

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I 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.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	4
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Perusahaan	9
2.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	9
2.1.2 Visi Dan Misi	9
2.1.3 Logo Perusahaan	10
2.1.4 Struktur Organisasi Perusahaan	11
2.1.5 Deskripsi Tugas.....	11
2.2 Landasan Teori.....	12
2.2.1 Multimedia	12
2.2.2 Chatbot	13
2.2.3 Metode Forward Chaining	15
2.2.4 Metode Jaro-Winkler Distance.....	16

2.2.5	Hosting	17
2.2.6	Botman	20
2.2.7	Sublime Text	21
2.2.8	PHP.....	22
2.2.9	MySQL.....	22
2.2.10	Unified Modeling Language (UML).....	23
2.2.11	Use Case Diagram.....	25
2.2.12	Use Case Scenario.....	26
2.2.13	Aktivity Diagram.....	26
2.2.14	Squence Diagram	27
2.2.15	Class Diagram	27
	BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	29
3.1	Analisis Sistem.....	29
3.1.1	Analisis Masalah	29
3.1.1.1	Proses pencarian informasi.....	30
3.1.1.2	Prosedur Pelayanan penyewaan	30
3.1.1.3	Prosedure pelayana Travel	31
3.1.2	Konsep Sistem.....	33
3.1.3	Analisis Bot.....	33
3.1.4	Analisis Deskripsi Aplikasi.....	34
3.1.4.1	Web Server	36
3.1.4.2	Data Base.....	36
3.1.4.3	Analisis Alur Perancangan	37
3.1.4.4	Analisis Data Penyampaian Informasi	38
3.2	Analisi penyampaian informasi	41
3.2.1	Arsitektur Yang Dibangun	45
3.3	Perancangan Sistem	47
3.3.1	Analisis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.....	48
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	48
3.3.3	Analisis Kebutuhan Atribut Kualitas	48
3.3.4	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	49

3.3.4.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	50
3.3.5 Analisis Kebutuhan Fungsional	50
3.3.5.1 Pemodelan Proses Bisnis.....	51
3.3.5.2 Analisis Kebutuhan Fungsional Front-End.....	51
3.4 Use Case Diagram.....	52
3.4.1 Definisi Use Case.....	53
3.4.2 Skenario Use case	54
3.5 Aktivity Diagram	59
3.5.1 Aktivity Diagram Booking Kursi	59
3.5.2 Activity Diagram Jadwal informasi Harga Bus Besar	59
3.5.3 Activity Diagram Tipe Jalur dan Harga Bus Medium	60
3.5.4 Activity Diagram Sewa Bus	61
3.5.5 Activity Diagram Panduan Bot	62
3.5.6 Activity Diagram Login	63
3.6 Class Diagram	64
3.7 Sequence Diagram	65
3.7.1 Sequence Diagram Booking Kursi.....	66
3.7.2 Sequence Diagram Informasi Jadwal Harga Bus	66
3.7.3 Sequence Diagram Sewa Bus.....	67
3.7.4 Sequence Diagram Panduan Bot.....	68
3.7.5 Sequence Diagram Login	69
3.8 Perancangan Basis Data	70
3.8.1 Entity Relationship Diagram.....	70
3.8.2 Skema relasi	70
3.8.3 Stuktur Tabel.....	71
3.9 Perancangan Struktur Menu.....	73
3.9.1 Perancangan Struktur Menu Front-End	73
3.9.2 Perancangan Struktur Menu Back-End.....	74
3.10 Perancangan Antar Muka.....	74
3.11 Perancangan Jaringan Semantik Antarmuka	83
BAB IV	85

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	85
4.1 Implementasi Sistem	85
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras	85
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak	85
4.1.3 Implementasi Basis Data	86
4.1.4 Implementasi Antar Muka	87
4.1.5 Implementasi Penerapan sistem	87
4.2 Pengujian Sistem	88
4.2.1 Pengujian Akurasi Chatbot	88
4.2.1.1 Kesimpulan Pengujian Akurasi Chatbot	91
4.2.3 Pengujian Black Box	91
4.2.3 Skenario Pengujian Black Box	91
4.2.4 Kasus dan Hasil Pengujian	92
4.2.5 Kesimpulan Pengujian Blackbox	92
4.2.6 Kesimpulan Pengujian Black Box	96
4.2.7 Pengujian kepada pelanggan menggunakan Usability Testing	97
4.2.8 Analisis Usability Testing	98
4.2.9 Pengujian wawan cara	104
4.2.10 Skenario Pengujian Wawancara	105
4.2.11 Kesimpulan Pengujian	107
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	109
5.1 Kesimpulan	109
5.2 Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	111