



MINI PROJECT TEAM 4

PLAN FIGURE EDUCATION



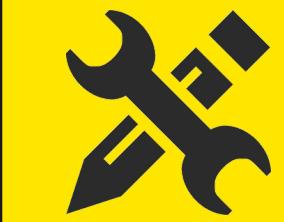
Edukasi Pengenalan Bangun
Datar Dalam AI



ORBIT AI 4 JOBS



TEAM 4



Siti Nur Fadhilah



Abdullah Latif



**Mukhammad Ali
Murtadho**

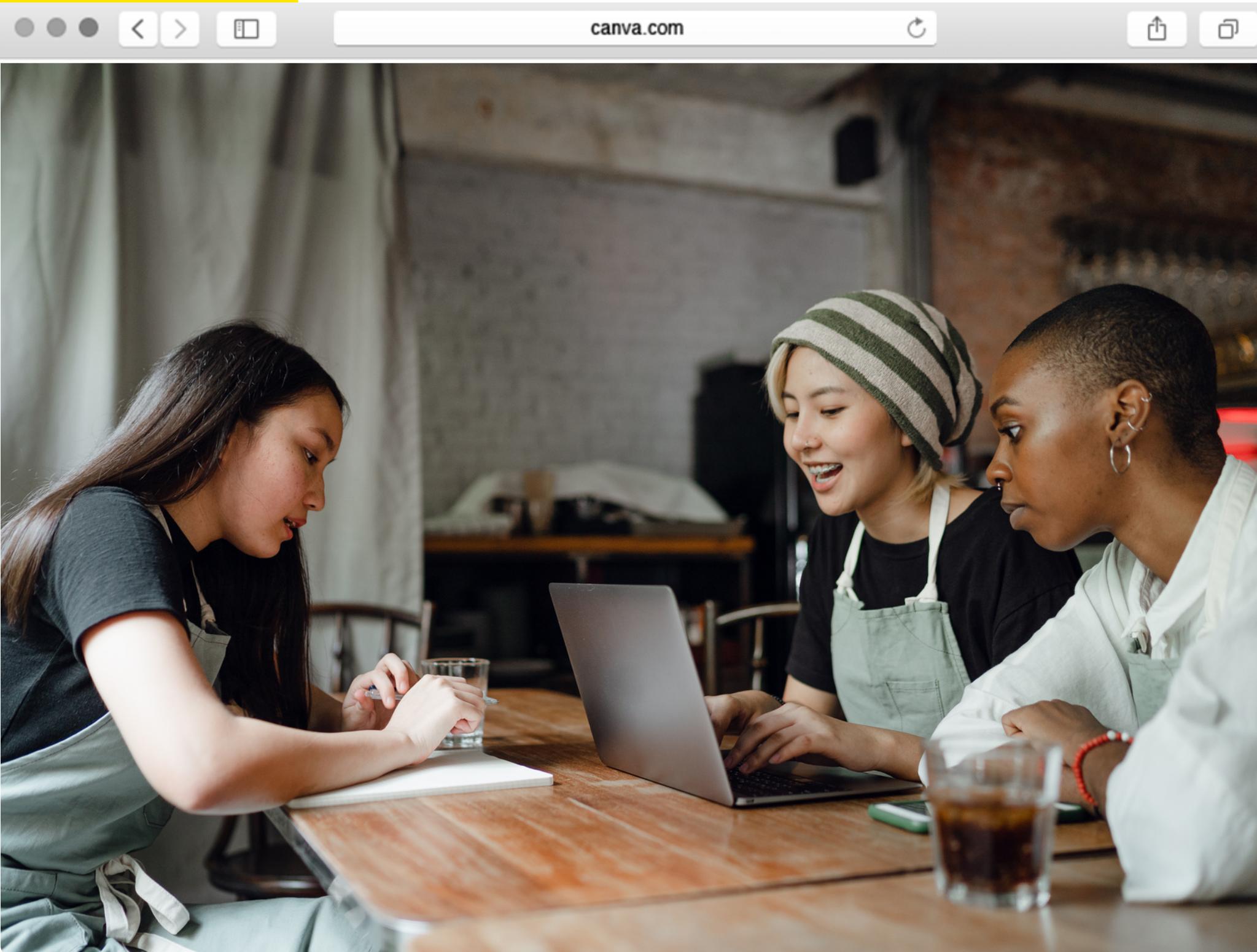


Nico Rama Fernando

INTRODUCTION

Apa sih itu project Plan Figure Education?

Project Plan Figure Education merupakan project yang dapat membantu guru dan orang tua untuk memperkenalkan pembelajaran bentuk bangun datar kepada anak - anak, dimana sistem ini dapat mendeteksi sebuah gambar bangun datar melalui hasil coretan yang digambar dalam sistem yang berbasis Computer Vision.





KOMPUTER VISION

Apa itu Komputer Vision?

ilmu dan teknologi mesin yang melihat, dimana “lihat” dalam hal ini berarti bahwa mesin mampu mengekstrak informasi dari gambar yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas tertentu. Sebagai suatu disiplin ilmu, visi komputer berkaitan dengan teori di balik sistem buatan bahwa ekstrak informasi dari gambar



Apa manfaat dari project ini?

**Sebagai media
pembelajaran anak**



Project ini bertujuan sebagai media pembelajaran yang menarik dan seru bagi anak

**Sebagai alat bantu
Pembelajaran orang
tua dan guru**



project ini bisa dimanfaatkan guru maupun orang tua dalam pembelajaran disekolah maupun dirumah

**Meningkatkan
kecepatan otak dan
keterampilan anak**



Project ini diharapkan bisa meningkatkan ketrampilan anak dalam hal membuat bentuk bangun datar



AI PROJECT CYCLE



1. Problem Scoping

Sebuah permasalahan yang harus dipecahkan

2. Data Aquisition

sistem yang digunakan untuk mengumpulkan informasi data atau menganalisis. Pengukuran dapat dilakukan dari berbagai sumber signal input

3. Data Exploration

pencarian informatif yang digunakan oleh konsumen data untuk membentuk analisis yang benar dari informasi yang dikumpulkan

4. Modelling

proses perancangan untuk memulai pengembangan sistem.

5. Evaluation

suatu proses identifikasi untuk mengukur/ menilai apakah suatu program yang dilaksanakan sesuai dengan perencanaan atau tujuan yang ingin dicapai

6. Deployment

kegiatan yang merupakan untuk mengembangkan aplikasi atau website yang tidak bisa lepas dari kegiatan para programmer

A photograph of a young man with short brown hair and glasses, wearing a blue button-down shirt and blue jeans. He is sitting cross-legged on a yellow sofa with a hexagonal pattern, looking down at a white notebook and writing with a black pen. The background is a dark, textured wall.

PROBLEM SCOPING

Turunnya Minat Belajar Anak

Perlu adanya pembelajaran yang interaktif dalam kelas agar minat belajar anak-anak meningkat



Metode pembelajaran yang terlalu monoton

Metode pembelajaran yang terlalu monoton membuat anak-anak kurang bersemangat dalam belajar



Daya tangkap anak yang berbeda – beda

Setiap anak memiliki daya tangkap yang berbeda-beda maka dari itu perlu adanya penerapan pembelajaran yang mudah dimengerti oleh semua anak.



4WS PROBLEM SCOPING



WHO?

Anak-Anak Sekolah
ditingkat Paud, TK sampai
SD (kelas 1-2)

WHAT?

Turunnya minat belajar anak dikarenakan pembelajaran yang monoton

WHERE?

Dikalangan sekolah maupun keluarga

WHY?

Untuk membantu
pembelajaran anak agar
lebih efektif



DATA ACQUISITION

Dataset yang digunakan yaitu dalam bentuk sampel gambar, meliputi gambar persegi, persegi panjang, lingkaran, segitiga, belah ketupat, trapesium dan jajar genjang.



DATA EXPLORATION

Pada eksplorasi data project ini yaitu dataset yang berupa gambar untuk mendeteksi objek serta untuk pembelajaran mesin.

Pada proses eksplorasi data berbasis gambar akan membuat evaluasi dan eksplorasi hasil akan menjadi lebih akurat, dalam hal ini lah eksplorasi data sangatlah penting untuk hasil prediksi.

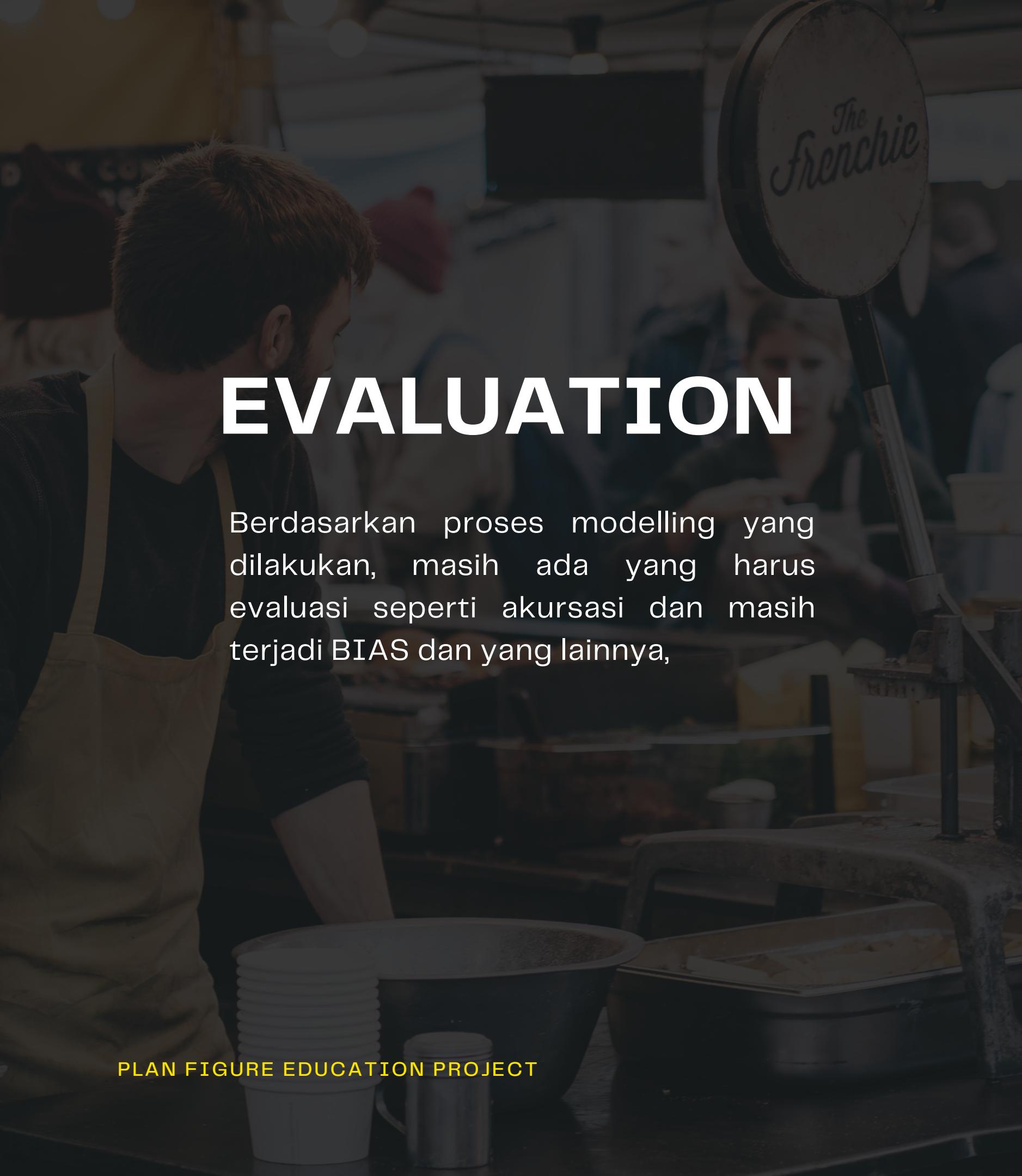


MODELLING

Dalam modelling project ini berbasis Computer Vision dan menggunakan algoritma KNN

Computer Vision adalah ilmu dan teknologi mesin yang melihat, dimana “lihat” dalam hal ini berarti bahwa mesin mampu mengekstrak informasi dari gambar yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas tertentu. Sebagai suatu disiplin ilmu, visi komputer berkaitan dengan teori di balik sistem buatan bahwa ekstrak informasi dari gambar

K-Nearest Neighbor (KNN) adalah suatu metode yang menggunakan algoritma supervised dimana hasil dari query instance yang baru diklasifikasikan berdasarkan mayoritas dari kategori pada KNN.



EVALUATION

Berdasarkan proses modelling yang dilakukan, masih ada yang harus evaluasi seperti akursasi dan masih terjadi BIAS dan yang lainnya,

PLAN FIGURE EDUCATION PROJECT



DEPLOYMENT

model project ini akan di deploy kedalam website, sehingga dapat digunakan secara fleksibel



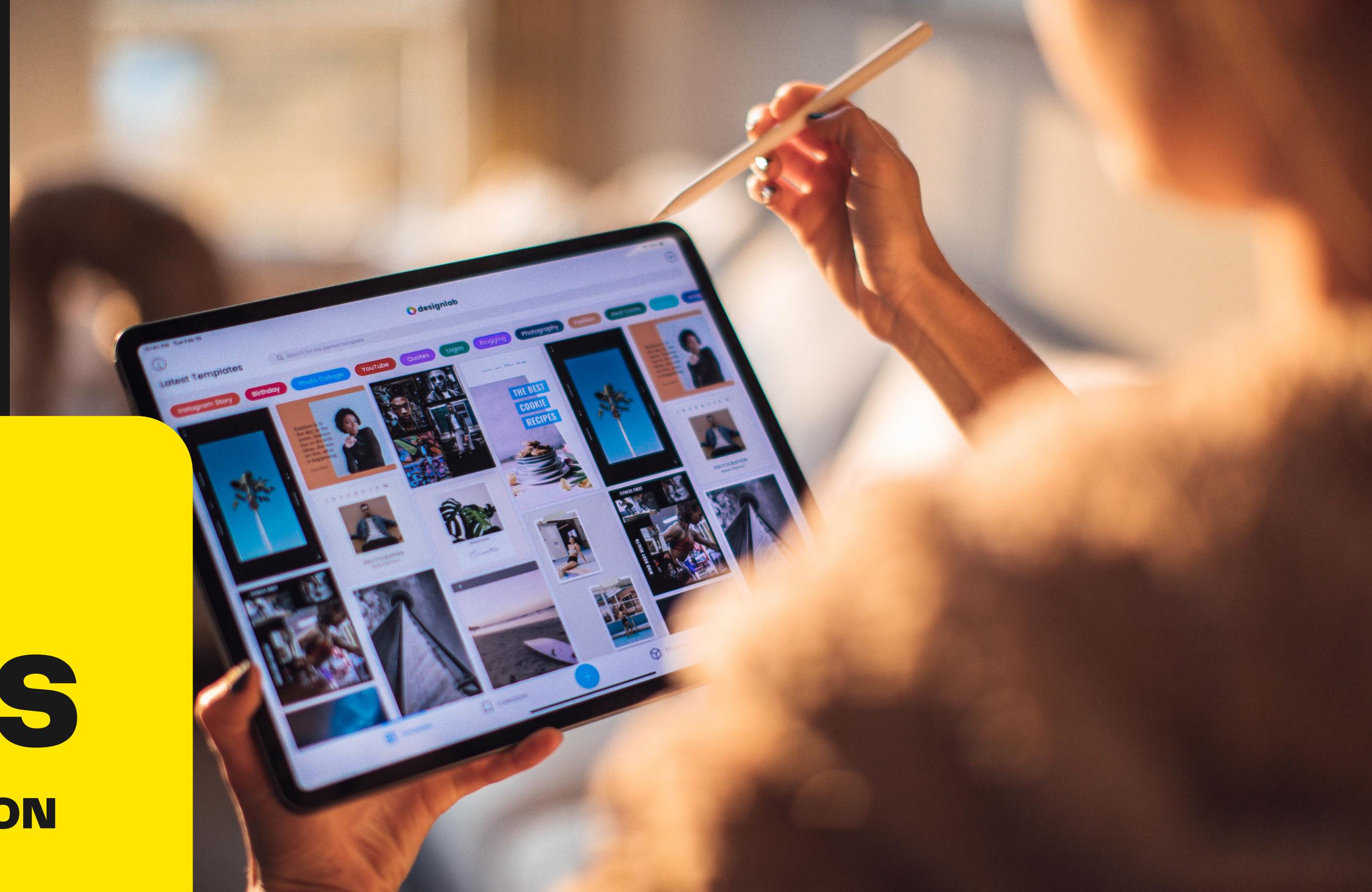
DEMO PROJECT

PLAN FIGURE EDUCATION PROJECT



THANKS FOR YOUR ATTENTION

PLAN FIGURE EDUCATION PROJECT



ORBIT AI 4 JOBS