

PENERAPAN *VISUAL QUESTION ANSWERING* DALAM MENAFSIRKAN CITRA MEDIS MENGUNAKAN *DEEP LEARNING*

SEMINAR PROPOSAL

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

Oleh:

ABDUL HAFIDH
2008107010056



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

DAFTAR ISI

Daftar Isi	ii
Daftar Tabel	iii
Daftar Gambar	iv
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
BAB III METODE PENELITIAN	4
3.1. Waktu dan Lokasi Penelitian	4
3.2. Alat dan Bahan	4
3.3. Metode Penelitian.....	5
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	6
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	7
5.1. Kesimpulan	7
5.2. Saran	7
LAMPIRAN.....	8
DAFTAR KEPUSTAKAAN.....	8

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

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

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

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 ??.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

5.2. Saran

LAMPIRAN