	Nama: Erlina Juniantori
	Tugar individu 1
	Artificial Intelligence (AI) adalah ruatu
	sirtem komputer, cabang ilmu komputer,
	afau solusi berbasis komputer yang
	mempelajari otomisari tingkah laku cerdas
	dan memodellean posses proses berpitis
	manuria serta dapat mengerjakan sesuahi
	yang lebih baile dan yang dikerjakan
	manusia.
(2.)-	Kererdagan Buatan (A1):
	-> cabang ilmu komputer yang menyimularikan
	proses kecerdaran manuna seperti bertikit
	dan berfindak (ce dalam men'n yang
	dipagram.
	- Al dopat memproses berbagai macam
	informari yang didapakan, sekaligus
	mempelajannya untik kemudian diharilkan
	ruatu preditai, teputuran, dan rebagainya.
<u> </u>	Machine learning adolah:
	& Bagian dani Al yang memung tintan
	merin untik belajar recara bertahap
	berdararkan data, dan nantinya
	Garage Control of the

No.

	akan menghanikan ruahi prediksi
	recara obmatis.
	3 Mengadaptari kemampuan manuria dalam
	belajar dan menafrasilkan outqut resuai
	dengan algoritma yang dilatih dengan
300/	data-data reperti apapun
<u> </u>	Deep Carring:
	- Bagian dan Madrine learning dimana
	algoritmanya mompu memahami pola dengan
	accurari yang lebih tinggi dari Machine
	learning berdararkan data yang rangat
	besar melalui berbagai macam vanabel
	Kompleks.
	- leep learning membrebben data dalam
	jumbah terar unfut dickreturi pada banyak
	jainger, dan membutuhkan water hingga
	borninggu-minggu.
	Dafa mining:
	- proses penambahan informasi penting
	dan ruah data.
	-, menjelaskan proses pencanian data
	atau penambangan knowledge dani data
	yang rangat berar.

No.

Date:

_	
3.	3 aplikari yang menggunakan Al
	di hp raya:
	150, 50 9 - 15 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
(1.	Ginail - menggunakan mesin pembelajan
	untik menghentikan email yang tidak
	dingingkan. Sistem fersebut alcan
	menganalisis contob email yang tidak
	kama ingintar dan memarut kannya
	ke spam.
(2	Metelix - content -on-demand yang
	mampu memprediksi film dan senal
	yang mungkin akan disukai setiap
	pengaunanya.
3	Google Maps - g Peta datam benfut fitit
	Program navigasi ini menggunakan
	algoritma until menyarantan rute yang paling mudah untuk ke hujuan pengguna.
	paling mudah untuk ko hijuan pengguna.
(4.)	Skjarah Al
	Dimulai pada tahun 1950 oleh reorang
	ilmuan Watematika Han Funny dalam
	fulisannya berjudul "Computing Machinery
	and Intelligence". Johnjufnya pada
	tahun 1956 nama Artificial Intelligence
	pertama dicerus oleh John McCarthy-

No.

Date:

	dalam sobuat program Al Darthmouth
	Turnover Desearch Dwiect on Artificial
	Intelligence (DSRPAI). Mamon Proyet ini
3/	tidak berjalan mulas karena kurangnya
	Fornitmen dani para peneliti yang
	forlibat. & Tapi proyek inilah yang
1/2	memulai peluana Al hinga bira bertem-
	bang sampai saat (ni
	-> Jaat ini Al diyakini rebagai pengungkit
	étoromi dunia dengan itu portemborgon
)	Al rejant ini tolat menjunes te brobagai
)	sektor seperti otomotic, retail, pertanian,
)	dan lahnya. Comtohnya komputer bermain
)	cater, mobil menyetir rendini, dan
),	manih banyak control lainnya.
	any indicate and indicated the following
1-1	The solution of the result of the solution of
	the second and the se
1	

SIDU