

DAFTAR PUSTAKA

HALAMAN AWAL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR ISTILAH	xi
PERNYATAAN	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
BAB III LANDASAN TEORI	11
3.1 Kendaraan Bermotor	11
3.2 Video	11
3.3 FRV (<i>Frame Rate Video</i>)	12
3.4 <i>Media Streaming</i>	12
3.5 <i>Computer Vision</i>	13
3.6 Model Warna	14
3.6.1 Model Warna RGB	14

3.6.2 Konversi warna RGB ke <i>grayscale</i>	15
3.7 OpenCV	16
3.8 Menggambar Fungsi	17
3.9 <i>Background Subtractions</i>	17
3.9.1 Subtraksi Latar Belakang MOG	19
3.9.2 Subtraksi Latar Belakang MOG2	20
3.9.3 Subtraksi Latar Belakang GMG	21
3.10 <i>Thresholding</i>	21
3.10.1 Dilasi dan Erosi	23
3.10.2 <i>Opening</i> dan <i>Closing</i>	24
3.11 Mencari kontur Objek	26
3.12 <i>Object Counting</i> (Perhitungan Objek)	26
BAB IV METODELOGI PENELITIAN	30
4.1 Populasi	30
4.2 Sumber Data	30
4.3 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	30
4.4 Teknik Pengumpulan Data	30
4.5 Metode Analisis Data	31
4.6 Diagram Alur Penelitian	31
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	33
5.1 Memasang Library OpenCV	33
5.2 Membuka Aliran Video <i>Streaming</i>	33
5.3 Menggambar pada Jendela Video	35
5.6 Menemukan Kontur Objek	46
5.7 Mendefinisikan Objek	47
5.8 Mengikuti Gerakan	49
5.9 Perhitungan Objek	51
BAB VI KESIMPULAN DAN PENUTUP	55

6.1 Kesimpulan	55
6.2 Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	59