

TESIS

**PENGHITUNGAN OTOMATIS LARVA UDANG MENGGUNAKAN METODE
YOLO**

Disusun dan diajukan oleh

SISKA ARMALIVIA

D032181026



TEKNIK ELEKTRO

FAKULTAS TEKNIK/SEKOLAH PASCASARJANA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2021

**PENGHITUNGAN OTOMATIS LARVA UDANG MENGGUNAKAN
METODE YOLO**

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar Magister

Program Studi

Teknik Elektro

Disusun dan diajukan oleh

SISKA ARMALIVIA

D032181026

Kepada

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2021**

LEMBAR PENGESAHAN TESIS
PENGHITUNGAN OTOMATIS LARVA UDANG MENGGUNAKAN
METODE YOLO

Disusun dan diajukan oleh

SISKA ARMALIVIA

D032181026

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka
Penyelesaian Studi Program Magister Program Studi Teknik Elektro Fakultas
Teknik Universitas Hasanuddin pada tanggal 22 September dan dinyatakan telah
memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

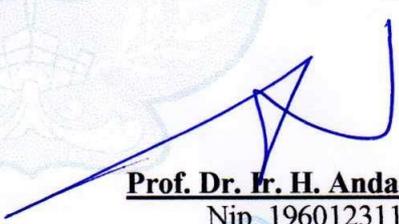

Dr. Ir. Zahir Zainuddin, M.Sc.

Nip. 196404271989101002

Ketua Program Studi,


Prof. Dr. Eng. Iq. Syafaruddin, S.T., M.Eng. IPU

Nip. 197405301999031003


Prof. Dr. Ir. H. Andani Achmad, M.T.

Nip. 196012311987031022

Dekan Fakultas Teknik,


Prof. Dr. Ir. Muh. Arsyad Thaha, M.T.

Nip. 196012311986091001



PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Siska Armalivia
NIM : D032181026
Program Studi : Teknik Elektro
Konsentrasi : Teknik Informatika

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 20 September 2021

Yang menyatakan,



Siska Armalivia

ABSTRAK

SISKA ARMALIVIA. Penghitungan Otomatis Larva Udang Menggunakan Metode YOLO (dibimbing oleh Zahir Zainuddin dan Andani Achmad).

Penelitian ini bertujuan untuk menghitung otomatis jumlah larva udang menggunakan metode You Only Look Once (YOLO) generasi ke-3. Hal ini disebabkan penghitungan larva saat ini masih dilakukan secara manual, yaitu menggunakan metode sampling, dengan cara mengambil satu cangkir penuh larva udang dan dihitung secara manual sehingga banyak memakan waktu dan sering kali menimbulkan kesalahan manusia. Metode YOLOv3 digunakan karena dapat memprediksi suatu objek dengan lebih cepat dan memiliki tingkat keakuratan yang tinggi. Pada penelitian ini digunakan data latih dan data uji masing-masing sebanyak 325 dan 99 data gambar. Pengambilan data dilakukan di Balai Perikanan Budidaya Air Payau Takalar, Kabupaten Takalar. Pengambilan gambar dilakukan menggunakan kamera yang tersimpan diatas wadah putih berisikan air 2 cm dan larva udang dengan menggunakan sistem backlight agar tidak ada pantulan cahaya dari dalam air. Pengujian dilakukan dengan membandingkan hasil perhitungan menggunakan sistem dengan penghitungan manual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem mampu mengidentifikasi jumlah udang dengan rata-rata akurasi penghitungan sebesar 96.10%.

Kata kunci: larva udang, penghitungan objek, deteksi objek, YOLO

ABSTRACT

SISKA ARMALIVIA. Automatic Counting of Shrimp Larvae Based YOLO (supervised by Zahir Zainuddin and Andani Achmad).

This study aims to automatically count the number of shrimp larvae using the 3rd generation You Only Look Once (YOLO) method. This is because the counting of larvae is currently carried out manually, using the sampling method, by taking a full cup of shrimp larvae and counting them manually, which is time-consuming and often leads to human error. The YOLOv3 method is used because it can predict an object more quickly and has a high degree of accuracy. In this study, 325 and 99 image data were used, respectively, of the training data and test data. Data were collected at the Takalar Brackish Water Cultivation Fishery Center, Takalar Regency. Taking pictures is done using a camera stored on a white container containing 2 cm of water and shrimp larvae using a backlight system so that there is no light reflected from the water. Testing is done by comparing the results of calculations using a system with manual calculations. The results showed that the system was able to identify the number of shrimp with an average counting accuracy of 96.10%

Keywords: shrimp larvae, object counting, object detection, YOLO.

KATA PENGANTAR

Segala puji selalu dipanjatkan kepada Allah SWT Yang Maha Kuasa yang telah memberikan rahmat, hidayah dan pertolongan-Nya dalam menyelesaikan tesis, yang berjudul **“Penghitungan Otomatis Larva Udang Menggunakan Metode YOLO.”** Tak lupa pula shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menyinari dunia ini dengan keindahan ilmu dan akhlak yang diajarkan kepada seluruh umatnya.

Ucapan terima kasih pun penulis hanturkan kepada dosen pembimbing tesis Dr. Ir. Zahir Zainuddin, M.Sc. dan Prof. Dr. Ir. Andani Achmad, M.T. yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan berkonsultasi tentang materi dalam tesis ini dan juga kepada seluruh dosen dan staf Departemen Teknik Elektro, Universitas Hasanuddin yang telah membantu dalam hal keilmuan maupun administrasi pada tahap tesis ini. Tak lupa penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terkasih, suami tercinta, yang selalu memberi dukungan dan motivasi dalam penyusunan tesis ini. Penulis menyadari bahwa tesis ini masih belum sempurna. Dengan demikian, penulis tetap mengharapkan kritik dan saran dengan harapan tulisan ini bisa memberikan manfaat kepada seluruh pihak.

Makassar, 4 April 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	3
C. TUJUAN PENELITIAN.....	3
D. MANFAAT PENELITIAN	3
E. BATASAN MASALAH.....	4
F. SISTEMATIKA PENULISAN.....	4
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
A. LANDASAN TEORI.....	6
1. Udang.....	6
2. <i>Image Processing</i>	12

3.	Visi Komputer	13
4.	YOLO	15
5.	Google Colaboratory	21
6.	<i>Image Annotation</i>	22
B.	PENELITIAN TERKAIT	25
C.	STATE OF THE ART	26
D.	KERANGKA PIKIR.....	28
BAB III	29
Metodologi Penelitian	29
A.	TAHAPAN PENELITIAN	29
B.	WAKTU DAN LOKASI PENELITIAN	30
C.	INSTRUMEN PENELITIAN.....	30
D.	TEKNIK PENGAMBILAN DATA	31
E.	PERANCANGAN SISTEM	32
1.	Pelabelan Data	32
2.	<i>Training</i>	34
3.	<i>Testing</i>	37
F.	ANALISIS KERJA SISTEM.....	39
BAB IV	42
HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A.	HASIL PENELITIAN	42
B.	PEMBAHASAN	46

BAB V	52
Penutup	52
A. KESIMPULAN.....	52
B. SARAN.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>State of the art</i>	27
Tabel 2. Proses konvolusi	35
Tabel 3. Confusion Matrix.....	42
Tabel 4. Hasil Perbandingan.....	42
Tabel 5. Perhitungan RMSE kepadatan < 50.....	44
Tabel 6. Perhitungan RMSE kepadatan > 50.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Grafik produksi udang (Zulfikar, 2020).....	6
Gambar 2. Grafik produsen udang terbesar di Indonesia (Oshrimp, 2020).....	7
Gambar 3. siklus hidup udang (Admin, 2019).....	10
Gambar 4. Digital Image.....	14
Gambar 5. YOLO (Redmon et al., 2016).....	16
Gambar 6. Darknet-19 (Redmon & Farhadi, 2017).....	18
Gambar 7. Bounding box (Redmon & Farhadi, 2018)	19
Gambar 8. Model layer network darknet 53 (Redmon & Farhadi, 2018).....	20
Gambar 9. Tampilan Google Colaboratory	21
Gambar 10. Bounding Box (Pokhrel, 2020)	22
Gambar 11. 3D cuboids (Pokhrel, 2020)	23
Gambar 12. Polygonal segmentation (Ambalina, 2019).....	23
Gambar 13. Semantic segmentation (Pokhrel, 2020)	23
Gambar 14. Key-point annotation (Pokhrel, 2020)	24
Gambar 15. Line (Pokhrel, 2020)	24
Gambar 16. Image Classification (Ambalina, 2019)	24
Gambar 17. Kerangka Pikir	28
Gambar 18. Diagram tahapan penelitian	29
Gambar 19. Pengambilan data citra	31
Gambar 20. Data latih.....	31
Gambar 21. Desain alur sistem	32
Gambar 22. Flowchart proses labelling yolo_mark.....	33
Gambar 23. Pelabelan menggunakan yolo_mark	33

Gambar 24. File konfigurasi	34
Gambar 25. Grid 3x3	35
Gambar 26. Class probabilities	36
Gambar 27. Komponen bounding box.....	36
Gambar 28. Perintah <i>download</i> data <i>training</i>	37
Gambar 29. Perintah <i>download</i> model YOLO	37
Gambar 30. Perintah <i>training</i>	37
Gambar 31. Proses testing menggunakan YOLO	38
Gambar 32. Contoh hasil deteksi.....	38
Gambar 33. Confusion Matrix	39
Gambar 34. Contoh TP, FP dan FN.....	40
Gambar 35. Grafik selisih.....	44
Gambar 36. Perhitungan manual menggunakan aplikasi <i>paint</i>	46
Gambar 37. Proses penghitungan larva udang.....	47
Gambar 38. Hasil perhitungan pada sistem	47
Gambar 39. Hasil deteksi sistem.....	51

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Udang merupakan salah satu komoditas primadona di sub sektor perikanan yang diharapkan dapat meningkatkan devisa negara. Permintaan pasar di luar negeri yang cenderung meningkat serta sumber daya yang cukup tersedia di Indonesia memberikan peluang sangat besar untuk dapat dikembangkan budidayanya. Dengan meningkatnya budidaya udang maka diperlukan ketersediaan benur secara kontinyu dan berkualitas, sehingga ketersediaan benur tersebut diharapkan mampu meningkatkan produktifitas udang (Haliman, 2005).

Saat ini dengan perkembangan teknologi membuat manusia ingin meningkatkan efektifitas dan efisiensi di segala aspek kehidupan, tak terkecuali dalam bidang citra digital. Pengolahan citra merupakan teknologi bidang citra yang berkembang pesat yang telah banyak diterapkan pada ilmu-ilmu murni dan teknik. Proses pengolahan citra mempunyai data masukan dan informasi keluaran bentuk citra, sehingga pengolahan citra adalah pemrosesan citra yang telah ada untuk menghasilkan citra yang lebih tinggi kualitasnya.

Analisa suatu citra untuk menggali informasi yang terkandung di dalamnya dapat dilakukan menggunakan pengolahan citra digital. Citra dalam kondisi kurang maksimal untuk di analisa seperti terdapat banyak noise dapat diatasi dengan pengolahan citra digital. Salah satu contoh analisa pada citra adalah dengan menghitung objek yang ada pada suatu citra, seperti menghitung jumlah sel darah merah. Dengan mengetahui jumlah sel darah merah, penyakit yang diderita pasien akan dapat diketahui dengan analisa lebih lanjut.

Penghitungan objek telah dilakukan di berbagai bidang industri, lembaga penelitian, laboratorium, industri pertanian dan bidang-bidang yang lain. Metode perhitungan konvensional biasanya menggunakan penghitungan manual yang selama ini sangat tergantung

pada keahlian dan jam terbang pelaku dari bidang tersebut. Kelelahan mata, bentuk yang kecil dan jumlah yang banyak seringkali menjadi faktor yang menyebabkan tingkat akurasi penghitungan berkurang. Oleh karenanya, *image processing* kemudian dijadikan sebagai salah satu solusi untuk melakukan penghitungan secara komputasi.

Penelitian terkait tentang mendeteksi dan penghitungan objek antara lain dilakukan oleh (Awalludin et al., 2020) (Awalludin et al., 2019) melakukan penghitungan larva ikan dan udang menggunakan metode tepi sobel dan *Blob Analysis*. (Loh et al., 2011) menggunakan prototipe *Aquatic Tool Kit* untuk menghitung larva dan juvenil ikan. (Flores et al., 2008) melakukan penghitung larva kerang menggunakan teknik pengolahan citra. (Clarke et al., 2018) menghitung larva siput menggunakan *Image Processing Pipeline*. (Lainez & Gonzales, 2019), (Nurlaela et al., 2019) melakukan penghitungan larva ikan dan larva kepiting menggunakan metode CNN.

Saat ini pemanfaatan teknologi *machine vision* telah secara luas dipergunakan untuk mengganti fungsi penglihatan pada manusia. Penggunaan kamera CCD atau kamera digital pada berbagai bidang terbukti mampu menggantikan menggantikan fungsi indera penglihatan manusia. Kelebihan teknologi tersebut adalah mampu melakukan pekerjaan secara cepat dan konsisten. Teknologi tersebut berpeluang besar untuk dikembangkan karena murah, tersedia dan mudah dibuat.

Sampai saat ini proses penghitungan benih udang masih dilakukan secara manual. Penghitungan benih ikan atau udang yang dilakukan dengan cara manual memiliki banyak kelemahan, antara lain: subyektifitas penghitungan, waktu yang lambat, kelelahan dalam penghitungan, serta akurasi yang tidak memadai khususnya untuk menghitung benih ikan atau udang dalam jumlah yang besar (SEMINAR, 2000).

Pengembangan teknologi berbasis pengolahan citra dengan kamera sebagai penangkap gambar sangat mungkin dikembangkan pada proses penghitungan benih udang. Dengan

teknologi berbasis pengolahan citra diharapkan mampu membantu penghitungan benih udang dan ukuran post larva secara cepat, akurat dan murah.

Oleh karena itu, berdasarkan beberapa penelitian diatas, penulis mengajukan sebuah sistem “Penghitungan Otomatis Larva Udang Menggunakan Metode YOLO”. Diharapkan dengan adanya sistem ini mampu membantu para petani tambak udang dalam penghitungan benih udang secara cepat dan akurat, serta dapat meningkatkan penghasilan dan produksinya

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengimplementasikan algoritma YOLO untuk mendeteksi dan menghitung larva udang?
2. Bagaimana akurasi yang dihasilkan algoritma YOLO dalam mendeteksi dan menghitung larva udang?

C. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah

1. Menerapkan algoritma YOLO dalam penghitungan larva udang.
2. Untuk mengetahui akurasi yang dihasilkan menggunakan algoritma YOLO dalam mendeteksi dan menghitung larva udang.

D. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Masyarakat
 - a. Penelitian ini dapat membantu penambak udang untuk meningkatkan produktifitas pertambakannya.
 - b. Penelitian ini bermanfaat memberikan kemudahan bagi penambak udang dalam menghitung jumlah benih yang dijual agar tidak mengalami kerugian.

- c. Penelitian ini bermanfaat memberikan kemudahan bagi penambah udang dalam menghitung panjang post larva agar dapat menghasilkan udang yang berkualitas.
2. Bagi peneliti, penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan dan kemampuan mengenai penghitungan objek dalam sebuah gambar.
3. Bagi institusi pendidikan Magister Jurusan Teknik Elektro Konsentrasi Teknik Informatika, dapat digunakan sebagai referensi ilmiah dalam penelitian untuk pengembangan perhitungan objek dengan *image processing*.

E. BATASAN MASALAH

Batasan masalah penelitian adalah:

1. Data yang diperoleh berupa data gambar dengan format JPEG.
2. Metode yang digunakan adalah YOLOv3.
3. Memberi batasan pada objek yang menumpuk.
4. Benih udang yang digunakan adalah benih udang yang telah mengalami pergantian kulit.
5. Dalam pengambilan gambar, benih udang diletakkan ke dalam sebuah wadah dengan latar warna yang jelas dan tidak ada kontak langsung dengan cahaya matahari
6. Pengambilan gambar menggunakan kamera *Smartphone iPhone 5s dan Redmi Note 8*

F. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

Bab I Pendahuluan

Bab I berisi penjelasan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian serta sistematika penulisan

Bab II Landasan Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab II berisi penjelasan tentang landasan teori yang digunakan dalam penelitian dan kerangka pemikiran. Landasan teori merupakan suatu penjelasan tentang sumber acuan terbaru dari pustaka primer seperti buku, artikel, jurnal, prosiding dan tulisan asli lainnya untuk

mengetahui perkembangan penelitian yang relevan dengan judul atau tema penelitian yang dilakukan dan juga sebagai arahan dalam memecahkan masalah yang diteliti. Dalam bab ini juga diuraikan tentang kerangka pikir tentang masalah, metode, pengukuran dan hasil dari penggunaan metode yang sesuai dengan objek dalam penelitian yang diusulkan.

Bab III Metodologi Penelitian

Bab III ini merupakan penjelasan tentang metode penelitian, penentuan masalah, penentuan computing approach, juga penjelasan bagaimana pengembangan dan penerapan software dengan computing approach pada obyek penelitian, diuraikan pula cara evaluasi dan validasi hasil penerapan, metode pengumpulan data, metode analisis data, metode pengukuran penelitian, penerapan computing approach pada masalah penelitian, pengembangan software yang menerapkan computing approach, analisa kebutuhan, konstruksi sistem dan pengujian sistem.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab IV ini menjelaskan tentang hasil dan pembahasan penelitian serta implikasi dari penelitian yang dilakukan. Hasil merupakan suatu penjelasan tentang data kuantitatif yang dikumpulkan dari lapangan sesuai dengan metodologi yang telah ditetapkan. Pembahasan merupakan suatu penjelasan tentang pengolahan data dan interpretasinya, baik dalam bentuk diskriptif ataupun penarikan inferensinya. Implikasi penelitian merupakan suatu penjelasan tentang tindak lanjut penelitian yang terkait dengan aspek manajerial, aspek sistem, maupun aspek penelitian lanjutan.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada bab V ini berisi ringkasan temuan, rangkuman kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan pernyataan secara general atau spesifik yang berisi hal-hal penting dan menjadi temuan penelitian yang bersumber pada hasil dan pembahasan. Saran merupakan pernyataan atau rekomendasi peneliti yang berisi hal-hal penting sebagaimana yang telah disampaikan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

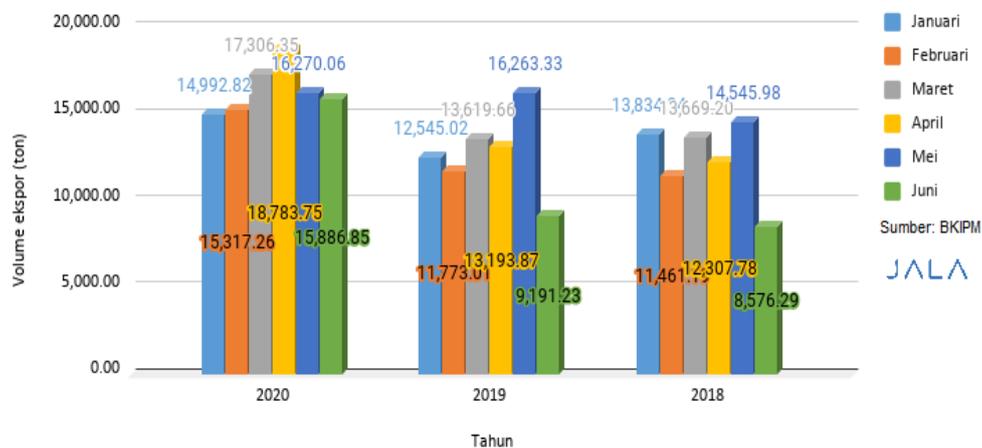
A. LANDASAN TEORI

1. Udang

a. Udang di Indonesia

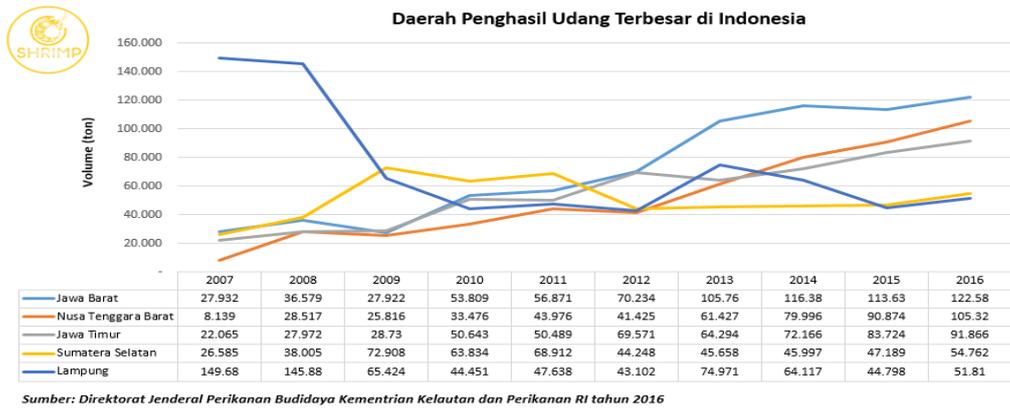
Udang menjadi salah satu komoditas ekspor di Indonesia. Jenis udang yang paling banyak dibudidayakan di Indonesia sampai dengan tahun 2016 adalah udang vaname dengan *share* produksi hampir mencapai 80% dari total produksi udang Indonesia.

Data Direktorat Jenderal Perikanan Budidaya Kementerian Kelautan dan Perikanan Republik Indonesia menyebutkan, bahwa volume udang di Indonesia pada tahun 2009 mencapai 337.930 ton. Udang vaname, windu sebesar 124.500 ton dan udang lainnya sebesar 42.530 ton. Gambar 1 menunjukkan ekspor udang di Indonesia.



Gambar 1. Grafik produksi udang (Zulfikar, 2020)

Pada gambar diatas menunjukkan tahun 2020, ekspor udang meningkat dari tahun sebelumnya. Gambar 2 menunjukkan daerah penghasil udang terbesar di Indonesia.



Gambar 2. Grafik produsen udang terbesar di Indonesia (Oshrimp, 2020)

Pada gambar 2, dapat dilihat bahwa pada tahun 2007 hingga 2008, Lampung menghasilkan sebanyak >140.000 ton udang, namun pada tahun 2009, mengalami penurunan drastis. Sedangkan pada Jawa Barat mengalami peningkatan penghasilan sejak tahun 2012 hingga 2016.

b. Taksonomi Udang

Crustacea adalah hewan akuatik (air) yang terdapat di air laut dan air tawar. Kata *Crustacea* berasal dari bahasa latin yaitu kata *Crusta* yang berarti cangkang yang keras. Ilmu yang mempelajari tentang crustacean adalah karsinologi (OEMUJATI, 1990). Jumlah udang di perairan seluruh dunia diperkirakan sebanyak 343 spesies yang potensial secara komersil. Dari jumlah itu 110 spesies termasuk didalam *family Penaidae*. Udang digolongkan kedalam *Filum Arthropoda* dan merupakan Filum terbesar dalam Kingdom Animalia (Fast & Lester, 1992). Menurut (Sterrer, 1986) udang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Kingdom : *Animalia*
Filum : *Arthropoda*
Kelas : *Crustacea*
Sub Kelas : *Malacostraca*
Ordo : *Decapoda*
Family : *Palaemonoidae*

Penaeidae

Macrobranchium

Caridina

Penaeus

Metapenaeus

Genus :

c. Morfologi Udang

Udang merupakan jenis ikan konsumsi air payau, badan beruas berjumlah 13 (5 ruas kepala dan 8 ruas dada) dan seluruh tubuh ditutupi oleh kerangka luar yang disebut *eksosketelon*. Umumnya udang yang terdapat di pasaran sebagian besar terdiri dari udang laut. Hanya sebagian kecil saja yang terdiri dari udang air tawar, terutama di daerah sekitar sungai besar dan rawa dekat pantai. Udang air tawar pada umumnya termasuk dalam keluarga *Palaemonidae*, sehingga para ahli sering menyebutnya sebagai kelompok udang palaemonid. Udang laut, terutama dari keluarga *Penaeidae*, yang biasa disebut udang penaeid oleh para ahli (Menristek, 2003). Tubuh udang terbagi atas tiga bagian besar, yakni kepala dan dada, badan, serta ekor. Sedangkan persentasenya adalah 36-49% bagian kepala, daging keseluruhan 24-41% dan kulit ekor 17-23% dari seluruh berat badan, tergantung juga dari jenis udangnya (Novrihansa et al., 2016).

Ciri-ciri morfologi udang menurut (Fast & Lester, 1992), mempunyai tubuh yang bilateral simetris terdiri atas sejumlah ruas yang dibungkus oleh kintin sebagai eksoskeleton. Tiga pasang *maksilliped* yang terdapat dibagian dada digunakan untuk makan dan mempunyai lima pasang kaki jalan sehingga disebut hewan berkaki sepuluh (Decapoda). Tubuh biasanya beruas dan sistem syarafnya berupa tangga tali. Dilihat dari luar, tubuh udang terdiri dari dua bagian, yaitu bagian depan dan bagian belakang. Bagian depan disebut bagian kepala, yang sebenarnya terdiri dari bagian kepala dan dada yang menyatu. Bagian kepala tertutup kerapak, bagian perut terdiri dari lima ruas yang masing-masing ruas mempunyai *pleopod* dan ruas terakhir terdiri dari ruas perut, dan ruas telson serta *uropod*

(ekor kipas). Tubuh udang mempunyai rostrum, sepasang mata, sepasang antena, sepasang antenula bagian dalam dan luar, tiga buah *maksiliped*, lima pasang *cholae (periopod)*, lima pasang *pleopod*, sepasang *telson* dan *uropod*.

d. Jenis Udang Laut Budidaya

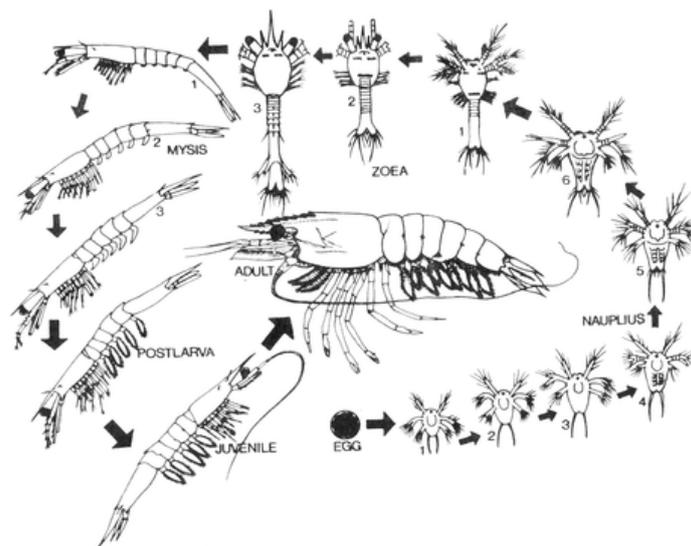
Saat ini terdapat beberapa jenis udang yang dibudidayakan di Indonesia, yaitu udang vanname (*Litopenaeus Vanname*), udang windu (*Penaeus Mondon*), udang putih (*P. Merguiensis* dan *P. Indicus*), udang rostris (*L. stylirostris*), udang api-api (*Metapenaeus sp.*), dan udang galah (*Macrobachium rosenbergii*). Adapun udang yang umumnya hidup di perairan Indonesia adalah udang windu, udang putih juga udang api-api.

1) Udang Vannamae

Udang vannamae atau udang putih (*Litopenaeus Vanname*) adalah salah satu spesies udang yang unggul yang sejak tahun 2002 mulai dikultur di tambak-tambak di Indonesia. Udang ini berasal dari perairan Amerika dan Hawaii yang sukses dikembangkan di beberapa negara Asia termasuk Indonesia, Vannamei banyak diminati, karena memiliki banyak keunggulan antara lain, relatif tahan penyakit, pertumbuhan cepat (masa pemeliharaan 100 - 110 hari), padat tebar tinggi, sintasan pemeliharaan tinggi dan *Feed Conversion Ratio* rendah (Hendarajat et al., 2007). Tingkat kelulushidupan vannamei dapat mencapai 80 - 100% (Duraiappah et al., 2000), dan menurut (Boyd & Clay, 2002), tingkat kelulushidupannya mencapai 91%. Berat udang ini dapat bertambah lebih dari 3 gram tiap minggu dalam kultur dengan densitas tinggi (100 udang/m²). Ukuran tubuh maksimum mencapai 23 cm. Berat udang dewasa dapat mencapai 20 gram dan diatas berat tersebut, *L.vannamei* tumbuh dengan lambat yaitu 7 sekitar 1gram/ minggu. Udang betina tumbuh lebih cepat daripada udang jantan.

2) Udang Windu

Udang windu (*Penaeus Monodon*) atau sering pula disebut sebagai *black tiger shrimp* adalah spesies udang laut yang dapat mencapai ukuran besar, di alam bebas ia bisa mencapai ukuran 35 cm dan berat 260 g, sedangkan di tambak tubuhnya hanya bisa mencapai 20 cm dan berat 140 g. Udang Windu ini merupakan jenis udang yang memiliki nilai ekonomis cukup tinggi. Saat ini Udang windu perlahan bangkit dan mulai berkembang sangat baik di berbagai daerah di Indonesia meskipun beberapa tahun yang lalu budidaya udang ini sempat ambruk karena diserang hama penyakit. Budidaya udang windu terdapat hampir di semua wilayah Indonesia. Sentra budidaya udang windu sendiri terletak di provinsi Sumatera selatan, Jawa Barat dan Sulawesi Selatan.



Gambar 3. siklus hidup udang (Admin, 2019)

Gambar 3. siklus hidup udang (Admin, 2019), menunjukkan siklus hidup udang. Udang windu membutuhkan waktu 1 tahun untuk mencapai dewasa. Udang-udang dewasa ini memijah pada malam hari di perairan yang dalam di dasar laut. Seekor udang windu betina bisa menghasilkan telur sampai 150.000 butir. Telur-telur yang dibuahi akan mengalami masa inkubasi selama kurang lebih 12-16 jam, dan akan menetas menjadi nauplius pada

suhu 27-29°C. Sebagai larva *nauplius* berganti kulit sampai 6 kali dan menjadi *nauplius* substadium VI dalam waktu kurang lebih 2 hari, kemudian menjadi zoea yang bentuk badannya memanjang dan mulai tampak matanya. Setelah 4-6 hari dan berganti kulit sebanyak 3 kali *zoea* ini telah berada pada tahapan *zoea* substadium III, lalu berubah menjadi *mysis*. Masa *mysis* ini dijalani selama 4-5 hari dan selama itu pula udang berganti kulit sebanyak 3 kali dan menjadi *mysis* stadium III. Sesudah itu berubah menjadi post larva dan beberapa kali pula berganti kulit. Pada fase ini anak udang memasuki muara sungai di tepi pantai. Setelah substadium terakhir dari post larva, anak udang sudah menjadi sempurna sehingga sudah dapat digolongkan sebagai *juvenile* (udang muda). Selama stadium ini hingga dewasa, udang masih beberapa kali berganti kulit. Sesudah tumbuh menjadi udang dewasa yang siap kawin, udang akan bermigrasi ke tengah laut lagi untuk melakukan pemijahan.

e. Benih Udang

Benih udang populer disebut benur singkatan dari benih urang (dalam bahasa Jawa disebut urang). Dalam usaha budidaya tambak udang, benur merupakan salah satu sarana kunci produksi. Bahkan, benur dinyatakan sebagai faktor pembatas. Maksudnya, jika benur sedikit maka hasil produksi akan sedikit. Sebaliknya, jika benur banyak maka hasil produksi pun akan banyak. Benih udang atau benur (benih urang) dapat berasal dari hasil tangkapan di alam atau dari hasil pembenihan di balai benih.

Benih udang vanname, karena merupakan udang introduksi, sepenuhnya berasal dari pembenihan di balai benih atau hatchri (*hatchery*). Bahkan untuk memproduksi benih udang vanname, sebagian besar masih diimpor dari Amerika. Adapun benih udang windu juga udang putih dapat berasal dari hasil penangkapan maupun hasil pembenihan.

Benih udang yang siap ditebar haruslah benih berkualitas. Benih yang berkualitas tumbuh pesat, sehat, dan setiap hari berganti kulit. Pada udang windu, larva yang baru menetas

akan menjadi post larva (pl) pada umur 9-10 hari yang dikenal sebagai benur. Berdasarkan penelitian dan pengalaman benih yang baik untuk ditebar di tambak adalah benih yang telah mencapai stadia pl 30, karena benih ini telah cukup kuat dan tahan terhadap kondisi tambak. Namun umumnya pengusaha benih menjual benih pada pl 12 atau pl 15. Karena itu, petambak melakukan pendederan selama 30 hari, baru dilanjutkan kegiatan pembesaran. Ada juga sebagian petambak membeli benih pl 12 atau pl 15 kemudian melakukan kegiatan pendederan, dan benih hasil dari pendederan pl 45 dijual kepada petambak yang melakukan kegiatan pembesaran. Kegiatan pemeliharaan benih ini biasa disebut pendederan atau pengipukan.

2. *Image Processing*

Image processing atau pengolahan citra merupakan teknik dalam pemrosesan gambar dengan input berupa citra dua dimensi yang bertujuan untuk menyempurnakan citra atau mendapatkan informasi yang berguna untuk diolah menjadi beberapa keputusan. Dalam operasi pemrosesan citra, operasi yang sering dilakukan dalam gambar *grayscale*. Gambar *grayscale* didapatkan dari pemrosesan gambar berwarna yang didekomposisi menjadi komponen merah (R), hijau (G), dan biru (B) yang diproses secara independen sebagai gambar *grayscale*. *Image processing* terbagi menjadi dalam 3 tingkatan (Tyagi, 2018):

1) Low-level Image Processing

Merupakan operasi sederhana dalam pengolahan gambar dimana input dan output berupa gambar. Contoh: *contrast enhancement* dan *noise reduction*

2) Mid-level Image Processing

Merupakan operasi pengolahan gambar yang melibatkan ekstraksi atribut dari gambar input. Contoh: *edges*, *contours* dan *regions*.

3) *High-Level Image Processing*

Merupakan kategori yang melibatkan pemrosesan gambar kompleks yang terkait dengan analisis dan interpretasi konten dalam sebuah keadaan untuk pengambilan keputusan.

Digital image merupakan fungsi dua dimensi $f(x,y)$ yang merupakan proyeksi dari bentuk tiga dimensi kedalam bentuk dua dimensi dimana x dan y merupakan lokasi elemen gambar atau piksel yang berisikan nilai. Ketika nilai x , y dan intensitasnya berupa diskrit, maka gambar tersebut dapat dikategorikan sebagai digital *image*. Secara matematis, digital *image* adalah representasi matriks dari gambar dua dimensi menggunakan piksel. Setiap piksel diwakili oleh nilai numerik. Untuk gambar *grayscale*, hanya memiliki satu nilai dengan kisaran antara 0-255. Untuk gambar yang berwarna, memiliki tiga nilai yang mewakili merah (R), hijau (G), dan biru (B) yang masing-masing memiliki kisaran nilai yang sama antara 0-255 pada Gambar 4. Jika suatu gambar hanya memiliki dua intensitas, gambar tersebut dikenal sebagai binary image (Tyagi, 2018).

3. Visi Komputer

Visi Komputer adalah cabang *Artificial Intelligent* (AI) yang mencakup proses analisa citra dan video. Visi komputer mengimplementasikan beberapa kemampuan visual manusia yang diteruskan menuju otak seperti deteksi benda, pengenalan wajah dan mengenali bahaya.

Pada visi komputer, *Deep Learning* sering digunakan untuk pengenalan dan deteksi objek. Proses *Deep Learning* pada visi komputer memanfaatkan piksel pada citra untuk ekstrasi pola atau atribut dari citra yang ingin dideteksi. Biasanya, untuk setiap aplikasi yang diberikan, keseluruhan tugas tidak dapat dilaksanakan pada sebuah tahapan tunggal. *Computer Vision* terdiri dari tahapan-tahapan seperti perolehan citra, *preprocessing*, pengekstraksian fitur, penyimpanan objek secara asosiatif, pengaksesan suatu basis pengetahuan, dan pengenalan. (Robert B.Fisher, 2013)

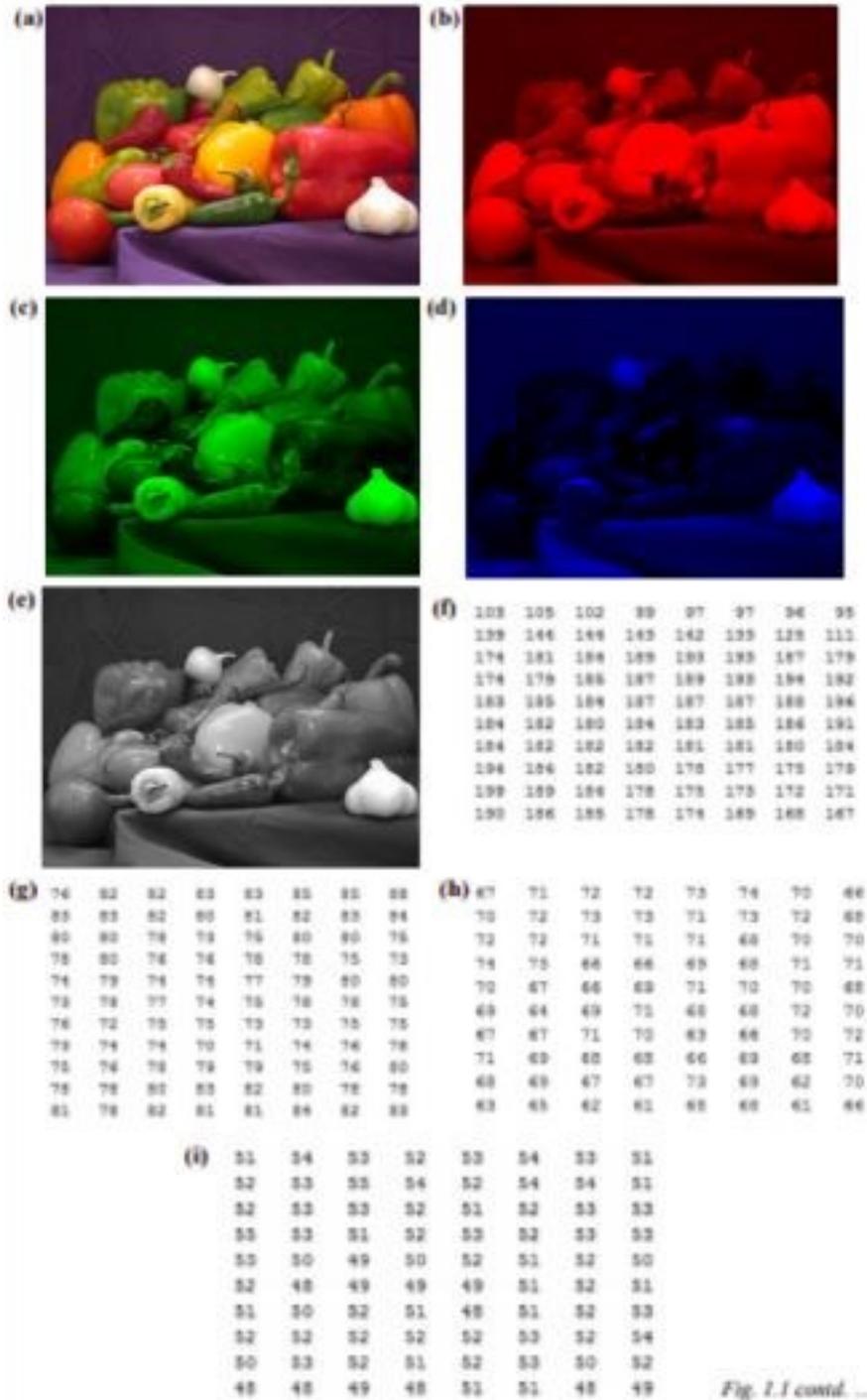


Fig. 1.1 contd. ...

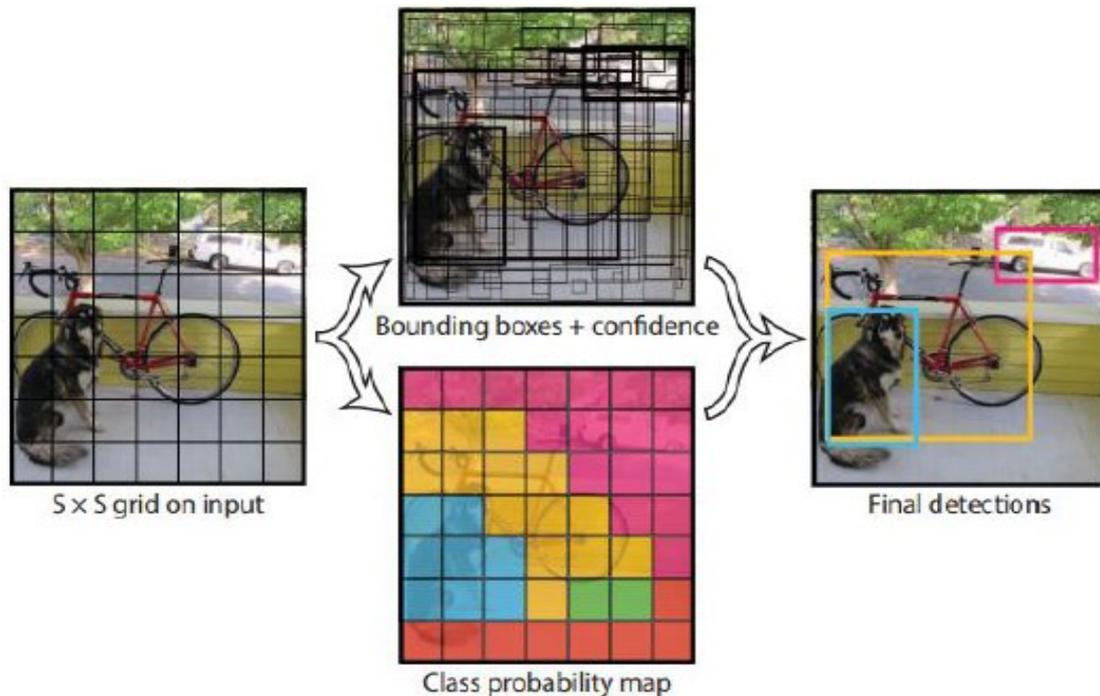
Gambar 4. Digital Image; (a) Gambar berwarna, (b) Komponen merah dalam gambar berwarna, (c) Komponen hijau dalam gambar berwarna, (d) Komponen biru dalam gambar berwarna, (e) Gambar berwarna dikonversi dalam 8bit grayscale, (f) Matriks dari gambar (b), (g) Matriks dari gambar (c), (h) Matriks dari gambar (d), (i) Matriks dari gambar (e).

4. YOLO

YOLO (You Only Look Once) merupakan salah satu algoritma *one-stage object detection*. YOLO memiliki kecepatan komputasi yang sangat tinggi dan dapat memproses gambar secara real time. Pada YOLO, komponen-komponen object detection yang terpisah disatukan dalam satu jaringan saraf tiruan. Sehingga YOLO memungkinkan pelatihan secara *end-to-end* dan memperoleh kecepatan yang tinggi dengan tetap mempertahankan presisi yang cukup tinggi (Redmon et al., 2016).

YOLO membagi input gambar menjadi grid berukuran $S \times S$, dimana nilai S adalah 7 dengan input gambar berukuran 448×448 . Untuk memperoleh *bounding box*, dilakukan konvolusi dari *input* gambar, sehingga hasil akhirnya akan mendapat ukuran *bounding box* sebesar $S \times S \times (B \times 5 + C)$ dimana B adalah banyaknya *bounding box* (umumnya 2) dalam 1 grid dan C adalah banyaknya class yang dapat diklasifikasi. Nilai B dikalikan dengan 5 karena sebuah *bounding box* memiliki 5 nilai yang perlu disimpan, koordinat x , koordinat y , lebar (width), tinggi (height), dan *confidence score* (nilai probabilitas bounding box pada sebuah objek).

Untuk semua atribut pada bounding box akan dilakukan normalisasi sehingga nilainya menjadi antara 0 hingga 1. Koordinat x dan y akan dinormalisasi menyesuaikan titik kiri atas dari grid yang bersangkutan. Tinggi dan lebar akan dinormalisasi sesuai dengan ukuran gambar. Nilai koordinat x dan y pada sebuah bounding box pada setiap grid merupakan titik tengah grid yang bersangkutan. Secara umum model YOLO dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. YOLO (Redmon et al., 2016)

1. YOLOv2

YOLO menghasilkan *localization error* yang relatif tinggi dan *recall* yang relatif rendah dibandingkan dengan metode *object detection* berbasis region proposal. Selain itu, jumlah objek yang dapat dideteksi oleh YOLO terbatas karena setiap sel grid hanya dapat mendeteksi satu kelas objek. Sehingga YOLO tidak dapat mendeteksi lebih dari satu objek jika terdapat beberapa objek yang berdekatan dalam satu sel grid. Oleh karena itu, (Redmon & Farhadi, 2017) mencoba mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan beberapa perbaikan pada YOLO dan menamai metode yang diperbaiki ini dengan YOLOv2. Adapun beberapa perubahan pada YOLOv2 di antaranya adalah sebagai berikut (Redmon & Farhadi, 2017).

a. Batch Normalization

Batch normalization dilakukan dengan melakukan normalisasi terhadap nilai bobot layer input pada *artificial neural networks* (ANN) Teknik ini digunakan untuk meningkatkan kecepatan, kinerja, dan kestabilan ANN. Dengan menambahkan *batch normalization* pada YOLO, YOLOv2 memperoleh peningkatan mAP lebih dari 2%.

b. Classifier Resolusi Tinggi

YOLO melatih model classifier dengan resolusi 224×224 kemudian meningkatkan resolusinya menjadi 448 untuk deteksi. Adapun untuk YOLOv2, sebelum tahap pelatihan model untuk *object detection*, terlebih dahulu dilakukan fine tune pada model *classifier* dengan resolusi 448×448 sebanyak 10 epoch dengan dataset *ImageNet*. Dengan jaringan *classifier* resolusi tinggi ini, YOLOv2 memperoleh peningkatan mAP mendekati 4%.

c. Anchor/Prior Box dan Dimension Clusters

Telah disebutkan sebelumnya bahwa pada YOLO jika titik tengah suatu objek jatuh pada suatu sel grid maka sel grid tersebut bertanggung jawab untuk memprediksi objek tersebut. Akan tetapi, setiap sel grid hanya dapat memprediksi satu objek. Hal ini menjadi kelemahan YOLO ketika terdapat lebih dari satu objek yang titik tengahnya jatuh pada sel grid yang sama. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah ini YOLOv2 mencoba untuk memungkinkan setiap sel grid memprediksi lebih dari satu objek dengan menggunakan k bounding box.

d. Arsitektur Jaringan

YOLOv2 menggunakan arsitektur jaringan Darknet-19 sebagai *backbone*. Darknet-19 merupakan model klasifikasi yang dikembangkan untuk basis YOLOv2. Darknet-19 hanya membutuhkan 5,58 miliar operasi untuk memproses suatu gambar namun memperoleh hasil yang baik. Pada dataset ImageNet, Darknet-19 menghasilkan nilai akurasi top-5 91,2% yang mana lebih baik dari VGG-16 yang memperoleh 90% dan model custom YOLO yang memperoleh 88%. Gambar 6 merupakan arsitektur jaringan Darknet-19.

<i>Type</i>	<i>Filters</i>	<i>Size/Stride</i>	<i>Output</i>
Convolutional	32	3 × 3	224 × 224
Maxpool		2 × 2 / 2	112 × 112
Convolutional	64	3 × 3	112 × 112
Maxpool		2 × 2 / 2	56 × 56
Convolutional	128	3 × 3	56 × 56
Convolutional	64	1 × 1	56 × 56
Convolutional	128	3 × 3	56 × 56
Maxpool		2 × 2 / 2	28 × 28
Convolutional	256	3 × 3	28 × 28
Convolutional	128	1 × 1	28 × 28
Convolutional	256	3 × 3	28 × 28
Maxpool		2 × 2 / 2	14 × 14
Convolutional	512	3 × 3	14 × 14
Convolutional	256	1 × 1	14 × 14
Convolutional	512	3 × 3	14 × 14
Convolutional	256	1 × 1	14 × 14
Convolutional	512	3 × 3	14 × 14
Maxpool		2 × 2 / 2	7 × 7
Convolutional	1024	3 × 3	7 × 7
Convolutional	512	1 × 1	7 × 7
Convolutional	1024	3 × 3	7 × 7
Convolutional	512	1 × 1	7 × 7
Convolutional	1024	3 × 3	7 × 7
Convolutional	1000	1 × 1	7 × 7
Averagepool		Global	1000
Softmax			

Gambar 6. Darknet-19 (Redmon & Farhadi, 2017)

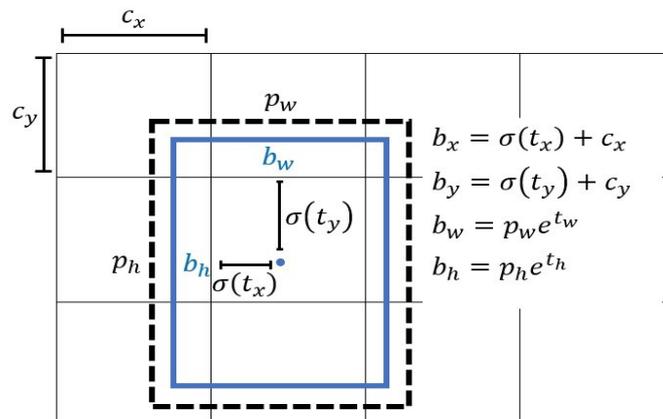
2. YOLOv3

YOLOv3 merupakan generasi ketiga dari YOLO yang dipublikasikan pada 2018 oleh Redmon dan Farhadi. Terdapat beberapa perubahan pada YOLOv3 dari generasi sebelumnya (YOLOv2) di antaranya adalah sebagai berikut (Redmon & Farhadi, 2018).

a. Prediksi Bounding Box

Sebagaimana YOLOv2, YOLOv3 menggunakan dimension clusters sebagai prior box. Yang berubah pada YOLOv3 adalah perhitungan fungsi cost. Setiap *bounding box* (Gambar 7) memiliki *objectness score* yang diprediksi menggunakan *logistic regression*. Jika *bounding box prior* (anchor) tumpang tindih (*overlap*) dengan *ground truth object* lebih dari *bounding box prior* yang lainnya (memiliki nilai IOU paling besar), maka *objectness score*nya adalah 1. Untuk prior lainnya jika memiliki nilai IOU lebih besar dari ambang batas tertentu (misalnya 0,5) maka diabaikan. Sistem hanya menetapkan satu *bounding box prior* untuk setiap *ground*

truth object. Jika suatu *bounding box prior* tidak ditetapkan pada ground truth object manapun, maka tidak ada *loss* untuk prediksi koordinat dan kelas, hanya *objectness*.



Gambar 7. Bounding box (Redmon & Farhadi, 2018)

b. Prediksi Kelas

Generasi YOLO sebelumnya menggunakan fungsi softmax untuk klasifikasi sehingga setiap objek hanya ditetapkan pada satu kelas. Pendekatan ini berjalan jika diasumsikan bahwa output objek bersifat mutually exclusive. Akan tetapi, jika suatu objek memiliki lebih dari satu kelas (multi-label), maka diperlukan pendekatan klasifikasi multi-label untuk menghasilkan model yang lebih baik. Misalnya, suatu objek dapat memiliki dua label yaitu “person” dan “woman”. Untuk melakukan klasifikasi multi-label, YOLOv3 mengganti fungsi softmax dengan independent logistic classifier. Adapun loss function untuk prediksi kelas yang digunakan selama pelatihan adalah binary cross-entropy.

c. Prediksi Multiskala

YOLO dan YOLOv2 memprediksi output pada layer terakhir, sedangkan YOLOv3 memprediksi bounding box pada beberapa skala yang berbeda. Pada percobaan yang dilakukan oleh (Redmon & Farhadi, 2018) menggunakan dataset COCO (Common Objects in Context), YOLOv3 memprediksi bounding box pada 3 skala yang berbeda. Setelah melakukan prediksi bounding box pada skala pertama, YOLOv3 mengambil feature map dari 2 layer terakhir dan melakukan upsample 2 kali. YOLOv3 juga mengambil *feature map* dari layer sebelumnya

kemudian menggabungkannya dengan feature map yang sudah dilakukan *upsample*. Selanjutnya deteksi kedua dilakukan pada gabungan feature map tersebut dengan skala kedua. Untuk deteksi terakhir dengan skala ketiga, dilakukan proses yang sama dengan desain skala kedua. Untuk menentukan *prior box*, (Redmon & Farhadi, 2018) menggunakan k-means dan dipilih sebanyak 9 cluster. Karena pada pelatihan YOLOv3 digunakan 3 skala, maka masing-masing skala menggunakan 3 prior box. Pada dataset COCO, 9 cluster tersebut adalah: (10×13), (16×30), (33×23), (30×61), (62×45), (59×119), (116×90), (156×198), (373×326).

d. *Feature Extractor*

Untuk ekstraksi fitur YOLOv3 menggunakan pendekatan hybrid antara jaringan Darknet-19 dan jaringan residual (Gambar 8). Jaringan ini memiliki 53 layer dan dinamai Darknet-53. Jaringan ini lebih powerful daripada Darknet-19 tetapi masih lebih efisien dari ResNet-101 atau ResNet-152 (Redmon & Farhadi, 2018).

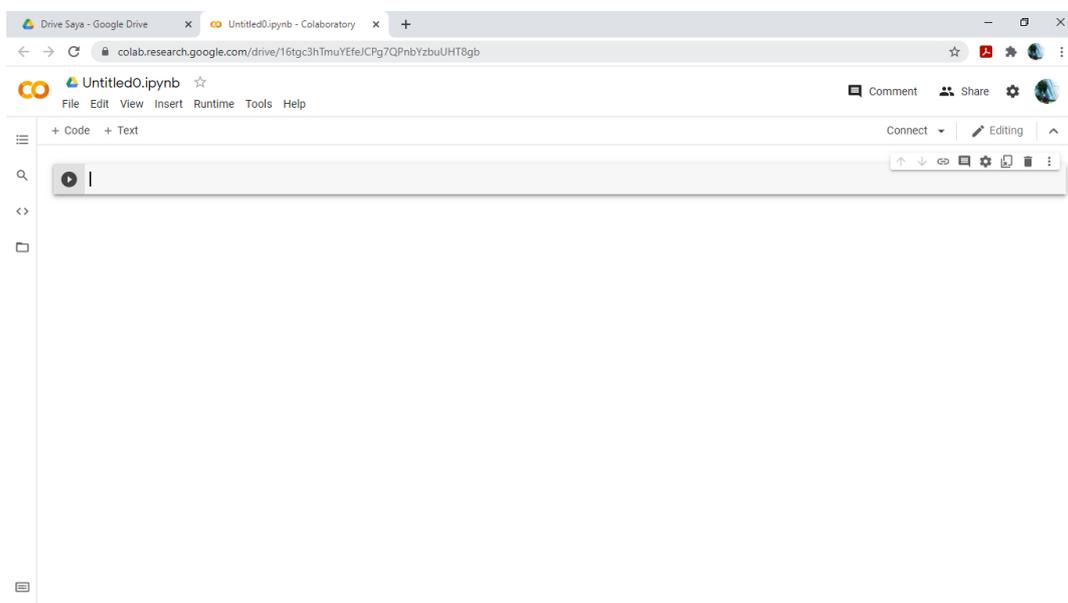
	Type	Filters	Size	Output
	Convolutional	32	3 × 3	256 × 256
	Convolutional	64	3 × 3 / 2	128 × 128
1×	Convolutional	32	1 × 1	128 × 128
	Convolutional	64	3 × 3	
	Residual			
	Convolutional	128	3 × 3 / 2	64 × 64
2×	Convolutional	64	1 × 1	64 × 64
	Convolutional	128	3 × 3	
	Residual			
	Convolutional	256	3 × 3 / 2	32 × 32
8×	Convolutional	128	1 × 1	32 × 32
	Convolutional	256	3 × 3	
	Residual			
	Convolutional	512	3 × 3 / 2	16 × 16
8×	Convolutional	256	1 × 1	16 × 16
	Convolutional	512	3 × 3	
	Residual			
	Convolutional	1024	3 × 3 / 2	8 × 8
4×	Convolutional	512	1 × 1	8 × 8
	Convolutional	1024	3 × 3	
	Residual			
	Avgpool		Global	
	Connected		1000	
	Softmax			

Gambar 8. Model layer network darknet 53 (Redmon & Farhadi, 2018)

5. Google Colaboratory

Google Colab adalah salah satu produk Google berbasis *cloud* yang bisa digunakan secara gratis. Google Colab dibuat khusus untuk membantu para peneliti dalam mengolah data, khususnya di bidang *Machine Learning*. *Tools* Colab ini menyediakan layanan GPU gratis kepada pengguna sebagai backend komputasi. Dengan Google Colab pengguna dapat mengakses sumber daya yang *powerful* melalui browser secara bebas selama 12 jam untuk mengeksekusi kode dan membangun aplikasi menggunakan berbagai *library* yang tersedia seperti *Numpy*, *OpenCV*, *Keras*, *TensorFlow*, dan lain-lain.

Google Colab adalah *coding environment* bahasa pemrograman *Python* dengan format “*notebook*” memiliki tampilan yang mirip dengan *Jupyter Notebook* (Gambar 9) dan tidak memerlukan pengaturan terlebih dahulu sebelum digunakan dan berjalan sepenuhnya pada *cloud* dengan memanfaatkan media penyimpanan Google Drive.



Gambar 9. Tampilan Google Colaboratory

Selain itu, terdapat beberapa perintah yang bisa digunakan di Google Colab seperti perintah *git*, *pip* dan *sed*. *Git* merupakan fasilitas version control system yang banyak digunakan oleh programmer untuk berbagi paket program dan membangun aplikasi secara

bersama-sama dengan menggunakan perintah dasar seperti git init (membuat repositori/tempat penyimpanan paket program), git add (menambah file baru pada repositori), git clone (menyalin repositori), dll (*Git*, n.d.).

Pip adalah salah satu pengelola paket *python*. Perintah pip merupakan baris program yang dapat dieksekusi di command prompt/penerjemah baris perintah yang ada di Windows ataupun python interpreter. Adapun sed merupakan stream editor dari Unix yang digunakan untuk manipulasi script tanpa harus membuka file sumbernya.

6. *Image Annotation*

Image Annotation adalah teknik utama yang digunakan untuk membuat data pelatihan untuk computer vision. Image Annotation pada dasarnya adalah proses pelabelan data dalam berbagai media gambar, teks, atau video (Low, 2020). Pada tesis ini pemberian anotasi dilakukan pada objek larva udang. Terdapat beberapa macam anotasi gambar yang biasa dipakai dalam visi komputer, di antaranya yaitu: *bounding boxes* (Gambar 10) , 3D (Gambar 11), *polygon* (Gambar 12), *semantic segmentation* (Gambar 13), *key-point* (Gambar 14), Lines (Gambar 15), dan *image classification* (Gambar 16).



Gambar 10. Bounding Box (Pokhrel, 2020)



Gambar 11. 3D cuboids (Pokhrel, 2020)



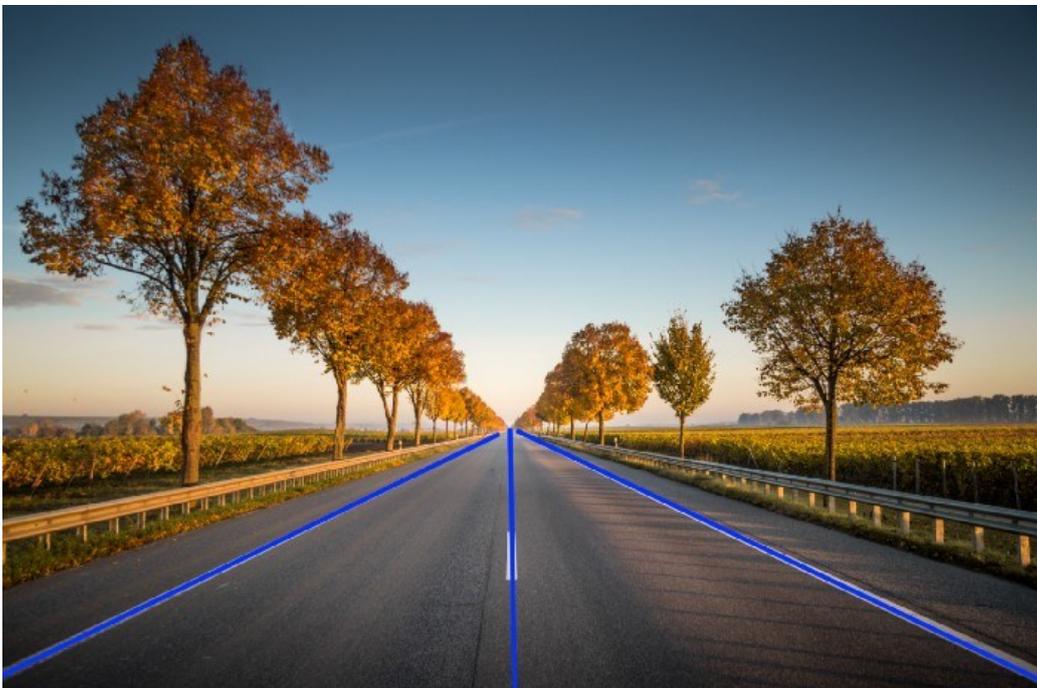
Gambar 12. Polygonal segmentation (Ambalina, 2019)



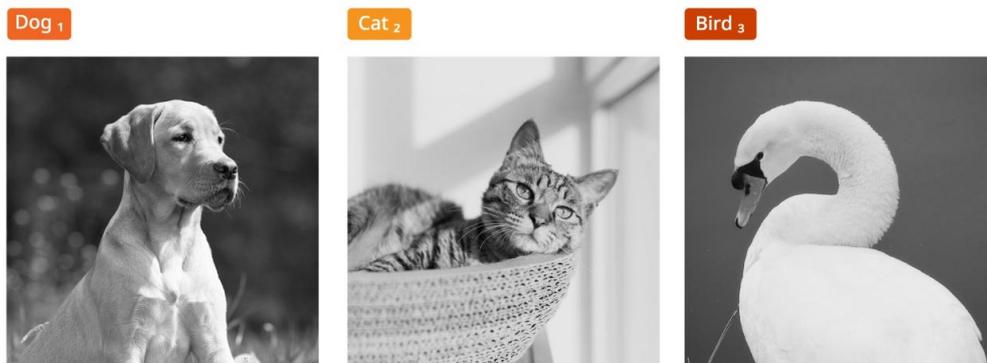
Gambar 13. Semantic segmentation (Pokhrel, 2020)



Gambar 14. Key-point annotation (Pokhrel, 2020)



Gambar 15. Line (Pokhrel, 2020)



Gambar 16. Image Classification (Ambalina, 2019)

B. PENELITIAN TERKAIT

Beberapa penelitian terkait pendeteksian dan penghitungan larva udang di antaranya sebagai berikut:

- a. (Kaewchote et al., 2018) melakukan penghitungan post larva udang menggunakan teknik pengenalan citra. Penghitungan dilakukan dengan menggunakan metode *Local Binary Pattern* (LBP) dan klasifikasi *Random Forest*. Menilai hasil dengan validasi K-fold cross ($k = 5$) menunjukkan bahwa metode LBP akurat 98,50%. Pada penelitian ini didapatkan *root mean square error* (RMSE) yang relatif besar sebesar 14,43 karena tumpang tindih udang.
- b. (Awalludin et al., 2019), menggunakan analisis blob dan teknik component connected untuk menghitung larva udang. Berdasarkan hasilnya, metode yang diusulkan menyajikan *Root Mean Square Error* (RMSE) kurang dari 6% yang lebih baik dari beberapa pendekatan penghitungan manual.
- c. (Nguyen et al., 2020) menerapkan segmentasi instance berbasis Mask R-CNN dua fase meningkat dengan margin maksimum 16,1% untuk mensegmentasi larva udang untuk tujuan perhitungan. Pendekatan ini memiliki hasil dengan akurasi mulai dari 92,2% hingga 95,4% untuk gambar tumpang tindih sedang.
- d. (Solahudin et al., 2018) menggunakan teknik pengolahan citra dalam menghitung benih udang. Proses pengolahan citra yang digunakan terdiri dari pemotongan citra, thresholding, dilasi, dan pelabelan. Gambar diambil menggunakan kamera CCD dengan sistem *backlight*. Hasil akurasi dari penelitian ini sebesar 98.49%. rata-rata waktu penghitungan benih udang adalah 1.70 detik/citra dengan standar deviasi 0.15 detik.
- e. (Khantuwan & Khiripet, 2012) mengusulkan penggunaan *Co-Occurrence Color Histogram* untuk menghitung larva udang secara akurat dan otomatis. Penghitungan jumlah larva udang dilakukan dalam wadah berisi air. Gambar wadah diambil dari kamera

di atas wadah. Gambar-gambar diolah terlebih dahulu untuk menghilangkan dan meningkatkan *noise*. Gambar yang dihasilkan kemudian diproses untuk menghitung jumlah larva udang dengan akurasi yang dapat diterima. Hasil percobaan menunjukkan akurasi sebesar 97% dalam kondisi terkendali.

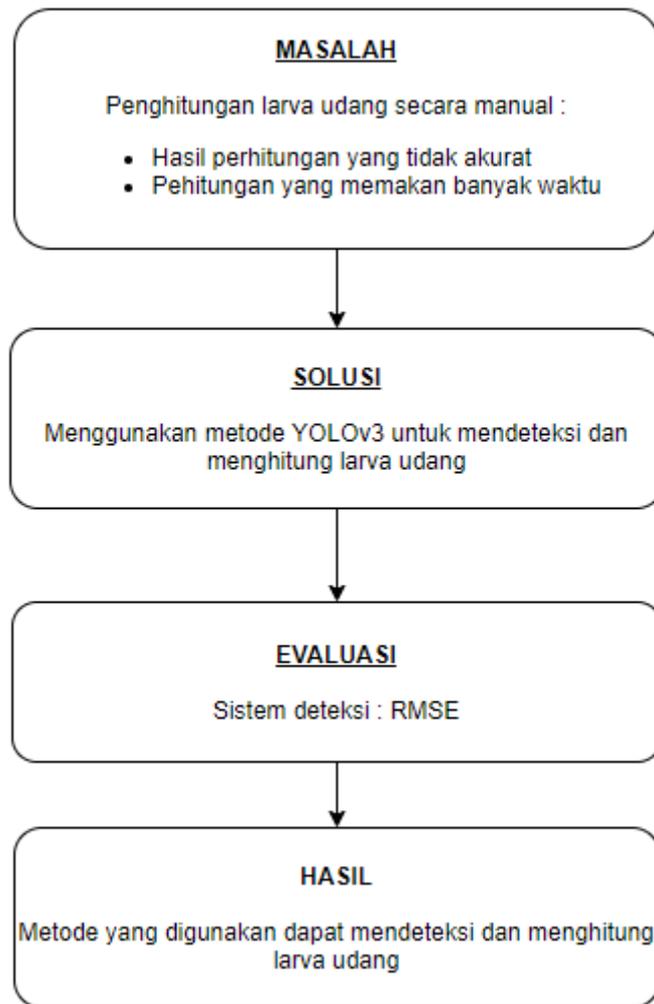
C. STATE OF THE ART

Penelitian sebelumnya oleh Kaewchote et al, melakukan penghitungan post larva udang menggunakan teknik klasifikasi. Awalludin et al, menggunakan analisis blob dan teknik *component connected* untuk menghitung larva udang. Nguyen et al, menerapkan segmentasi instance berbasis *Mask R-CNN* dua fase meningkat dengan margin maksimum 16,1% untuk mensegmentasi larva udang. Solahudin et al, melakukan deteksi larva udang dengan menggunakan teknik pengolahan citra. Khantuwan & Khiripet, mengusulkan penggunaan *Co-Occurrence Color Histogram* untuk menghitung larva udang secara akurat dan otomatis.

Tabel 1. *State of the art*

No	Judul	Penerbit, Penulis & Tahun	Metode	Hasil	Jumlah Data
1.	<i>Image recognition method using Local Binary Pattern and the Random forest classifier to count post larvae shrimp</i> (10.1016/j.anres.2018.10.007)	<i>Agriculture and Natural Resources</i> , Kaewchote et al, 2018	<ul style="list-style-type: none"> • LBP • RF classifier 	Sistem menunjukkan persentase yang tinggi dalam menghitung post larva udang	100 gambar
2.	<i>Combination of Canny Edge Detection and Blob Processing Techniques for Shrimp Larvae Counting</i> (10.1109/ICSIPA45851.2019.8977746)	<i>Proceedings of the 2019 IEEE International Conference on Signal and Image Processing Applications, ICSIPA 2019</i> , Awalludin et al, 2019	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Canny Edge Detection</i> • <i>Blob analysis</i> 	metode yang diusulkan menyajikan Root Mean Square Error (RMSE) kurang dari 6% yang lebih baik dari beberapa pendekatan penghitungan manual	90 gambar
3.	<i>Two-Phase Instance Segmentation for Whiteleg Shrimp Larvae Counting</i> (10.1109/ICCE46568.2020.9043075)	<i>Digest of Technical Papers - IEEE International Conference on Consumer Electronics</i> , Nguyen et al, 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Mask R-CNN 	memiliki hasil dengan akurasi mulai dari 92,2% hingga 95,4% untuk gambar udang tumpang tindih sedang	-
4.	<i>Vaname (Litopenaeus vannamei) Shrimp Fry Counting Based on Image Processing Method</i> (10.1088/1755-1315/147/1/012014)	<i>IOP Conference Series: Earth and Environmental Science</i> , Solahudin et al, 2018	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Operasi Thresholding</i> 	Akurasi 98.49% dalam menghitung benih udang dalam waktu rata-rata 1.70 detik.	-
5.	<i>Live Shrimp Larvae Counting Method Using Co-occurrence Color Histogram</i>	<i>2012 9th International Conference on Electrical Engineering/Electronics, Computer, Telecommunications and Information Technology</i> , Khantuwan & Khiripet, 2012	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Co-Occurrence color Histogram</i> 	Hasil percobaan menunjukkan akurasi sebesar 97%	100 gambar

D. KERANGKA PIKIR



Gambar 17. Kerangka Pikir

Pada Gambar 17 menunjukkan kerangka pikir pada penelitian ini. Pada tahap pertama menjelaskan permasalahan dalam menghitung larva udang secara manual, yaitu hasil perhitungan yang tidak akurat serta memakan banyak waktu. Kemudian, solusi yang ditawarkan ialah dengan menggunakan sebuah sistem berbasis deteksi objek yang dapat mendeteksi serta menghitung objek secara otomatis sehingga digunakan metode *deep learning* yaitu YOLOv3. Evaluasi dilakukan dengan menghitung nilai *root mean square error* (RMSE).