

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR SIMBOL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan.....	4
1.3.1 Maksud.....	4
1.3.2 Tujuan	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Metodologi Penelitian	5
1.1.1 Metode Pengumpulan Data.....	8
1.5.1 Metode Pembangunan Perangkat Lunak.....	8
1.6 Sistematika Penulisan	9
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	12
2.1 Profil Tempat Penelitian	12
2.1.1 Sejarah Perusahaan.....	12
2.1.2 Tempat dan Kedudukan Perusahaan	13
2.1.3 Bentuk dan Badan Hukum Perusahaan	13
2.1.4 Bidang Pekerjaan Perusahaan	14
2.1.5 Logo Perusahaan	14
2.1.5.1 Makna Logo Perusahaan	15
2.1.6 Tahapan Dalam Pelaksanaan Proyek	15
2.1.7 Struktur Organisasi	17

2.2 Landasan Teori.....	17
2.2.1 Konsep Dasar Sistem	17
2.2.2 Konsep Dasar Aplikasi.....	18
2.2.3 Konsep Jasa/Layanan	19
2.2.3.1 Karakteristik Jasa	19
2.2.4 Konsep Pemesanan.....	20
2.2.5 Sistem Informasi	20
2.2.6 Kecerdasan Buatan(<i>Artificial Intellegence</i>)	21
2.2.7 Konsep Kecerdasan Buatan.....	22
2.2.8 Subdisiplin Ilmu Dalam Kecerdasan Buatan	23
2.2.9 Bahasa Alami (Natural Language).....	24
2.2.10 <i>Natural Language Processing</i> (NLP)	25
2.2.11 <i>Pattern Matching</i> (Pencocokan Pola)	27
2.2.12 <i>Question Answering System</i> (QA System).....	28
2.2.13 <i>Backward Chaining</i>	28
2.2.14 <i>Depth First Search</i>	30
2.2.15 <i>Chatbot</i>	30
2.2.16 Object Oriented Programming (OOP)	31
2.2.17 UML(Unified Modeling Language).....	31
2.2.18 Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	33
2.2.19 Line	34
2.2.20 Android	34
2.2.21 PHP	35
2.2.22 CodeIgniter.....	36
2.2.23 MySQL.....	37
2.2.24 Visual Studio Code	38
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	39
3.1 Analisis Sistem.....	39
3.1.1 Analisis Masalah	39
3.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....	39
3.1.2.1 Identifikasi Masukan Data	41
3.1.2.2 Identifikasi Keluaran Data	41

3.1.3 Analisis Solusi Yang Diajukan	41
3.1.4 Analisis Model Desain Rumah.....	42
3.1.4.1 Analisis Desain Rumah	42
3.1.4.2 Daftar Desain Rumah.....	42
3.1.4.3 Rekomendasi Desain Rumah	45
3.1.5 Analisis <i>Backward Chaining</i>	46
3.1.6 Analisis <i>Chatbot</i>	51
3.1.7 Analisis Sistem Yang Diajukan	54
3.1.8 Analisis Arsitektur Sistem Yang Akan Dibangun	54
3.1.8.1 Arsitektur Keseluruhan Sistem	54
3.1.8.2 Skenario Rekomendasi Desain Rumah	56
3.1.9 Analisis Kebutuhan NonFungsional	56
3.1.9.1 Analisis Perangkat Keras	56
3.1.9.2 Analisis Perangkat Lunak	57
3.1.9.3 Analisis Pengguna.....	58
3.1.10 Analisis Kebutuhan Fungsional	58
3.1.10.1 <i>Use Case Diagram</i>	58
3.1.10.2 Identifikasi Aktor	59
3.1.10.3 Identifikasi <i>Use Case</i>	60
3.1.10.4 <i>Use Case Scenario</i>	61
3.1.10.5 <i>Acitivity Diagram</i>	66
3.1.10.6 <i>Class Diagram</i>	71
3.1.10.7 <i>Sequence Diagram</i>	72
3.2 Perancangan Sistem	76
3.2.1 Perancangan Basis Data	77
3.2.1.1 Skema Relasi.....	77
3.2.1.2 Struktur Tabel.....	78
3.2.2 Perancangan Antar Muka Respon Bot	79
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	89
4.1 Implementasi Sistem	89
4.1.1 Lingkungan Implementasi.....	89
4.1.2 Implementasi Basis Data.....	90

4.1.3 Implementasi Antarmuka	92
4.2 Pengujian Sistem.....	103
4.2.1 Rencana Pengujian	103
4.2.1.1 Pengujian <i>BlackBox</i>	103
4.2.1.1.1 Skenario Pengujian Response Edusoft Bot.....	104
4.2.1.1.2 Hasil Pengujian <i>BlackBox</i>	105
4.2.1.2 Skenario Pengujian Beta	107
4.2.1.3 Kesimpulan Hasil Pengujian Beta.....	109
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	111
5.1 Kesimpulan	111
DAFTAR PUSTAKA	112