision Plot pada video Basketball. 38
Gambar 4.13 Precision Plot pada video DragonBaby. 39
Gambar 4.14 Precision Plot pada video BlurFace. 39
Gambar 4.15 Precision Plot pada video CarDark. 40
Gambar 4.16 Precision Plot pada video Box. 40
Gambar 4.17 Diagram perbandingan performansi original dan proposed. 46

Gambar 4.18 Perbandingan Waktu Sistem Original dan Proposed. 47
Gambar 4.19 Waktu komputasi rata-rata setiap frame. 47