

**BAB II**

---

**BAB II****LANDASAN TEORI****A. PT. Bisa Artifisial Indonesia**

PT. Bisa Artificial Intelligence Indonesia adalah startup yang mengembangkan layanan seperti tailor-made project di bidang Artificial Intelligence untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, industri dan pemerintah dan 2 produk berkisar Artificial Intelligence yang didirikan pada tahun 2019, seperti platform Tampil. Sebagai forum kolaborasi dan hosting webinar, BISA AI Academy adalah platform aplikasi e-learning termasuk pembelajaran kecerdasan buatan dan subsetnya juga dapat diakses melalui aplikasi Android dan iOS. PT Bisa Artifisial Indonesia memiliki visi untuk menjadi startup pertama di Indonesia dalam bidang pembelajaran AI. Sementara itu, misinya adalah mendidik bangsa untuk hidup dengan AI melalui kursus pelatihan dan webinar [1].

**B. Studi Independen Bersertifikat**

Studi Independen Bersertifikat adalah bagian dari program Yayasan Merdeka yang memberikan siswa kesempatan untuk belajar dan berkembang melalui kegiatan di luar kelas, namun diakui sebagai bagian dari konferensi [2].

**C. Kecerdasan Buatan**

Kecerdasan buatan (AI) adalah cabang ilmu komputer yang didedikasikan untuk memecahkan masalah kognitif yang umumnya terkait dengan kecerdasan manusia, seperti pembelajaran, pemecahan masalah, dan pengenalan pola [3]. Kecerdasan buatan, sering disingkat sebagai "AI", dapat berarti robotika atau adegan futuristik, dan kecerdasan buatan (AI) melampaui robot sci-fi hingga non-fiksi ilmu komputer modern yang canggih. Profesor Pedro Domingos, seorang ahli terkemuka di bidangnya, menjelaskan "lima batang" pembelajaran mesin. Seorang koneksionis dari ilmu saraf. Evolusi yang berkaitan dengan biologi evolusioner. Bayesian berurusan dengan statistik dan probabilitas. Sebuah analogi dari psikologi. Kemajuan terbaru dalam efisiensi komputasi statistik telah membuat Bayesian sukses di banyak bidang yang disebut "pembelajaran mesin". Demikian pula, kemajuan dalam komputasi jaringan telah memperluas koneksionis menjadi subbidang yang disebut

## BAB II

---

"pembelajaran mendalam." Machine learning (ML) dan deep learning (DL) adalah bidang ilmu komputer yang turun dari bidang kecerdasan buatan.

### **D. Game Programmer**

Game Programmer adalah seorang teknisi perangkat lunak, programmer, atau ilmuwan komputer yang biasanya mengembangkan basis kode untuk permainan video atau perangkat lunak terkait, seperti alat pengembangan permainan [4].

### **E. Digital Startup**

Startup digital adalah sekelompok orang yang membentuk organisasi sebagai perusahaan rintisan yang memproduksi produk di bidang teknologi. Memanfaatkan teknologi internet di era yang serba digital, para startup berusaha menjadi pasar bebas di internet yang dapat menjangkau semua konsumen dengan memperluas pangsa pasar mereka dengan memperluas pasar secara besar-besaran.