Nama Kelompok :

* RR. Niken Pambayun Dyah Setyawati (20090006)
* Vita Karenina (20090154)

Kelas : 4c

Mata Kuliah : Penganta Kecerdasan Buatan

1. Judul : Aplikasi Sederhana yang dapat menebak bentuk gambar yang kita gambar

Kita akan mencoba membuat aplikasi dengan memanfaatkan kecerdasan buatan dimana aplikasi ini mampu menebak gambar yang dibuat oleh user. Dataset aplikasi ini dibuat melalui aplikasi ini secara langsung dan di train menggunakan algoritma kNN (K-Nearest Neighbors). Aplikasi ini mampu membedakan gambar lingkaran, kotak, dan segitiga secara real time.

Alasan kita membuat aplikasi ini yaitu untuk pembelajaran anak-anak dalam mengenal serta membedakan bentuk gambar seperti gambar lingkaran, kotak, dan segitiga.

Algoritma kNN itu sendiri adalah sebuah metode untuk melakukan klasifikasi terhadap objek berdasarkan data pembelajaran yang jaraknya paling dekat dengan objek tersebut.

Konsep untuk aplikasi ini yaitu dengan cara mengenalkan bentuk gambar ke dalam program python. Setelah gambar dikenalkan kepada program python kemudian python akan menyimpan dan mengenali gambar tersebut dan mampu membedakan bentuk tiap gambar.

A picture containing shape

Description automatically generated

A picture containing diagram

Description automatically generated

Diagram, arrow

Description automatically generated

Tools/Library Yang Digunakan

* Python 3