

**PENGEMBANGAN DESAIN SISTEM *SENSITIVITY-BASED  
RESOURCE ALLOCATOR* UNTUK MENINGKATKAN AKURASI  
PADA APLIKASI *VIDEO ANALYTICS***

**TUGAS AKHIR**

**Karya tulis sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana dari  
Institut Teknologi Bandung**

**Oleh**

**FAISHAL ZHARFAN**

**NIM: 18119002**

**(Program Studi Teknik Telekomunikasi)**



**INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG**

**Mei 2024**

## **ABSTRAK**

### **PENGEMBANGAN DESAIN SISTEM *SENSITIVITY-BASED RESOURCE ALLOCATOR* UNTUK MENINGKATKAN AKURASI PADA APLIKASI *VIDEO ANALYTICS***

Oleh

**Faishal Zharfan**

**NIM: 18119002**

**(Program Studi Teknik Telekomunikasi)**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam lobortis facilisis sem. Nullam nec mi et neque pharetra sollicitudin. Praesent imperdiet mi nec ante. Donec ullamcorper, felis non sodales commodo, lectus velit ultrices augue, a dignissim nibh lectus placerat pede. Vivamus nunc nunc, molestie ut, ultricies vel, semper in, velit. Ut porttitor. Praesent in sapien. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis fringilla tristique neque. Sed interdum libero ut metus. Pellentesque placerat. Nam rutrum augue a leo. Morbi sed elit sit amet ante lobortis sollicitudin. Praesent blandit blandit mauris. Praesent lectus tellus, aliquet aliquam, luctus a, egestas a, turpis. Mauris lacinia lorem sit amet ipsum. Nunc quis urna dictum turpis accumsan semper.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam lobortis facilisis sem. Nullam nec mi et neque pharetra sollicitudin. Praesent imperdiet mi nec ante. Donec ullamcorper, felis non sodales commodo, lectus velit ultrices augue, a dignissim nibh lectus placerat pede. Vivamus nunc nunc, molestie ut, ultricies vel, semper in, velit. Ut porttitor. Praesent in sapien. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis fringilla tristique neque. Sed interdum libero ut metus. Pellentesque placerat. Nam rutrum augue a leo. Morbi sed elit sit amet ante lobortis sollicitudin. Praesent blandit blandit mauris. Praesent lectus tellus, aliquet aliquam, luctus a, egestas a, turpis. Mauris lacinia lorem sit amet ipsum. Nunc quis urna dictum turpis accumsan semper.

*Kata kunci: pertama, kedua, ketiga.*

## ABSTRACT

### ***THE DEVELOPMENT OF SENSITIVITY-BASED RESOURCE ALLOCATOR SYSTEM TO ENHANCE VIDEO ANALYTICS APPLICATIONS ACCURACY***

By

**Faishal Zharfan**

**NIM: 18119002**

**(Telecommunication Engineering Program)**

LaTeX Lorem ipsum (Du dkk., 2020), (Zhang dkk., 2017), (Huang dkk., 2024) Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam lobortis facilisis sem. Nullam nec mi et neque pharetra sollicitudin. Praesent imperdiet mi nec ante. Donec ullamcorper, felis non sodales commodo, lectus velit ultrices augue, a dignissim nibh lectus placerat pede. Vivamus nunc nunc, molestie ut, ultricies vel, semper in, velit. Ut porttitor. Praesent in sapien. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis fringilla tristique neque. Sed interdum libero ut metus. Pellentesque placerat. Nam rutrum augue a leo. Morbi sed elit sit amet ante lobortis sollicitudin. Praesent blandit blandit mauris. Praesent lectus tellus, aliquet aliquam, luctus a, egestas a, turpis. Mauris lacinia lorem sit amet ipsum. Nunc quis urna dictum turpis accumsan semper.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam lobortis facilisis sem. Nullam nec mi et neque pharetra sollicitudin. Praesent imperdiet mi nec ante. Donec ullamcorper, felis non sodales commodo, lectus velit ultrices augue, a dignissim nibh lectus placerat pede. Vivamus nunc nunc, molestie ut, ultricies vel, semper in, velit. Ut porttitor. Praesent in sapien. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis fringilla tristique neque. Sed interdum libero ut metus. Pellentesque placerat. Nam rutrum augue a leo. Morbi sed elit sit amet ante lobortis sollicitudin. Praesent blandit blandit mauris. Praesent lectus tellus, aliquet aliquam, luctus a, egestas a, turpis. Mauris lacinia lorem sit amet ipsum. Nunc quis urna dictum turpis accumsan semper.

*Keywords: first, second, third.*

**PENGEMBANGAN DESAIN SISTEM *SENSITIVITY-BASED*  
*RESOURCE ALLOCATOR* UNTUK MENINGKATKAN  
AKURASI PADA APLIKASI *VIDEO ANALYTICS***

Oleh  
**Faishal Zharfan**  
**NIM: 18119002**  
**(Program Studi Sarjana Teknik Telekomunikasi)**

Institut Teknologi Bandung

Menyetujui  
Tim Pembimbing

Tanggal 3 Juni 2024

Ketua

---

Prof. Ir. Hendrawan, M.Sc., Ph.D.  
NIP. 196007051987021002

**PENGEMBANGAN DESAIN SISTEM *SENSITIVITY-BASED*  
*RESOURCE ALLOCATOR* UNTUK MENINGKATKAN  
AKURASI PADA APLIKASI *VIDEO ANALYTICS***

**HALAMAN PENGESAHAN**

Oleh  
**Faishal Zharfan**  
**NIM: 18119002**  
**(Program Studi Teknik Telekomunikasi)**

Institut Teknologi Bandung

Menyetujui  
Tim Pembimbing

Tanggal 3 Juni 2024

Ketua

---

Prof. Ir. Hendrawan, M.Sc., Ph.D.  
NIP. 196007051987021002

## **PEDOMAN PENGGUNAAN TUGAS AKHIR**

Tugas Akhir Sarjana yang tidak dipublikasikan terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Institut Teknologi Bandung, dan terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis dengan mengikuti aturan HaKI yang berlaku di Institut Teknologi Bandung. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau peringkasan hanya dapat dilakukan seizin penulis dan harus disertai dengan kaidah ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Sitasi hasil penelitian Tugas Akhir ini dapat ditulis dalam bahasa Indonesia sebagai berikut:

Zharfan, Faishal. (2024): *Pengembangan Desain Sistem Sensitivity-based Resource Allocator untuk Meningkatkan Akurasi pada Aplikasi Video Analytics*, Tugas Akhir Program Sarjana, Institut Teknologi Bandung

dan dalam bahasa Inggris sebagai berikut:

Zharfan, Faishal. (2024): *The Development of Sensitivity-based Resource Allocator System to Enhance Video Analytics Applications Accuracy*, Undergraduate Final Year Project, Institut Teknologi Bandung

Memperbanyak atau menerbitkan sebagian atau seluruh Tugas Akhir haruslah seizin Dekan Sekolah Teknik Elektro dan Informatika Institut Teknologi Bandung.

*Jangan bingung*  
*Tidak usah repot-repot*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menyelesaikan salah satu kewajiban dalam menempuh studi sarjana S1 pada Program Studi Teknik Telekomunikasi di Institut Teknologi Bandung yaitu Tugas Akhir berjudul “**Pengembangan Desain Sistem *Sensitivity-based Resource Allocator* untuk Meningkatkan Akurasi pada Aplikasi *Video Analytics*”**”.

Ucapan terima kasih dan rasa syukur juga tidak lupa disampaikan oleh penulis kepada seluruh orang yang telah melancarkan dan membantu dalam pelaksanaan Tugas Akhir yang telah diberikan baik dalam bentuk usaha, waktu, material dan juga dukungan. Tanpa ada dukungan dari orang-orang tersebut, penulis tidak akan mampu untuk menyelesaikan pengerjaan Tugas Akhir ini dengan baik. Maka izinkanlah penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada

1. Orang Tua penulis yang selalu memberikan dukungan finansial maupun secara moral
2. Prof. Ir. Hendrawan, M.Sc., Ph.D. selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing dan membantu dalam pengerjaan tugas akhir ini
3. Prof. Junchen Jiang dan Prof. Haryadi S. Gunawi selaku kolaborator yang selalu memberikan masukan
4. Roy Huang selaku rekan kolaborator riset yang telah banyak membantu terkait hal teknis
5. Farhan Krishna selaku rekan TA yang selalu menjadi teman diskusi penulis

Penulisan buku tugas akhir ini tidak akan bisa dilakukan tanpa adanya orang-orang yang selalu membantu dalam penyelesaiannya. Penulis buku akhir ini hanyalah manusia yang tidak lepas dari kesalahan. Maka dari itu, penulis terbuka dan menerima kritik, saran dan diskusi sebagai bahan perbaikan dan pembelajaran agar penulis dapat menjadi pribadi yang lebih baik lagi kedepannya. Semoga Buku tugas



akhir yang penulis but mampu bermanfaat bagi pembaca, terutama teman-teman  
pegiat telekomunikasi.

Bandung, 3 Juni 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b>	<b>i</b>
<b><i>ABSTRACT</i></b>	<b>ii</b>
<b>PEDOMAN PENGGUNAAN TUGAS AKHIR</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG</b>	<b>xiv</b>
<b>1 PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang . . . . .	1
1.2 Rumusan Masalah . . . . .	2
1.3 Tujuan dan Manfaat . . . . .	2
1.4 Lingkup Permasalahan . . . . .	3
1.5 Asumsi-asumsi . . . . .	3
1.6 Hipotesis . . . . .	3
1.7 Sistematika Buku Tugas Akhir . . . . .	3
<b>2 PROSES DAN PENGEMBANGAN DESAIN</b>	<b>5</b>
2.1 Tinjauan Pustaka . . . . .	5
2.1.1 Resource Allocator . . . . .	5
2.1.2 Video Analytics Application . . . . .	6
2.1.3 Traffic Control . . . . .	6
2.1.4 gRPC . . . . .	7
2.2 Persyaratan Desain . . . . .	8
2.3 Konsep Desain . . . . .	9
2.4 Pengembangan Desain . . . . .	9
2.4.1 Alternatif Bahasa Pemrograman . . . . .	12
2.4.2 Alternatif Algoritma Komputasi . . . . .	13
<b>3 ANALISIS DAN PERANCANGAN</b>	<b>17</b>

3.1	Analisis Masalah . . . . .	17
3.2	Solusi Umum . . . . .	17
3.3	Rancangan Solusi . . . . .	17
<b>4</b>	<b>EVALUASI DAN PEMBAHASAN</b>	<b>19</b>
4.1	Tujuan Pengujian . . . . .	19
4.2	Skenario Pengujian . . . . .	19
4.3	Hasil Pengujian . . . . .	19
4.4	Pembahasan . . . . .	20
<b>5</b>	<b>PENUTUP</b>	<b>21</b>
5.1	Kesimpulan . . . . .	21
5.2	Saran . . . . .	21
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>22</b>

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>Lampiran A Instrumen Pengujian</b>	<b>26</b>
<b>Lampiran B Rincian Kasus Uji</b>	<b>27</b>

## DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI

Gambar II-1	Use-Case gRPC (gRPC, 2024) . . . . .	7
Gambar II-2	Pohon Objektif . . . . .	8
Gambar II-3	Tingkah Laku Sistem . . . . .	16

## DAFTAR TABEL

Tabel II-1	Tabel <i>Constraint</i> pada Subobjektif . . . . .	9
Tabel II-2	Tabel Persyaratan Fungsional dan Fungsi . . . . .	10
Tabel II-3	Tabel Persyaratan Fungsional dan Fungsi . . . . .	11
Tabel II-4	Tabel Persyaratan Fungsional dan Fungsi . . . . .	11
Tabel II-5	Tabel Pemilihan Bahasa Pemrograman . . . . .	13
Tabel II-6	Tabel Pemilihan Algoritma Komputasi . . . . .	14

## DAFTAR SINGKATAN

SINGKATAN	NAMA	KEMUNCULAN PERTAMA
CNN	Convolutional Neural Network	5
CPU	Central Processing Unit	5
DDS	Server-Driven Video Streaming for Deep Learning Inference	6
GPU	Graphics Processing Unit	5
JCAB	Joint Configuration Adaptation and Bandwidth	5
VAP	Video Analytics Applications	2

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Dalam 5 tahun terakhir, perkembangan teknologi telekomunikasi merupakan salah satu yang paling masif. Hal ini dibuktikan dengan kehadiran standar komunikasi mobile 5G pada tahun 2019. 5G tidak hanya dapat meningkatkan kecepatan internet menjadi 10Gb/s dari yang mulanya hanya 300Mb/s pada 4G LTE-Advanced (Khalifa, 2024a), namun 5G juga memiliki 2 *use-case* lainnya yakni *Massive Machine-Type Communication* dan *Ultra-Reliable Low-Latency Communication* (Reply, 2024).

Hadirnya *Massive Machine-Type Communication* memungkinkan banyak perangkat yang dapat terkoneksi dalam sebuah jaringan. Hal ini dapat mendukung keberlangsungan sistem IoT atau *Internet of Things*. IoT adalah sebuah teknologi komunikasi yang memungkinkan perangkat-perangkat dalam sebuah jaringan dapat berkomunikasi satu sama lainnya sehingga menciptakan sebuah sistem cerdas (Al-Fuqaha dkk., 2015). Perangkat-perangkat yang dimaksud dalam kasus ini adalah berbagai macam sensor. Data yang dikumpulkan dari berbagai macam sensor tersebut akan diproses oleh sebuah perangkat komputasi terpusat yang saat ini dikenal dengan istilah *cloud computing*

Cloud computing memiliki beberapa keterbatasan yakni lokasi yang terbatas sehingga memiliki waktu respon yang cukup lama dan tidak cocok diterapkan pada sistem yang real-time. Untuk mengatasi masalah ini, lahirlah sebuah istilah baru, yakni *Edge Computing* (Satyanarayanan, 2017). *Edge Computing* adalah sebuah paradigma dalam cloud computing yang bertujuan untuk mendekatkan proses komputasi pada perangkat *edge* sehingga pemrosesan dapat dilakukan dalam waktu singkat (Khalifa, 2023).

Masalah yang sering ditemukan pada *Edge Computing* adalah keterbatasan *bandwidth* dan waktu pemrosesan yang relatif lama terutama pada perangkat *edge* yang memiliki ukuran data yang relatif besar. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan sumber daya komputasi yang dimiliki oleh *edge computing* (Mao dkk., 2017).



Contohnya adalah kamera keamanan, kamera akan mengirimkan video pada server untuk dilakukan proses deteksi objek (kendaraan, orang, objek lainnya). Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan lah sebuah sistem cerdas yang dapat mengalokasikan *resource* secara periodik yang bergantung pada kebutuhan tiap kamera sehingga tidak ditemukan *backlog* pada sistem dan juga dapat memperoleh hasil yang maksimal (Cao dkk., 2020).

Dari perumusan masalah tersebut, pada tugas akhir ini akan dirancang sebuah sistem *resource allocator* pada yang berfokus pada *bandwidth* yang berbasis sensitivitas sehingga dapat meminimalkan trade-off antara alokasi bandwidth dan akurasi deteksi pada tiap kamera.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Masalah penelitian yang dirumuskan adalah apakah penggunaan *sensitivity-based resource allocator* yang diajukan dapat meningkatkan rata-rata akurasi dari sistem *video analytics applications* (Video Analytics Applications (VAP)) seperti DDS (Du dkk., 2020) dan lebih baik dari pendahulunya seperti VideoStorm (Zhang dkk., 2017)?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat**

Tujuan tugas akhir ini adalah untuk menghasilkan sebuah *sensitivity-based resource allocator* yang dapat meningkatkan rata-rata akurasi dari sistem *video analytics applications*

Hadirnya konsep smart city yang mengintegrasikan berbagai macam teknologi seperti kecerdasan buatan pada ekosistem perkotaan yang dapat membuat hidup lebih aman dan nyaman (Khalifa, 2019). Salah satu sistem yang sudah diterapkan adalah sistem untuk mendeteksi plat nomor kendaraan untuk kemudahan identifikasi kendaraan apabila terjadi sebuah pelanggaran. Beberapa tahun terakhir Kepolisian Indonesia menetapkan aturan warna terbaru plat nomor kendaraan menjadi putih, hal ini dilakukan karena warna putih dapat lebih mudah dideteksi oleh model object detection dibandingkan dengan warna hitam (Khalifa, 2024b). Dengan pengimplementasian *resource allocator*, kami berharap performa, yakni akurasi,

yang dihasilkan dari sistem tersebut dapat maksimal sehingga tidak terdapat pelanggar yang bebas tilang.

#### **1.4 Lingkup Permasalahan**

Pada topik *Enhancing Video Analytics Accuracy via Real-time Automated Video Compression Parameter Tuning as well as Enabling Resource Allocator*, secara garis besar terdiri dari 2 buah subsistem, yakni *video analytics applications* dan *resource allocator*. Fokus penulis adalah untuk mengembangkan dan menguji *resource allocator*. Selain itu, karena keterbatasan waktu yang diberikan dan alasan keamanan, *resource allocator* hanya dapat bekerja dalam jaringan lokal.

#### **1.5 Asumsi-asumsi**

Dalam pengerjaan tugas akhir ini terdapat asumsi-asumsi yang digunakan antara lain:

1. Protokol komunikasi yang digunakan adalah HTTP
2. Kondisi jaringan yang stabil sehingga komunikasi data dapat terus terjalin
3. *Resource allocator* hanya dapat dijalankan pada sistem operasi berbasis kernel Linux
4. Jumlah *client* atau kamera yang dapat terkoneksi adalah sebanyak 3 buah

#### **1.6 Hipotesis**

Penggunaan *resource allocator* yang diintegrasikan dengan gRPC dan *self-adaptive VAP* dapat memberikan gambaran kondisi kebutuhan bandwidth tiap kamera sehingga alokasi bandwidth ideal akan diperoleh yang berakibat pada peningkatan akurasi

#### **1.7 Sistematika Buku Tugas Akhir**

Pada bab 2 menjelaskan hal-hal terkait pengembangan dan perancangan *resource allocator* yang dimulai dari tinjauan pustaka, persyaratan desain, konsep desain, dan pengembangan desain.

Pada bab 3 menjelaskan hal-hal terkait model desain dan implementasi dari *resource allocator*.

Pada bab 4 menjelaskan hal-hal terkait pengujian desain dan analisis hasil pengujian dari *resource allocator* yang telah dibuat.

Pada bab 5 menjelaskan kesimpulan dari seluruh pengerjaan tugas akhir dan saran untuk pengembangan topik kedepannya.

## BAB II PROSES DAN PENGEMBANGAN DESAIN

### 2.1 Tinjauan Pustaka

#### 2.1.1 Resource Allocator

Kehadiran sebuah *resource allocator* merupakan hal yang sangat krusial pada keberlangsungan sistem *edge computing*. Keterbatasan sumber daya komputasi merupakan motivasi utama dibalik kebutuhan sistem ini. Sumber daya komputasi harus secara cerdas dan tepat dialokasikan sesuai dengan kebutuhan perangkat *edge* sehingga tidak terdapat *backlog* yang dapat menurunkan performansi (Cao dkk., 2020). Sumber daya komputasi yang bisa dialokasikan berupa Central Processing Unit (CPU), Graphics Processing Unit (GPU), *bandwidth*, *memory*, dan *storage* (Mao dkk., 2017).

Beberapa peneliti sudah mengajukan sistem *resource allocator*, diantaranya adalah VideoStorm (Zhang dkk., 2017), Joint Configuration Adaptation and Bandwidth (JCAB) (Wang dkk., 2020), dan AutoML *for VAP* (Galanopoulos dkk., 2021). JCAB melakukan alokasi berdasarkan *bandwidth* dan model Convolutional Neural Network (CNN), artinya pada suatu sistem, terdapat beberapa model yang di-*deploy* berdasarkan resolusi video masukan. Tiap kumpulan video akan didistribusikan pada model CNN yang berbeda-beda mengikuti konfigurasi video yang sudah ditentukan sebelumnya.

Sementara AutoML *for VAP* adalah sebuah *framework* AutoML yang sengaja dibuat untuk memilih konfigurasi yang teroptimasi untuk VAP dan pembuatan model CNN. VideoStorm, di lain sisi adalah sebuah *resource allocator* yang melakukan alokasi terhadap *bandwidth*. Cara kerja VideoStorm adalah pertama-tama kamera-kamera akan mengirimkan video kepada server. Lalu pada suatu periode tertentu, VideoStorm akan melakukan alokasi *bandwidth* dengan menganalisis hasil dari beberapa detik sebelumnya dan menentukan *bandwidth* yang sesuai dengan kebutuhannya.

### 2.1.2 Video Analytics Application

Faktor utama keberhasilan sebuah sistem *Video Analytics* selaras dengan *Video Analytics Application* (VAP) yang digunakan. Semakin cerdas VAP maka akan semakin baik performansi yang dihasilkan oleh sistem. (Ananthanarayanan dkk., 2017) mengatakan bahwa VAP merupakan sistem yang sangat kompleks jika ingin diterapkan pada jaringan *edge*. Hal ini diakibatkan oleh video yang memiliki ukuran data yang relatif besar dan waktu pemrosesan yang cukup lama. Sehingga diperlukan pertimbangan yang sangat matang dalam mendesain sebuah VAP.

Sebuah sistem VAP terdiri dari *client*, *middleware*, dan *server*. *Client* biasanya berupa kamera yang digunakan untuk menangkap video dan melakukan beberapa proses seperti *encoding* untuk dikirimkan kepada *server*. *Middleware* adalah sebuah sistem yang menghubungkan *client* dengan *server* yang berfungsi untuk menjamin keberlangsungan transmisi data antar keduanya (IBM, 2021). Sementara *server* berguna untuk memproses data seperti melakukan deteksi objek, mengklasifikasikan objek, atau melakukan kegiatan komputasi lainnya.

Beberapa VAP sudah diajukan diantaranya adalah Server-Driven Video Streaming for Deep Learning Inference (DDS) (Du dkk., 2020), AWSStream (Zhang dkk., 2018), Reducto (Li dkk., 2020), dan Glimpse (Chen dkk., 2015). DDS adalah sebuah VAP yang bekerja dengan cara mengirim video menggunakan 2 kali iterasi sehingga dapat diperoleh hasil yang baik. Salah satu persyaratan dalam mendesain VAP adalah *self-adaptability* (Jiang dkk., 2018), hal ini bermakna bahwa VAP dapat beradaptasi dengan kondisi lingkungannya dengan cara mengubah konfigurasi videonya.

### 2.1.3 Traffic Control

*Traffic control* atau lebih dikenal dengan *tc* adalah sebuah *tools* pada linux yang dapat digunakan untuk memegang kendali atas trafik pada kernel linux (The Linux Documentation Project, 2024). Beberapa fungsi utama dari *tc* adalah *SHAPING*, *SCHEDULING*, *POLICING*, dan *DROPPING*.

Salah satu *use-case* yang paling sering digunakan yakni *tc* akan digunakan sebagai alat yang dapat mengontrol transmisi dari sebuah *interface* jaringan, salah satunya

adalah untuk menurunkan atau mengelompokkan *ingress bandwidth* ke beberapa *virtual interface* sehingga kelakuannya dapat dikontrol.

#### 2.1.4 gRPC

gRPC adalah sebuah *framework* RPC atau *Remote Procedure Call open source* universal yang dikembangkan oleh Google (gRPC, 2024). gRPC digunakan sebagai *tools* penghubung antar perangkat atau perangkat dengan *server* yang dapat dicopot pasang secara mudah.



Gambar II-1. Use-Case gRPC (gRPC, 2024)

gRPC adalah *framework* RPC yang universal, hal ini bermakna bahwa gRPC mendukung komunikasi data menggunakan bahasa pemrograman yang berbeda seperti yang ditunjukkan pada Gambar II-1. gRPC menggunakan *Protocol Buffers* atau protobuf sebagai struktur data pada pesan yang dikirimkan, secara sekilas, protobuf mirip seperti JSON, namun protobuf universal, lebih ringan, dan lebih cepat dari segi performansi.

gRPC mendukung berbagai macam jenis komunikasi yakni

1. *Unary RPC* yaitu *client* akan mengirimkan sebuah *request* dan *server* akan mengirimkan sebuah respon. Pada komunikasi ini, hanya *server* yang dapat mengirimkan respon, tidak berlaku sebaliknya

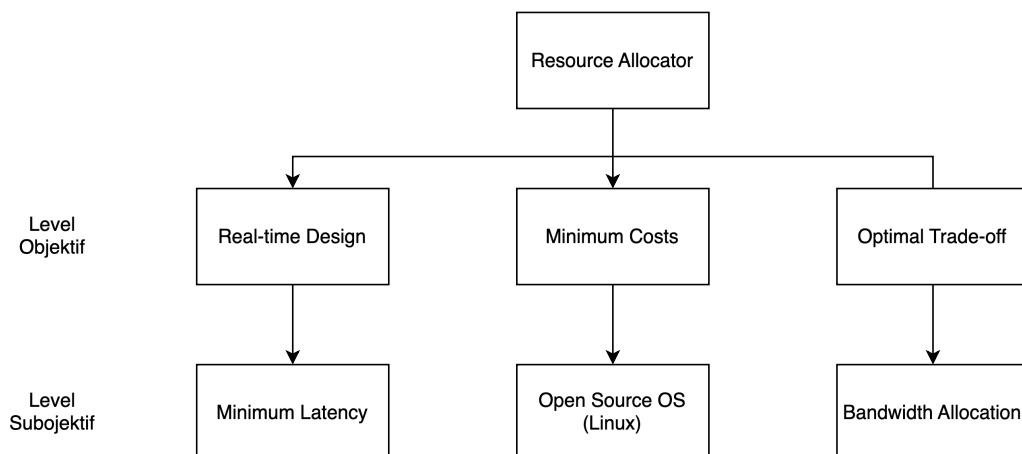
2. *Server streaming RPC* yaitu *client* akan mengirimkan sebuah *request* dan *server* akan mengirimkan respon yang tak henti hingga pesannya selesai.
3. *Client streaming RPC* yaitu kebalikannya dari *Server streaming RPC*, yakni *server* yang akan melakukan *request* dan *client* yang akan mengirimkan pesan tak henti.
4. *Bidirectional streaming RPC* yaitu *client* dan *server* dapat mengirim *request* dan mendapat respon dari satu sama lain

## 2.2 Persyaratan Desain

*Resource allocator* yang dirancang akan diintegrasikan dengan sebuah VAP terbaik dari segi performansi yakni DDS. Dengan berbagai macam pertimbangan, sistem yang didesain harus bisa memenuhi rancangan mengikuti objektif sebagai berikut

1. *Resource allocator* bersifat real-time (*Real-time design*)
2. *Resource allocator* harus bisa melakukan tradeoff yang minimal antara bandwidth dan akurasi (*Optimal Trade-off*)
3. *Resource allocator* memiliki harga pengembangan yang minimal (*Minimum Costs*)

Objektif-objektif yang disebutkan masih bersifat umum. Maka dari itu, akan dilakukan penjabaran dari tiap-tiap objektif dalam bentuk pohon subobjektif seperti pada gambar II-2 berikut ini



Gambar II-2. Pohon Objektif

Tabel II-1. Tabel *Constraint* pada Subobjektif

<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Objektif 1:</b> <i>Real-time Design</i><ul style="list-style-type: none"><li>◦ <b>Subobjektif 1:</b> Latensi Minimum<ul style="list-style-type: none"><li>⊙ <b>Constraint:</b> Latensi E2E tidak melebihi 1 detik</li></ul></li></ul></li><li>• <b>Objektif 2:</b> <i>Trade-off</i> optimal<ul style="list-style-type: none"><li>◦ <b>Subobjektif 2:</b> Alokasi <i>bandwidth</i> terhadap akurasi <i>inference</i><ul style="list-style-type: none"><li>⊙ <b>Constraint:</b> Ketersediaan <i>bandwidth</i> yang terbatas untuk klien sumber video</li></ul></li></ul></li><li>• <b>Objektif 3:</b> Harga minimum<ul style="list-style-type: none"><li>◦ <b>Subobjektif 3:</b> Sistem operasi yang bersifat <i>open source</i><ul style="list-style-type: none"><li>⊙ <b>Constraint:</b> Harus menggunakan sistem operasi Linux</li></ul></li></ul></li></ul>
--

Dari subobjektif tersebut, dibutuhkan suatu batasan agar desain memiliki sebuah acuan yang pasti dan batasan ini tidak bisa dilanggar. Batasan atau *constraint* yang ditentukan adalah seperti yang dapat ditemukan pada tabel II-1

Berdasarkan Subobjektif dan *constraint* yang sudah diturunkan, diperlukan sebuah fungsi yang bertujuan untuk memenuhi persyaratan subobjektif dan *constraint*. Selanjutnya akan diturunkan persyaratan fungsional dan identifikasi fungsi-fungsi yang dipandang akan menjadi sebuah sistem seperti pada tabel II-4

## 2.3 Konsep Desain

Metrik Objektif

Pengukuran Constraint

## 2.4 Pengembangan Desain

Pada hakikatnya, *resource allocator* adalah sebuah perangkat lunak yang bersifat general dan ringan, artinya sistem harus dapat berjalan pada sistem manapun dan dapat melakukan komputasi secara cepat. Dengan demikian, terdapat 2 hal yang patut dipertimbangkan dalam pemilihan desain sistem, yakni bahasa pemrograman



Tabel II-2. Tabel Persyaratan Fungsional dan Fungsi

Subobjektif dan <i>Constraint</i>	Persyaratan Fungsional	Fungsi
<p><b>Subobjektif 1:</b> Latensi Minimum</p> <p><b>Constraint:</b> Latensi E2E (<i>end-to-end</i>) tidak melebihi 1 detik</p> <p><b>Subobjektif 2:</b> Alokasi <i>bandwidth</i> terhadap akurasi <i>inference</i></p> <p><b>Constraint:</b> Ketersediaan <i>bandwidth</i> yang terbatas untuk klien VAP</p> <p><b>Subobjektif 3:</b> Sistem operasi yang bersifat <i>open source</i></p> <p><b>Constraint:</b> Harus menggunakan sistem operasi Linux</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Latensi E2E (<i>end-to-end</i>) pada sistem tidak lebih dari 1 detik untuk menghindari terjadinya <i>backlog</i> saat pengukuran <i>overhead</i></li> <li>2. Kebutuhan alokasi efisien terhadap ketersediaan <i>bandwidth</i> yang terbatas untuk mencapai nilai akurasi inferensi yang terbaik</li> <li>3. Linux digunakan sebagai sistem operasi karena beberapa program hanya dapat berjalan pada sistem operasi tersebut (contohnya: TC)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendesain sistem <i>multiprocessing</i></li> <li>2. Menjalankan algoritma komputasi</li> <li>3. Menggunakan Linux beserta <i>tools</i>-nya</li> </ol>

Tabel II-3. Tabel Persyaratan Fungsional dan Fungsi

Subobjektif	Metrik Pengukuran	Syarat Pemenuhan
Latensi Minimum	Tidak lebih dari 1 detik	Standard ETSI TR 101 329 V2.1.1; Telecommunications and Internet Protocol Harmonization Over Networks (TIPHON): General aspects of Quality of Service (QoS) Standard IEEE POSIX.4; Application With Real-time Application
Alokasi <i>bandwidth</i> terhadap akurasi <i>inference</i>	Dapat meningkatkan akurasi sebesar 10%	Minimum 10% (Du dkk., 2020)
Sistem operasi yang bersifat <i>open source</i>	40% biaya digunakan dari total biaya yang dianggarkan	Maksimum 40% dari total biaya

Tabel II-4. Tabel Persyaratan Fungsional dan Fungsi

Subobjektif dan <i>Constraint</i>	Cara Pengukuran	Syarat Pemenuhan
<b>Subobjektif:</b> Alokasi <i>bandwidth</i> terhadap akurasi inferensi <b>Constraint:</b> Ketersediaan <i>bandwidth</i> yang terbatas untuk klien sumber video	Melakukan pengukuran penambahan akurasi menggunakan beberapa DDS pada <i>bandwidth</i> yang sama	Minimum 10% (referensi: <a href="https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3387514.340">https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3387514.340</a> [1])

dan algoritma komputasi. Pemilihan 2 hal tersebut harus dapat memenuhi syarat fungsional yang sebelumnya sudah disebutkan yakni sistem harus dapat berjalan di bawah 1 detik. Lebih lanjut mengenai pemilihan bahasa pemrograman dan algoritma komputasi akan dibahas pada bagian berikut ini.

#### **2.4.1 Alternatif Bahasa Pemrograman**

Pemilihan bahasa pemrograman merupakan hal yang sangat krusial terhadap proses desain dan pemilihan *tools* yang digunakan. Beberapa bahasa pemrograman dibuat hanya untuk kasus tertentu. Setelah melakukan beberapa studi literatur, penulis memilih 2 bahasa pemrograman yang cocok digunakan pada sistem ini, Yakni Python dan JavaScript.

Python merupakan sebuah bahasa pemrograman tingkat tinggi, berorientasi objek, dan terinterpretasi (Python, 2024). Python bersifat *portable*, artinya Python dapat dijalankan pada mesin dan sistem operasi manapun. Tidak seperti bahasa lainnya, Python memiliki struktur data yang dinamis, sehingga memudahkan *developer* dalam mengembangkan aplikasi yang membutuhkan waktu pengembangan yang cepat. Python memiliki *scientific library* yang sangat beragam dan luas, dengan demikian Python banyak digunakan oleh para scientist untuk menyelesaikan berbagai macam perhitungan kompleks. Salah satu kelemahan Python adalah bahasa pemrograman ini tidak memiliki kemampuan *multithreading* yang sangat diperlukan dalam melakukan komputasi paralel. Sebagai gantinya, Python menggunakan GIL atau *Global Interpreter Lock* yang berguna dalam melakukan *scheduling* antar thread.

Javascript merupakan sebuah bahasa pemrograman/scripting yang digunakan untuk mengimplementasikan fitur-fitur kompleks pada sebuah web page seperti peng-update-an konten, pengontrolan multimedia, penganimasian gambar, dll (MDN, 2024). Pada awalnya Javascript hanya diperuntukan untuk web page saja, namun pada saat ini Javascript dapat digunakan sebagai bahasa yang digunakan pada backend.

Sama seperti Python, JavaScript adalah bahasa pemrograman yang portabel sehingga bisa dijalankan pada sistem operasi manapun. Namun, berbeda dengan Python, JavaScript dapat melakukan *multithreading* sehingga dipandang memiliki kapasitas untuk melakukan komputasi yang kompleks (codingninjas, 2024). Beberapa kelemahan JavaScript antara lain adalah bersifat *asynchronous* sehingga alur pengkodeannya sukar untuk dipahami dan kurang mendukung untuk *scientific computing*.

Tabel II-5. Tabel Pemilihan Bahasa Pemrograman

Spesifikasi	Python	JavaScript
<i>Cross Platform</i>	✓	✓
<i>Easy Implementation</i>	✓	✗
<i>Multithreading</i>	✗	✓
<i>Datascience &amp; Scientific Computing Friendly</i>	✓	✗

Secara ringkas, perbandingan antara Python dan JavaScript adalah seperti pada tabel II-5. Python memenuhi 3 dari 4 persyaratan yang dikehendaki dan JavaScript memenuhi 2 dari 4 persyaratan yang dikehendaki. Dari hal tersebut, bahasa pemrograman yang dipilih adalah Python karena mendukung *scientific computing* dan kemudahan bahasa. Kemudahan *scientific computing* sangat penting karena *resource allocator* yang diajukan menggunakan algoritma *linear programming* yang mana hal tersebut sangat krusial pada *resource allocator* yang menggunakan *linear programming* dalam pengalokasian bw nya.

#### 2.4.2 Alternatif Algoritma Komputasi

Sebuah sistem yang *realtime* tidak akan terwujud tanpa adanya algoritma yang efisien dan kencang. Berikut adalah beberapa alternatif algoritma komputasi untuk mengalokasikan besaran *bandwidth* yakni *offline learning* dan *online learning*.

Offline learning adalah sebuah teknik pembelajaran yang dilakukan oleh sebuah model machine learning atau decision maker yang biasa dikenal sebagai batch training. Sebelum melakukan pembelajaran, sistem akan mengumpulkan data terlebih dahulu, setelahnya model akan dilakukan training dengan menggunakan

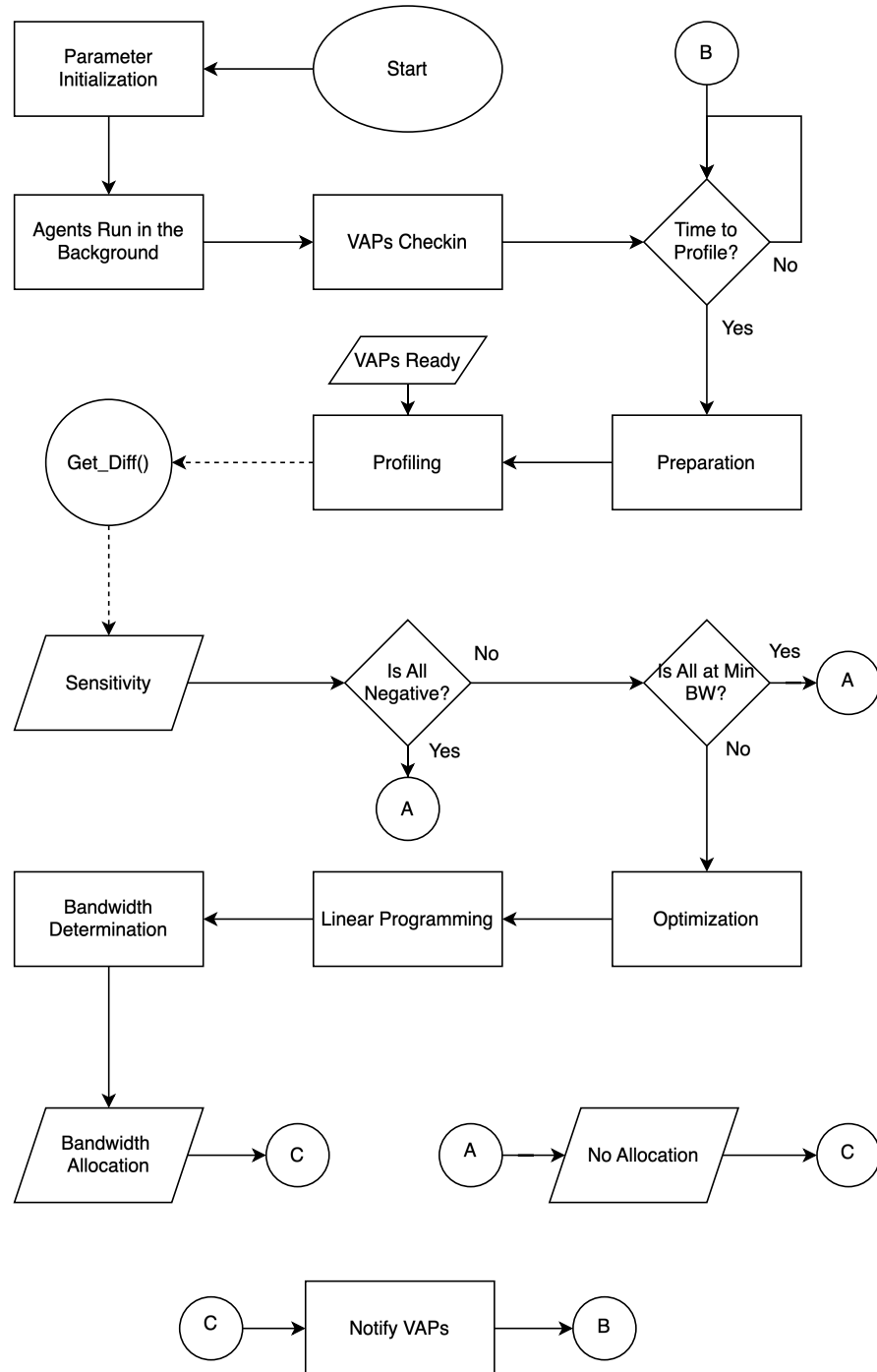
Tabel II-6. Tabel Pemilihan Algoritma Komputasi

Spesifikasi	Online Learning	Offline Learning
<i>Computational Efficient</i>	✗	✓
<i>Low Complexity</i>	✗	✓
<i>Resource Offloading ✓ means bad</i>	✓	✗
<i>Content Pattern-Independent</i>	✓	✗

data tersebut. Dalam kasus lain, offline learning akan menghasilkan nilai weight yang seragam pada setiap decision pada data yang akan datang (qwak, 2024). Offline learning memiliki banyak kelebihan yakni waktu training yang relatif cepat dan kompleksitas yang kecil sehingga dapat memenuhi persyaratan fungsional real-time processing pada resource allocator. Selain itu, karena proses training berlangsung dengan sangat singkat, maka tidak ada resource yang perlu dikorbankan. Namun, mode pembelajaran ini tidak terlalu bersifat adaptif, artinya ketika terjadi perubahan pola video, decision maker tidak akan menyadari hal itu hingga waktu training selanjutnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa offline learning cocok diterapkan pada jenis data yang memiliki pola yang seragam dan tidak cepat berubah.

Sementara itu, Online learning adalah teknik pembelajaran yang merupakan kebalikan dari offline learning. Pada online learning, data tidak dikumpulkan terlebih dahulu, namun data yang masuk akan di-training dengan mempertimbangkan model sebelumnya, hal ini akan terus berlangsung hingga program selesai. Alhasil besarnya weight pada tiap iterasi akan berbeda (Emmanuella Budu, 2024). Secara umum, online learning bersifat adaptif, terkait hal sebelumnya, hal ini berarti bahwa online learning tahan terhadap data yang memiliki perubahan pola yang cepat dan beragam. Namun terdapat beberapa hal yang dikorbankan, salah satunya adalah kompleksitas dan penggunaan resource. Karena proses pembelajaran akan terjadi selama terus menerus, hal ini mengakibatkan kompleksitas algoritma yang tinggi memiliki kompleksitas yang lebih tinggi. Selain itu, proses pembelajaran tentunya akan menggunakan resource dan hal ini mengakibatkan server perlu mendedikasikan sebagian resourcenya untuk keberlangsungan pembelajaran.

Secara ringkas, perbandingan antara Python dan JavaScript adalah seperti pada tabel II-6. Offline learning memenuhi 3 dari 4 persyaratan yang dikehendaki dan online learning hanya memenuhi 1 dari 4 persyaratan yang dikehendaki. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam lobortis facilisis sem. Nullam nec mi et neque pharetra sollicitudin. Praesent imperdiet mi nec ante. Donec ullamcorper, felis non sodales commodo, lectus velit ultrices augue, a dignissim nibh lectus placerat pede. Vivamus nunc nunc, molestie ut, ultricies vel, semper in, velit. Ut porttitor. Praesent in sapien. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis fringilla tristique neque. Sed interdum libero ut metus. Pellentesque placerat. Nam rutrum augue a leo. Morbi sed elit sit amet ante lobortis sollicitudin. Praesent blandit blandit mauris. Praesent lectus tellus, aliquet aliquam, luctus a, egestas a, turpis. Mauris lacinia lorem sit amet ipsum. Nunc quis urna dictum turpis accumsan semper.



Gambar II-3. Tingkah Laku Sistem

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

### 3.1 Analisis Masalah

---

**Algoritma 3.1** An algorithm with caption

---

**Require:**  $n \geq 0$

**Ensure:**  $y = x^n$

$y \leftarrow 1$

$X \leftarrow x$

$N \leftarrow n$

**while**  $N \neq 0$  **do**

**if**  $N$  is even **then**

$X \leftarrow X \times X$

$N \leftarrow \frac{N}{2}$

▷ This is a comment

**else if**  $N$  is odd **then**

$y \leftarrow y \times X$

$N \leftarrow N - 1$

**end if**

**end while**

---

### 3.2 Solusi Umum

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam lobortis facilisis sem. Nullam nec mi et neque pharetra sollicitudin. Praesent imperdiet mi nec ante. Donec ullamcorper, felis non sodales commodo, lectus velit ultrices augue, a dignissim nibh lectus placerat pede. Vivamus nunc nunc, molestie ut, ultricies vel, semper in, velit. Ut porttitor. Praesent in sapien. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis fringilla tristique neque. Sed interdum libero ut metus. Pellentesque placerat. Nam rutrum augue a leo. Morbi sed elit sit amet ante lobortis sollicitudin. Praesent blandit blandit mauris. Praesent lectus tellus, aliquet aliquam, luctus a, egestas a, turpis. Mauris lacinia lorem sit amet ipsum. Nunc quis urna dictum turpis accumsan semper.

### 3.3 Rancangan Solusi

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam lobortis facilisis sem. Nullam nec mi et neque pharetra sollicitudin. Praesent imperdiet mi nec



ante. Donec ullamcorper, felis non sodales commodo, lectus velit ultrices augue, a dignissim nibh lectus placerat pede. Vivamus nunc nunc, molestie ut, ultricies vel, semper in, velit. Ut porttitor. Praesent in sapien. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis fringilla tristique neque. Sed interdum libero ut metus. Pellentesque placerat. Nam rutrum augue a leo. Morbi sed elit sit amet ante lobortis sollicitudin. Praesent blandit blandit mauris. Praesent lectus tellus, aliquet aliquam, luctus a, egestas a, turpis. Mauris lacinia lorem sit amet ipsum. Nunc quis urna dictum turpis accumsan semper.

## **BAB IV EVALUASI DAN PEMBAHASAN**

### **4.1 Tujuan Pengujian**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam lobortis facilisis sem. Nullam nec mi et neque pharetra sollicitudin. Praesent imperdiet mi nec ante. Donec ullamcorper, felis non sodales commodo, lectus velit ultrices augue, a dignissim nibh lectus placerat pede. Vivamus nunc nunc, molestie ut, ultricies vel, semper in, velit. Ut porttitor. Praesent in sapien. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis fringilla tristique neque. Sed interdum libero ut metus. Pellentesque placerat. Nam rutrum augue a leo. Morbi sed elit sit amet ante lobortis sollicitudin. Praesent blandit blandit mauris. Praesent lectus tellus, aliquet aliquam, luctus a, egestas a, turpis. Mauris lacinia lorem sit amet ipsum. Nunc quis urna dictum turpis accumsan semper.

### **4.2 Skenario Pengujian**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam lobortis facilisis sem. Nullam nec mi et neque pharetra sollicitudin. Praesent imperdiet mi nec ante. Donec ullamcorper, felis non sodales commodo, lectus velit ultrices augue, a dignissim nibh lectus placerat pede. Vivamus nunc nunc, molestie ut, ultricies vel, semper in, velit. Ut porttitor. Praesent in sapien. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis fringilla tristique neque. Sed interdum libero ut metus. Pellentesque placerat. Nam rutrum augue a leo. Morbi sed elit sit amet ante lobortis sollicitudin. Praesent blandit blandit mauris. Praesent lectus tellus, aliquet aliquam, luctus a, egestas a, turpis. Mauris lacinia lorem sit amet ipsum. Nunc quis urna dictum turpis accumsan semper.

### **4.3 Hasil Pengujian**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam lobortis facilisis sem. Nullam nec mi et neque pharetra sollicitudin. Praesent imperdiet mi nec ante. Donec ullamcorper, felis non sodales commodo, lectus velit ultrices augue, a dignissim nibh lectus placerat pede. Vivamus nunc nunc, molestie ut, ultricies

vel, semper in, velit. Ut porttitor. Praesent in sapien. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis fringilla tristique neque. Sed interdum libero ut metus. Pellentesque placerat. Nam rutrum augue a leo. Morbi sed elit sit amet ante lobortis sollicitudin. Praesent blandit blandit mauris. Praesent lectus tellus, aliquet aliquam, luctus a, egestas a, turpis. Mauris lacinia lorem sit amet ipsum. Nunc quis urna dictum turpis accumsan semper.

#### **4.4 Pembahasan**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam lobortis facilisis sem. Nullam nec mi et neque pharetra sollicitudin. Praesent imperdiet mi nec ante. Donec ullamcorper, felis non sodales commodo, lectus velit ultrices augue, a dignissim nibh lectus placerat pede. Vivamus nunc nunc, molestie ut, ultricies vel, semper in, velit. Ut porttitor. Praesent in sapien. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis fringilla tristique neque. Sed interdum libero ut metus. Pellentesque placerat. Nam rutrum augue a leo. Morbi sed elit sit amet ante lobortis sollicitudin. Praesent blandit blandit mauris. Praesent lectus tellus, aliquet aliquam, luctus a, egestas a, turpis. Mauris lacinia lorem sit amet ipsum. Nunc quis urna dictum turpis accumsan semper.

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam lobortis facilisis sem. Nullam nec mi et neque pharetra sollicitudin. Praesent imperdiet mi nec ante. Donec ullamcorper, felis non sodales commodo, lectus velit ultrices augue, a dignissim nibh lectus placerat pede. Vivamus nunc nunc, molestie ut, ultricies vel, semper in, velit. Ut porttitor. Praesent in sapien. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis fringilla tristique neque. Sed interdum libero ut metus. Pellentesque placerat. Nam rutrum augue a leo. Morbi sed elit sit amet ante lobortis sollicitudin. Praesent blandit blandit mauris. Praesent lectus tellus, aliquet aliquam, luctus a, egestas a, turpis. Mauris lacinia lorem sit amet ipsum. Nunc quis urna dictum turpis accumsan semper.

### **5.2 Saran**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam lobortis facilisis sem. Nullam nec mi et neque pharetra sollicitudin. Praesent imperdiet mi nec ante. Donec ullamcorper, felis non sodales commodo, lectus velit ultrices augue, a dignissim nibh lectus placerat pede. Vivamus nunc nunc, molestie ut, ultricies vel, semper in, velit. Ut porttitor. Praesent in sapien. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis fringilla tristique neque. Sed interdum libero ut metus. Pellentesque placerat. Nam rutrum augue a leo. Morbi sed elit sit amet ante lobortis sollicitudin. Praesent blandit blandit mauris. Praesent lectus tellus, aliquet aliquam, luctus a, egestas a, turpis. Mauris lacinia lorem sit amet ipsum. Nunc quis urna dictum turpis accumsan semper.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Fuqaha, A., Guizani, M., Mohammadi, M., Aledhari, M., and Ayyash, M. (2015). Internet of things: A survey on enabling technologies, protocols, and applications. *IEEE Communications Surveys & Tutorials*, 17(4):2347–2376.
- Ananthanarayanan, G., Bahl, P., Bodík, P., Chintalapudi, K., Philipose, M., Ravindranath, L., and Sinha, S. (2017). Real-time video analytics: The killer app for edge computing. *Computer*, 50(10):58–67.
- Cao, K., Liu, Y., Meng, G., and Sun, Q. (2020). An overview on edge computing research. *IEEE Access*, 8:85714–85728.
- Chen, T. Y.-H., Ravindranath, L., Deng, S., Bahl, P., and Balakrishnan, H. (2015). Glimpse: Continuous, real-time object recognition on mobile devices. In *Proceedings of the 13th ACM Conference on Embedded Networked Sensor Systems, SenSys '15*, page 155–168, New York, NY, USA. Association for Computing Machinery.
- codingninjas (2024). Advantages and disadvantages of node.js - coding ninjas.
- Du, K., Pervaiz, A., Yuan, X., Chowdhery, A., Zhang, Q., Hoffmann, H., and Jiang, J. (2020). Server-driven video streaming for deep learning inference. In *Proceedings of the Annual Conference of the ACM Special Interest Group on Data Communication on the Applications, Technologies, Architectures, and Protocols for Computer Communication, SIGCOMM '20*, page 557–570, New York, NY, USA. Association for Computing Machinery.
- Emmanuella Budu (2024). Online learning vs. offline learning.
- Galanopoulos, A., Ayala-Romero, J. A., Leith, D. J., and Iosifidis, G. (2021). Automl for video analytics with edge computing. In *IEEE INFOCOM 2021 - IEEE Conference on Computer Communications*, pages 1–10.
- gRPC (2024). grpc - a high performance, open source universal rpc framework.

Huang, Y., Zharfan, F., Hendrawan, Gunawi, H. S., and Jiang, J. (2024). Concierge: Towards accuracy-driven bandwidth allocation for video analytics applications in edge network. In *2024 IEEE International Conference on Edge Computing & Communications (EDGE 24)*. IEEE.

IBM (2021).

Jiang, J., Ananthanarayanan, G., Bodik, P., Sen, S., and Stoica, I. (2018). Chameleon: scalable adaptation of video analytics. In *Proceedings of the 2018 Conference of the ACM Special Interest Group on Data Communication, SIGCOMM '18*, page 253–266, New York, NY, USA. Association for Computing Machinery.

Khalifa, E. (2019). Smart cities: Opportunities, challenges, and security threats. *Journal of Strategic Innovation and Sustainability*, 14(3).

Khalifa, E. (2023).

Khalifa, E. (2024a).

Khalifa, E. (2024b).

Li, Y., Padmanabhan, A., Zhao, P., Wang, Y., Xu, G. H., and Netravali, R. (2020). Reducto: On-camera filtering for resource-efficient real-time video analytics. In *Proceedings of the Annual Conference of the ACM Special Interest Group on Data Communication on the Applications, Technologies, Architectures, and Protocols for Computer Communication, SIGCOMM '20*, page 359–376, New York, NY, USA. Association for Computing Machinery.

Mao, Y., You, C., Zhang, J., Huang, K., and Letaief, K. B. (2017). A survey on mobile edge computing: The communication perspective. *IEEE Communications Surveys & Tutorials*, 19(4):2322–2358.

MDN (2024). What is javascript? - learn web development.

Python (2024). What is python?

qwak (2024). Online vs offline machine learning - what's the difference?

Reply, T. (2024). What is 5g - an introduction to the technology.

Satyanarayanan, M. (2017). The emergence of edge computing. *Computer*, 50(1):30–39.

The Linux Documentation Project (2024). tc - tool for controlling traffic in linux.

Wang, C., Zhang, S., Chen, Y., Qian, Z., Wu, J., and Xiao, M. (2020). Joint configuration adaptation and bandwidth allocation for edge-based real-time video analytics. In *IEEE INFOCOM 2020 - IEEE Conference on Computer Communications*, pages 257–266.

Zhang, B., Jin, X., Ratnasamy, S., Wawrzynek, J., and Lee, E. A. (2018). Awstream: adaptive wide-area streaming analytics. In *Proceedings of the 2018 Conference of the ACM Special Interest Group on Data Communication, SIGCOMM '18*, page 236–252, New York, NY, USA. Association for Computing Machinery.

Zhang, H., Ananthanarayanan, G., Bodik, P., Philipose, M., Bahl, P., and Freedman, M. J. (2017). Live video analytics at scale with approximation and Delay-Tolerance. In *14th USENIX Symposium on Networked Systems Design and Implementation (NSDI 17)*, pages 377–392, Boston, MA. USENIX Association.

## **LAMPIRAN**



## **Lampiran A Instrumen Pengujian**

## **Lampiran B Rincian Kasus Uji**