

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	5
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Tinjauan Tempat Penelitian	9
2.1.1 Profil Dinas Ketahanan Pangan Dan Peternakan Provinsi Jawa Barat	9
2.1.2 Logo	10
2.1.3 Struktur Organisasi	12
2.2 Landasan Teori	12
2.2.1 Multimedia	12
2.2.1.1 Sejarah Multimedia	13
2.2.1.2 Kategori Multimedia	14
2.2.2 Peternakan	15
2.2.3 <i>Natural Language Processing (NLP)</i>	16
2.2.4 <i>Chatbot</i>	18

2.2.5	Website.....	20
2.2.6	Android	20
2.3	Metode Analisis Sistem.....	21
2.3.1	<i>Object-Oriented Programming (OOP)</i>	21
2.3.2	<i>Business Process Model and Notation (BPMN)</i>	23
2.3.2.1	Elemen-Elemen BPMN.....	23
2.3.3	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	25
2.3.4	Metode Pembangunan Perangkat Lunak.....	27
2.4	Metode Pengujian Sistem.....	28
2.4.1	Pengujian <i>Black-box</i>	28
2.4.2	Pengujian <i>Beta</i>	29
2.4.3	Skala Pengukuran.....	29
2.4.4	Pengujian Hipotesis.....	31
2.5	<i>Tools</i>	33
2.5.1	Dialogflow.....	33
2.5.2	Google Maps	35
2.5.3	Restful Web Service.....	36
2.5.4	PHP	39
2.5.5	MySQL.....	40
2.5.6	Android Studio	41
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		43
3.1	Analisis Sistem.....	43
3.1.1	Analisis Masalah	43
3.1.2	Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan	43
3.1.3	Solusi Yang Dibangun	44
3.1.4	Analisis Aplikasi Sejenis.....	45
3.1.5	Analisis Arsitektur Sistem.....	48
3.1.6	Analisis Data	51
3.1.7	Analisis Objek.....	52
3.1.7.1	Analisis Objek Materi	52
3.1.7.2	Analisis Objek Lokasi	55

3.1.8	Analisis Pertanyaan	56
3.1.9	Analisis Teknologi	59
3.1.10	Analisis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	83
3.1.11	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	85
3.1.11.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	85
3.1.11.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	86
3.1.11.3	Analisis Kebutuhan Pengguna	87
3.1.12	Analisis Kebutuhan Fungsional	88
3.1.12.1	<i>Use Case Diagram</i>	88
3.1.12.2	<i>Use Case Scenario</i>	90
3.1.12.3	<i>Activity Diagram</i>	99
3.1.12.4	<i>Class Diagram</i>	106
3.1.12.5	<i>Sequence Diagram</i>	107
3.2	Perancangan Sistem	111
3.2.1	Perancangan Basis Data	111
3.2.1.1	Skema Relasi	111
3.2.1.2	Struktur Tabel	112
3.2.2	Perancangan Struktur Menu	114
3.2.2.1	Perancangan Struktur Menu Android	114
3.2.2.2	Perancangan Struktur Menu Admin	114
3.2.3	Perancangan Antar Muka	115
3.2.3.1	Perancangan Antar Muka Android	115
3.2.3.2	Perancangan Antar Muka Admin	118
3.2.4	Perancangan Pesan	121
3.2.5	Jaringan Semantik	122
3.2.5.1	Jaringan Semantik Android	122
3.2.5.2	Jaringan Semantik Admin	123
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		125
4.1	Implementasi Sistem	125
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	125
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak	125

4.1.3	Implementasi Basis Data.....	126
4.1.4	Implementasi Antarmuka	128
4.2	Pengujian.....	129
4.2.1	Rencana Pengujian.....	130
4.2.2	Skenario Pengujian <i>Alpha</i>	130
4.2.3	Kasus dan Hasil Pengujian.....	131
4.2.3.1	Hasil Pengujian Android	131
4.2.3.2	Hasil Pengujian Admin	137
4.2.4	Skenario Pengujian <i>Beta</i>	145
4.2.4.1	Wawancara.....	146
4.2.4.2	Kuisisioner	146
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		155
5.1	Kesimpulan	155
5.2	Saran.....	155
DAFTAR PUSTAKA		157