

Natural Language Processing

Daftar Topik/Judul yang ditawarkan

- 1. Question Answering System Thibbun Nabawi berbasis Knowledge Graph
- 2. Umrah Hajj Question Answering System
- 3. Chatbot informsi Umrah dan Haji Kementerian Agama RI
- 4. Figh Question Answering System
- Entity Recognition Sejarah Peradaban Islam pada Terjemahan Al-Quraan
- 6. Semantic Similarity pada Search Engine Terjeman Al Quraan untuk Hadits
- 7. Speech to text and Text Summarization Ceramah Pengajian
- 8. Text Summarization for Hadith Qudsi

Machine Learning

Daftar Topik yang ditawarkan

- Smart tahsin didalamnya minimal pembelajaran tajwid- voice recognition(image dan sound)
- 2. Gesture Tubuh posisi solat menggunakan deep learning (feature acceselation, action recognition, hybrid deep learning)
- 3. Klasifikasi topik data al quran untuk ayat yang berhubungan antara sains dan teknologi berbasis semantik
- 4. e-tahfidz untuk anak usia dini (image dan sound)
- 5. Rekomendasi belanja Product halal (makanan, minuman, dll)

Multimedia Data Processing

Daftar judul yang ditawarkan

- 1) Implementasi Algoritma CNN untuk mendeteksi pelafalan huruf hijaiyah berharokat Kasroh
- 2) İmplementasi Algoritma FFT untuk mendeteksi pelafalan huruf hijaiyah berharokat Fathah
- 3) Implementasi Algoritma Hiden Markov Model untuk mendeteksi pelafalan huruf hijaiyah berharokat Dhomah
- 4) Implementasi algoritma Dynamic Time Wraping untuk mendeteksi pelafalan kelompok huruf hijaiyah Al-Jauf
- 5) İmplementasi algoritma Jaro Winkler Distance untuk mendeteksi pelafalan kelompok huruf hijaiyah Al-Lisan

A.I-driven-loT

Daftar Topik/judul yang ditawarkan

- 1. Notifikasi Otomatis pada Wearable Device untuk Sholat 5 Waktu dan Pengingat Ibadah Sunnah
- 2. Mobile Platform System untuk Tanya Jawab (Q/A) berbasis Ilmu Tauhid dan Muamalah
- 3. Mobile Platform System Summarization Hadits dan Kategori Hadits tentang Muamalah, Fiqih, Tauhid, Aqidah, dsb
- 4. Mobile Platform System Summarization Kitab Kuning dan kaitannya dengan Hadits dan dalam al-Quran
- Membuat Knowledge based Berdasarkan sumber kajian utama (Qufan dan hadits) dalam versi Mobile dan mungkin ada kaitannya dengan poin 3 Outputnya dapat dibuat Search Engine
- 6. Mobile Platform System untuk Rekognisi Bacaan Surat Pendek
- 7. Mobile Platform System untuk Rekognisi Lagam pada Tilawah Al-Qufan

A.I-driven Game Technology

Daftar Topik/Judul yang ditawarkan

- 1. Augmented Reality Pengenalan Asmaul Husna menggunakan algoritma Markerless (NFL, FCD, dll)
- 2. Fast Intra Prediction Algorithm pada Virtual reality 360 derajat Wisata Halal
- Classification and Regression Tree pada Gamifikasi E-Ustadz berbasis Octalysis Framework,
- 4. Algoritma Randomize Soal (Blum Blum Shub, Fisher Yates, dll) pada Game Asmaul Husna,
- 5. Media Pembelajaran dan Quiz mengenai Ifob,
- 6. Heuristic Evaluation pada aplikasi e-Ustadz,
- 7. Neural Network untuk Analisis Kepercayaan Masyarakat Indonesia terhadap Ramalan Bintang,
- 8. Klasifikasi ayat-ayat Al-Quran tentang perempuan (nisa, untsa), laki-laki (zakaç rijaļ dll) serta perannya.
- 9. Augmented Reality Pembelajaran Umrah dan Haji