

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	2
1.3. Maksud dan Tujuan	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Metodologi Penelitian	4
1.5.1. Metode Pembangunan Perangkat Lunak	7
1.6. Sistematika Penulisan	9
BAB 2 LANDASAN TEORI	11
2.1. Profil Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak	11
2.1.1. Tugas Pokok	11
2.1.2. Fungsi	11
2.2. Parenting	12

2.3.	Pola Asuh Anak	12
2.3.1.	Hubungan Pola Asuh Anak dengan Kekerasan Terhadap Anak	12
2.4.	LINE	13
2.4.1.	LINE Messaging API	13
2.5.	ChatBot	14
2.6.	NLP	15
2.6.1.	Libraries	17
2.7.	Algoritma MMR (Maximum Marginal Relevance)	17
2.8.	Webhook	18
2.9.	MYSQL	18
2.10.	Google Maps API	19
2.11.	Entity Relationship Diagram (ERD)	20
2.12.	Unified Modelling Language	21
2.13.	Use Case Diagram	22
2.14.	Activity Diagram	23
2.15.	Class Diagram	24
2.16.	Sequence Diagram	25
2.17.	Hypertext PreProcessor (PHP)	26
2.18.	Cascading Style Sheet (CSS)	27
2.19.	Framework CodeIgniter	28
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1.	Analisis Sistem	29
3.1.1.	Analisis Masalah	29
3.1.2.	Analisis Aplikasi Sejenis	30
3.1.3.	Analisis Prosedur yang berjalan Penyuluhan	34

3.1.4.	Analisis Prosedur yang Berjalan Pelaporan.....	34
3.1.5.	Analisis Kebutuhan Aplikasi	35
3.1.6.	Analisis Kebutuhan Data	35
3.1.7.	Analisis Solusi yang ditawarkan	42
3.1.8.	Analisis Deskripsi Aplikasi	42
3.1.9.	Analisis Arsitektur Aplikasi yang dibangun.....	44
3.2.	Analisis Teknologi yang digunakan	47
3.3.	Analisis Metode.....	49
3.3.1.	Analisis Library NLP Tool.....	49
3.3.2.	Analisis Algoritma Maximum Marginal Relevance (MMR)	51
3.4.	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	54
3.4.1.	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	55
3.4.2.	Analisis Kebutuhan Fungsional	56
3.5.	Use Case Diagram	56
3.5.1.	Definisi Aktor	57
3.5.2.	Definisi Use Case.....	57
3.5.3.	Skenario Use Case.....	58
3.6.	Activity Diagram	66
3.6.1.	Activity Diagram Mengikuti Bot	66
3.6.2.	Activity Diagram Melihat Panduan	66
3.6.3.	Activity Diagram Mencari Profil Dinas	67
3.6.4.	Activity Diagram Mencari materi	67
3.6.5.	Activity Diagram Mencari UU	68
3.6.6.	Activity Diagram Login	69
3.6.7.	Activity Diagram Kelola Materi	69

3.6.8.	Activity Diagram Kelola Panduan	70
3.6.9.	Activity Diagram Kelola Profil Dinas	71
3.6.10.	Activity Diagram Kelola UU	72
3.6.11.	Activity Diagram Mengirim Pelaporan	73
3.6.12.	Activity Diagram Mengelola Pelaporan	74
3.7.	Class Diagram	75
3.8.	Sequence Diagram	76
3.8.1.	Sequence Diagram Mengikuti Bot	77
3.8.2.	Sequence Diagram Melihat Panduan	77
3.8.3.	Sequence Diagram Mencari Profil Dinas	78
3.8.4.	Sequence Diagram Mencari Materi	78
3.8.5.	Sequence Diagram Mencari UU	78
3.8.6.	Sequence Diagram Mengirim Pelaporan	79
3.8.7.	Sequence Diagram Login	79
3.8.8.	Sequence Diagram Kelola Panduan	80
3.8.9.	Sequence Diagram Kelola Profil Dinas	81
3.8.10.	Sequence Diagram Kelola Materi	82
3.8.11.	Sequence Diagram Kelola UU	82
3.8.12.	Sequence Diagram Kelola Pelaporan	83
3.9.	Relasi Tabel	83
3.10.	Struktur Tabel	84
3.11.	Perancangan AntarMuka	86
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM		91
4.1.	Implementasi Sistem	91
4.1.1.	Implementasi Perangkat Lunak	91

4.1.2.	Implementasi Perangkat Keras	91
4.1.3.	Implementasi Web Hosting	92
4.2.	Implementasi Basis Data.....	93
4.3.	Pengujian Sistem	95
4.4.	Pengujian Alpha	95
4.4.1.	Skenario Pengujian Sistem Admin.....	95
4.4.2.	Skenario Pengujian Sistem LINE Bot	96
4.4.3.	Kasus dan Hasil Pengujian	96
4.5.	Pengujian Akurasi.....	104
4.6.	Pengujian Beta.....	108
4.6.1.	Perhitungan hasil kuisioner.....	109
4.6.2.	Kesimpulan hasil pengujian beta	113
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		115
5.1.	Kesimpulan.....	115
5.2.	Saran	115
DAFTAR PUSTAKA		116