

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	1
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	2
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	3
1.1 Latar Belakang .....	3
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Metodologi Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1 Computer Vision.....	7
2.2 Image Processing.....	7
2.3 Object Tracking.....	7
2.4 Snake ( Active Contour ) .....	8
2.4.1 Internal energy .....	9
2.4.2 Eksternal energy.....	10
2.5 Gradasi Citra .....	11
2.6 Mean-Shift.....	11
2.7 Window Media Video (WMV).....	12
2.8 OpenCV .....	13
2.9 Frame per Second (FPS).....	13
<b>BAB III PERANCANGAN SISTEM</b> .....	14
3.1 Blok Perancangan Sistem .....	15
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	17

3.2.1	Spesifikasi Perangkat Keras .....	17
3.2.2	Spesifikasi Perangkat Lunak.....	17
3.3	Perancangan Sistem .....	17
3.3.1	Perancangan Data uji.....	17
3.3.2	Perancangan Snake dan Mean-shift .....	18
3.3.3	Perancangan Sistem Pendeteksi Keberadaan Objek .....	18
	<b>BAB IV PENGUJIAN SISTEM DAN ANALISIS .....</b>	<b>19</b>
4.1	Dataset yang digunakan .....	19
4.2	Skenario Pengujian Sistem .....	22
4.3	Hasil Pengujian Data.....	22
4.3.1	Pengaruh Nilai <i>Threshold</i> Pada Algoritma Snake dan Mean-shift.....	22
4.3.2	Pengaruh Nilai Alpha, Beta dan Gamma pada sistem.....	25
4.3.3	Pengaruh Jumlah tetangga pada akurasi pendeteksian objek.....	27
4.3.4	Pengaruh Kondisi objek, bentuk objek, letak objek pada keakuratan pendeteksian objek.....	28
4.3.5	Performa algoritma snake dan mean-shift pada setiap video. ....	31
	<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>32</b>
5.1	Kesimpulan .....	32
5.2	Saran .....	33
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>34</b>
	<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>34</b>