

ABSTRAK

Nelayan di Indonesia umumnya masih sulit mengoperasikan dan memanfaatkan *smartphone*. Melakukan input manual melalui *smartphone* akan menghabiskan waktu bahkan tidak semua user (Nelayan) dapat melakukannya. Untuk mengatasi masalah ini maka penulis memutuskan untuk mengimplementasikan klasifikasi citra untuk mempermudah proses input barang. Untuk membuat fitur itu perlu dilakukan tinjauan pustaka berkaitan klasifikasi citra dan metode rekayasa perangkat lunak. Selain itu juga dilakukan pengambilan data-data gambar yang merepresentasikan citra ikan serta jenis-jenisnya yang akan digunakan dalam proyek akhir ini. Hasil dari implementasi proyek akhir ini diuji dengan menggunakan metode *blackbox* dan mendapatkan aplikasi berjalan dengan baik sesuai dengan fungsionalitasnya yang dinyatakan 100% berhasil, serta model klasifikasi citra mendapatkan akurasi sebesar 78,76% berdasarkan rata-rata terhadap *confusion matrix*.

Kata kunci: Kecerdasa Buatan, Klasifikasi Citra, Aplikasi Perangkat Bergerak