

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3-1 Tracking Obyek Melalui Urutan Video.....	7
Gambar 2.4-1 Arsitektur Android	8
Gambar 2.6-1 Hasil dari ekstraksi fitur HOG.....	10
Gambar 2.7-1 <i>Hyperplane</i> SVM	13
Gambar 3.2-1 Cara Kerja Aplikasi dengan pendekatan <i>Native Development</i>	17
Gambar 3.2-2 <i>Flowchart</i> Sistem Aplikasi <i>Tour Guide</i>	18
Gambar 3.2-3 Alur proses deteksi objek dengan metode HOG+SVM.	19
Gambar 3.2-4 Contoh <i>edge</i> saat normalisasi.	20
Gambar 3.2-5 Contoh <i>cell</i> (8 × 8) dan <i>block</i> (16 × 16).	21
Gambar 3.2-6 Beberapa contoh citra data latih positif.	22
Gambar 3.2-7 Beberapa contoh citra data latih negatif.	22
Gambar 3.2-8 Kategori HTL (<i>Head to Left</i>) <i>shape</i>	23
Gambar 3.2-9 Kategori HTR (<i>Head to Right</i>) <i>shape</i>	23
Gambar 3.3-1 <i>Flowchart training</i> dan deteksi <i>multi-scale</i> dalam sistem deteksi objek.	24
Gambar 3.4-1 Tampilan <i>interface</i> awal.	25
Gambar 3.4-2 Tampilan <i>interface</i> kedua sebelum binatang terdeteksi.	26
Gambar 3.4-3 Detail <i>viewfinder</i> 640 × 480 piksel sebelum binatang terdeteksi.	26
Gambar 3.4-4 Tampilan <i>interface</i> kedua setelah binatang terdeteksi.	27
Gambar 3.4-5 Detail <i>viewfinder</i> 640 × 480 piksel setelah binatang terdeteksi.	27

Gambar 4.3-1 Kondisi <i>Apps Management</i> sebelum aplikasi <i>background</i> dimatikan.....	30
Gambar 4.3-2 Kondisi <i>Apps Management</i> sesudah aplikasi <i>background</i> dimatikan.....	31
Gambar 4.4-1 Grafik hasil pengujian waktu deteksi data <i>training</i> banteng sebelum aplikasi <i>background</i> dimatikan.	40
Gambar 4.4-2 Grafik hasil pengujian waktu deteksi data <i>training</i> banteng sesudah aplikasi <i>background</i> dimatikan.	40
Gambar 4.4-3 Grafik hasil pengujian waktu deteksi data <i>training</i> unta sebelum aplikasi <i>background</i> dimatikan.	41
Gambar 4.4-4 Grafik hasil pengujian waktu deteksi data <i>training</i> unta sesudah aplikasi <i>background</i> dimatikan.	41