

LOREM IPSUM DOLOR SI AMET

PROPOSAL PENELITIAN

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan
memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer

Oleh:

ANTON
2134312432134



**PROGRAM STUDI INFORMATIKA JURUSAN INFORMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS SYIAH KUALA, BANDA ACEH
JANUARI, 2024**

PENGESAHAN PROPOSAL

LOREM IPSUM DOLOR SI AMET

Oleh:

Nama : Anton
NPM : 2134312432134
Jurusan : Informatika

Menyetujui:

Pembimbing I

Pembimbing II

<pembimbing1>

NIP. <nip pembimbing1

<pembimbing 2>

NIP. <nip pembimbing 2>

Mengetahui:

Koordinator Program Studi Informatika
Universitas Syiah Kuala,

Viska Mutiawani, B.IT, M.IT.

NIP. 198008312009122003

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir yang berjudul **“PENERAPAN *VISUAL QUESTION ANSWERING* DALAM MENAFSIRKAN CITRA MEDIS MENGGUNAKAN *DEEP LEARNING*”** yang telah dapat diselesaikan sesuai rencana. Penulis banyak mendapatkan berbagai pengarahan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui tulisan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Ayah dan Ibu sebagai kedua orang tua penulis yang senantiasa selalu mendukung aktivitas dan kegiatan yang penulis lakukan baik secara moral maupun material serta menjadi motivasi terbesar bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Alim Misbullah, S.Si., M.S. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak/Ibu <pembimbing 2> selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Dalila Husna Yunardi, B.Sc., M.Sc., selaku Dosen Wali.
5. Ibu Viska Mutiawani, B.IT, M.IT., selaku Ketua Program Studi Informatika dan Dosen Penguji Tugas Akhir I.
6. Seluruh Dosen di Jurusan Informatika Fakultas MIPA atas ilmu dan didikannya selama perkuliahan.
7. Sahabat dan teman-teman seperjuangan Jurusan Informatika USK 2020 lainnya.

Penulis juga menyadari segala ketidaksempurnaan yang terdapat didalamnya baik dari segi materi, cara, ataupun bahasa yang disajikan. Seiring dengan ini penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang sifatnya dapat berguna untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini. Harapan penulis semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak dan untuk perkembangan ilmu pengetahuan.

Banda Aceh, 14 Januari 2024

Anton
NPM. 2342343242

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Tabel	v
Daftar Gambar	vi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	1
1.3. Tujuan Penelitian	1
1.4. Manfaat Penelitian	2
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	 3
2.1. Landasan Teori	3
2.2. Arsitektur FaceNet	3
 BAB III METODE PENELITIAN	 5
3.1. Waktu dan Lokasi Penelitian	5
3.2. Alat dan Bahan	5
3.3. Metode Penelitian	6
 DAFTAR PUSTAKA	 7

DAFTAR TABEL

Halaman

DAFTAR GAMBAR

	<i>Halaman</i>
Gambar 2.1 <i>Desain Arsitektur FaceNet</i>	3
Gambar 2.2 <i>Desain Arsitektur FaceNet</i>	4
Gambar 3.1 <i>Desain Arsitektur FaceNet</i>	6

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed euismod, nisl quis lacinia ultricies, nunc nisl ultricies diam, quis aliqua (Organization, 2020)

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed euismod, nisl quis lacinia ultricies,
2. lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed euismod, nisl quis lacinia ultricies,
3. lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed euismod, nisl quis lacinia ultricies,
4. lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed euismod, nisl quis lacinia ultricies,

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka dapat dipaparkan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed euismod, nisl quis lacinia ultricies,
2. lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed euismod, nisl quis lacinia ultricies,
3. lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed euismod, nisl quis lacinia ultricies,
4. lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed euismod, nisl quis lacinia ultricies,

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed euismod, nisl quis lacinia ultricies,
2. lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed euismod, nisl quis lacinia ultricies,
3. lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed euismod, nisl quis lacinia ultricies,
4. lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed euismod, nisl quis lacinia ultricies,

BAB II

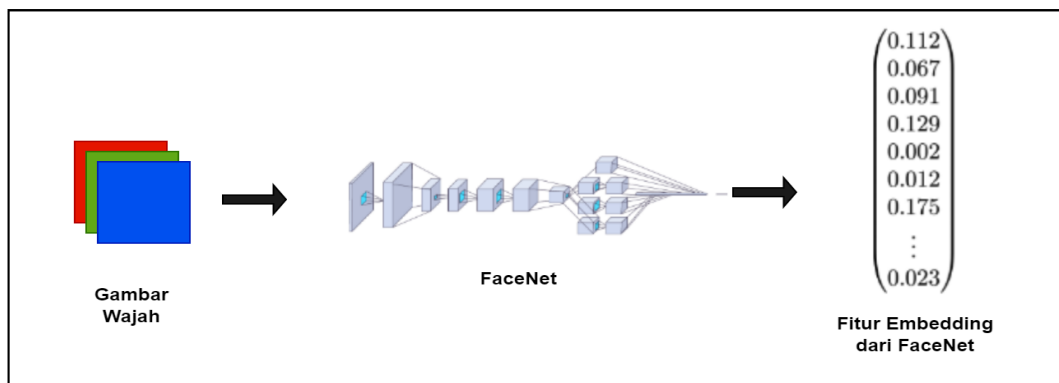
TINJAUAN PUSTAKA

Untuk mendukung penelitian ini, maka dalam bab ini akan dikemukakan beberapa rumusan teori pendukung yang dikutip dari berbagai referensi baik dalam bentuk buku, artikel, maupun tulisan karya ilmiah lainnya termasuk hasil penelitian sebelumnya yang ada kaitannya dengan penelitian yang dilakukan.

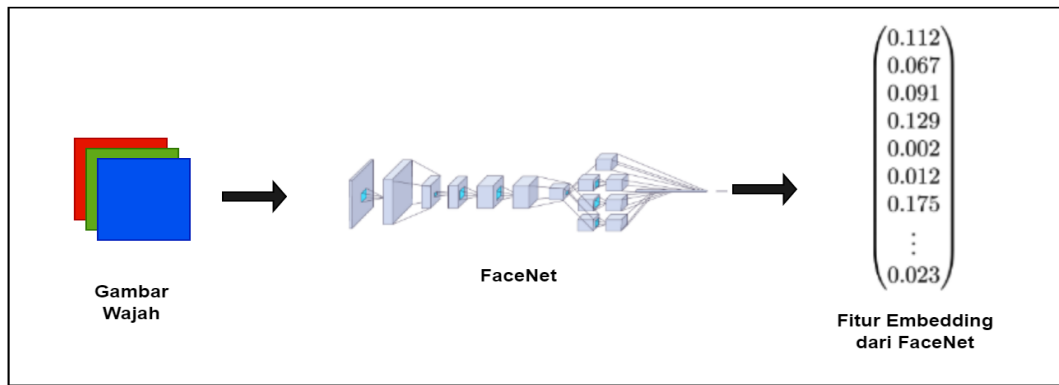
2.1 LANDASAN TEORI

2.2 ARSITEKTUR FACENET

FaceNet merupakan *Convolutional Neural Network* (CNN) yang digunakan untuk pengenalan wajah, dikembangkan oleh peneliti dari Google dan dikenalkan pada tahun 2015 (Jose et al., 2019). *FaceNet* digunakan untuk mengekstraksi fitur dari gambar wajah seseorang. *FaceNet* mengekstrak wajah menjadi vektor menggunakan *deep CNN*. Vektor nilai atau *vector embedding* yang dihasilkan dapat memetakan kemiripan wajah yang memiliki kedekatan posisi pada *embedding space* (Rajagede et al., 2021).



Gambar 2.1. *Desain Arsitektur FaceNet*



Gambar 2.2. *Desain Arsitektur FaceNet*

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 WAKTU DAN LOKASI PENELITIAN

Penelitian ini akan bertempat pada beberapa ruangan yang digunakan oleh mahasiswa Jurusan Informatika USK yang umumnya terletak pada lantai 3 blok A dan blok E Gedung Fakultas MIPA USK. Waktu yang dibutuhkan agar penelitian ini dapat di implementasikan adalah 4 bulan terhitung dari bulan Januari 2024 hingga Mei 2024.

3.2 ALAT DAN BAHAN

Alat dan Bahan yang akan digunakan pada penelitian ini terdiri dari beberapa perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Perangkat Keras

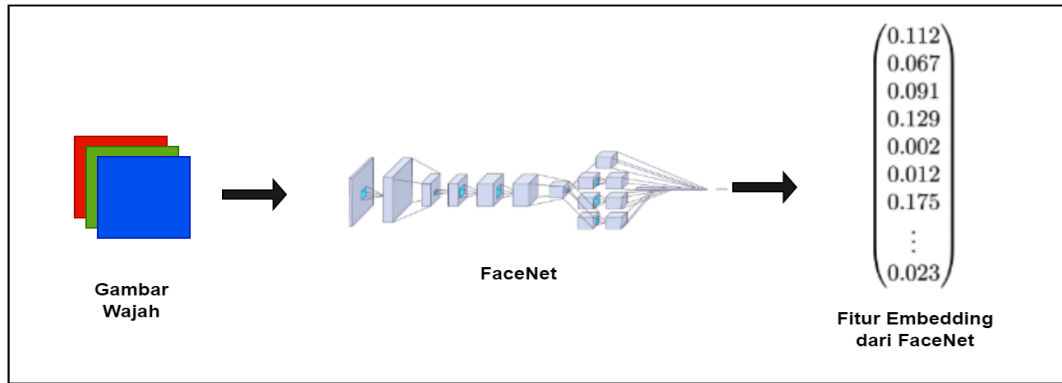
- Laptop Lenovo Yoga C740 dengan RAM 16GB DDR4, Intel® Core™ i7-10710U. 1.10 - 4.70 GHz,*Solid State State Drive* (SSD) 1TB.

2. Perangkat Lunak

- Linux Debian Ubuntu 22.04 LTS
- Visual Studio Code 1.71.0
- Python 3.8.17

3.3 METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan akan terdiri dari beberapa tahapan penelitian. Skema dari alur tahapan tersebut dapat dilihat pada Gambar ??.



Gambar 3.1. *Desain Arsitektur FaceNet*

DAFTAR PUSTAKA

- Jose, E., Greeshma, M., Haridas, M. T., dan Supriya, M. (2019). Face recognition based surveillance system using facenet and mtcnn on jetson tx2. In *2019 5th International Conference on Advanced Computing & Communication Systems (ICACCS)*, pages 608–613. IEEE.
- Organization, W. H. (2020). The top 10 causes of death. Diakses pada: 2024-01-24.
- Rajagede, R. A., Rahmadi, R., et al. (2021). Presensi kelas berbasis pola wajah, senyum dan wi-fi terdekat dengan deep learning. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 5(1):31–38.