

DAFTAR ISI

COVER	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR SIMBOL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1	13
PENDAHULUAN	13
1.1. Latar Belakang Masalah.....	13
1.2. Identifikasi dan Perumusan Masalah	14
1.2.1. Identifikasi Masalah.....	14
1.2.2. Rumusan Masalah.....	14
1.3. Maksud dan Tujuan.....	14
1.3.1. Maksud.....	14
1.3.2. Tujuan	14
1.4. Batasan Masalah.....	15
1.5. Metodologi Penelitian	15
1.5.1. Pengumpulan Data	17
1.5.2. Analisis	17
1.5.3. Desain	17
1.5.4. Pembangunan Perangkat Lunak.....	18
1.5.5. Pengujian	19
1.6. Sistematika Penulisan	19
BAB 2	21
TINJAUAN PUSTAKA	21

2.1.	Profil Dinas Perhubungan Kabupaten Majalengka	21
2.1.1.	Sejarah Pendirian	21
2.1.2.	Visi dan Misi Dinas Perhubungan Kabupaten Majalengka	22
2.1.3.	Tugas Pokok	22
2.1.4.	Fungsi.....	22
2.2.	Landasan Teori.....	23
2.2.1.	Multimedia.....	23
2.2.2.	Modeling.....	23
2.2.3.	<i>Chatbot</i>	23
2.2.3.1.	Perkembangan <i>Chatbot</i>	24
2.2.3.2.	Jenis <i>Chatbot</i>	24
2.2.3.3.	Komponen <i>Chatbot</i>	25
2.2.3.4.	<i>Text Processing, Response</i> dan <i>Action</i>	26
2.2.3.5.	<i>Text Processing</i>	27
2.2.4.	Basis Data	28
2.2.4.	Python	29
2.2.5.	<i>Flask</i>	29
2.2.6.	<i>Chatterbot</i>	29
2.2.5.	Pemrograman Berorientasi Objek.....	29
2.2.6.	Unified Modeling Language (UML)	31
2.2.6.1.	<i>Use case Diagram</i>	31
2.2.6.2.	<i>Activity Diagram</i>	32
2.2.6.3.	<i>Class Diagram</i>	33
2.2.6.4.	<i>Sequence Diagram</i>	33
2.2.7.	Metode Pengujian Sistem (<i>Blackbox</i>).....	34
2.2.8.	Perangkat Lunak Pendukung	35
2.2.8.1.	<i>Sublime Text</i>	35
2.2.8.2.	<i>Draw.io</i>	35
BAB 3	36
ANALISIS DAN PERANCANGAN	36
3.1.	Analisis Masalah	36
3.1.1.	Analisis Sitem yang Sedang Berjalan.....	36

3.1.2.	Analisis Kebutuhan Sistem.....	37
3.1.3.	Analisis Sistem yang akan dibangun	38
3.1.4.	Analisis Arsitektur Sistem	40
3.1.5.	Analisis Teknologi yang Digunakan.....	43
3.1.5.1.	<i>Flask</i>	44
3.1.5.2.	<i>Chatterbot</i>	44
3.1.5.3.	<i>Maps API (Google)</i>	45
3.1.6.	Analisis Kesesuaian Rute.....	46
3.2.	Analisis Data	47
3.3.	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	47
3.3.1.	Analisis Pengguna.....	48
3.3.2.	Analisis Perangkat Keras Pengguna	48
3.3.3.	Analisis Perangkat Lunak Pengguna	48
3.4.	Analisis Kebutuhan Fungsional	48
3.4.1.	Spesifikasi Kebutuhan Fungsional.....	48
3.4.2.	<i>Use case Diagram</i>	49
3.4.3.	Definisi Uce Case	49
3.4.4.	<i>Use case Skenario</i>	50
3.4.5.	<i>Class Diagram</i>	51
3.4.6.	<i>Activity Diagram</i>	52
3.4.7.	<i>Sequence Diagram</i>	54
3.5.	Perancangan Sistem	56
3.5.1.	Perancangan Struktur Menu.....	56
3.5.2.	Perancangan Antarmuka	58
3.5.3.	Jaringan Semantik.....	63
BAB 4		64
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		64
4.1.	Implementasi Sistem	64
4.1.1.	Implementasi Perangkat Lunak	64
4.1.2.	Implementasi Perangkat Keras	64
4.2.	Implementasi Basis Data.....	65
4.3.	Implementasi Antarmuka	65

4.4.	Pengujian Sistem.....	69
4.4.1.	Rencana Pengujian.....	70
4.4.2.	Skenario Pengujian Alpha	70
4.4.3.	Kasus dan Hasil Pengujian <i>Blackbox</i>	71
4.4.4.	Kasus dan Hasil Pengujian <i>Precision</i> dan <i>Recall</i>	78
4.4.5.	Kasus dan Hasil Pengujian Cosien Similarity	81
4.4.6.	Kesimpulan Hasil Pengujian Alpha.....	82
4.4.7.	Skenario Pengujian Beta.....	82
4.4.8.	Kesimpulan Hasil Pengujian Beta	83
BAB 5	88
KESIMPULAN DAN SARAN.....		88
5.1.	Kesimpulan	88
5.2.	Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA		90
LAMPIRAN.....		91