

Nama : Muhammad Albani

Kelas : Mustang – HPE

Asal PT : Universitas Riau

Tugas : Harian

Sebutkan penerapan Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) dalam beberapa aplikasi yang telah ditampilkan dalam slide presentasi pertemuan tadi! (Shopee, Siri, Netflix, Facebook, Spotify, Pendeteksi Cuaca, dll)

### **1. Chatbot**

Sebuah layanan chat untuk memudahkan para seller dan Customer Service dalam sebuah Aplikasi, baik e-commerce, banking, servicing untuk membantu melayani customer apabila pesan atau keluhan tidak bisa diselesaikan/dijawab dalam satu waktu (realtime) secara cepat, namun juga apabila masalah kecil atau pertanyaan tidak spesifik biasanya akan diselesaikan dengan bot didalamnya.

### **2. Recommendation Engine**

Fitur atau kecerdasan buatan ini berfungsi untuk menghasilkan dan menampilkan konten, barang, produk yang sering dilihat oleh user, agar produk/konten yang sama dengan yang disukai oleh user dapat terlihat lebih banyak dibanding konten yang lainnya.

### **3. Search Engine**

Kecerdasan buatan ini terbentuk dari algoritma-algoritma yang bersumber dari data pencarian user/pengguna pada search engine (mesin pencari) agar dapat menghasilkan rujukan pencarian yang akurat dan beragam

### **4. Facebook Ads**

Sama dengan recommendation engine, facebook ads ini berfungsi untuk menampilkan iklan-iklan yang sesuai dengan perilaku user dalam menggunakan aplikasi (pencarian dan konten yang sering dilihat dan mungkin disukai) ini adalah sebuah

## **5. Apple Siri**

Sebuah asisten dari apple (google asisten untuk google), yang berguna untuk membantu memudahkan pengguna perangkatnya, mulai dari membuat alarm, membuka aplikasi, menghubungi orang, dan membuka apapun di perangkat dengan menggunakan media suara.

## **6. Pemetaan**

Sebuah fitur dan aplikasi yang datanya bersumber dari perekaman objek geografis baik fisik langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan satelit, untuk mempermudah mengenali wilayah, jalan dan rute terbaik.

## **7. Petunjuk Game (Hint)**

Kecerdasan ini dibentuk atas pola yang dibuat oleh developer aplikasi agar dapat memudahkan pemain untuk menjalankan game.

## **8. Face Recognition**

Metode ini adalah cara pencocokan data muka wajah yang tersimpan di perangkat untuk dicocokkan dengan muka pengguna asli/pengguna palsu untuk mengunci atau membuka perangkat (autentifikasi fisik).

## **9. Robot Pintar**

Adalah beberapa kecerdasan buatan yang ditanamkan dalam sebuah perangkat untuk membantu pekerjaan manusia dalam proses manufaktur, industri dan pekerjaan yang membutuhkan ketelitian dan kecepatan yang baik.

## **10. Fitur Kemacetan Jalan**

Fitur ini tersedia dalam aplikasi pemetaan untuk memberi tahu pengguna agar menghindari dan memilih jalan/wilayah yang terbaik untuk dapat terhindar dari kemacetan, fitur ini berfungsi karena adanya data lapangan yang tersimpan di database penyedia layanan.