

RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS *MOBILE* UNTUK MENDETEKSI NAMA ALAT-ALAT *GYM*

Oleh

M. Iqbal Rivaldi

RINGKASAN

Kampus Merdeka adalah bagian dari kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang memberikan seluruh mahasiswa kesempatan untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai langkah persiapan karier. Banyak program yang ditawarkan dalam kegiatan ini seperti Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB), Kampus Mengajar, Pertukaran Mahasiswa (PMM) Dan Wirausaha Merdeka. Salah satu kegiatan yang penulis ikuti adalah program Bangkit *Academy by Google, GoTo, and Traveloka* yang termasuk kedalam program MSIB. Bangkit adalah Program kesiapan karier spesifik dengan 3 pilihan program, yaitu *Machine Learning, Mobile Development,* dan *Cloud Computing* yang diprakasai oleh Google, Gojek, Tokopedia dan Traveloka. Pada kesempatan ini penulis termasuk kedalam 5.000 peserta yang terpilih dari 67.000 pendaftar yang tersebar dari seluruh Indonesia. Selama mengikuti kegiatan di Bangkit penulis mendapatkan banyak sekali pengetahuan dan pengalaman baru terutama dalam pengembangan aplikasi berbasis android. Diakhir program saya diberikan tantangan dan tugas oleh Tim Bangkit untuk membuat sebuah aplikasi android berbasis *machine learning* yang mendeteksi nama alat-alat *gym* berdasarkan inputan gambar, dan diharapkan aplikasi ini dapat menjadi terobosan baru pemanfaatan teknologi android berbasis *machine learning* dalam bidang olahraga.