

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SIMBOL	xvii
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 Pembangunan Perangkat Lunak	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 LANDASAN TEORI	8
2.1.1 Sistem	8
2.1.1.1 Definisi Sistem	8
2.1.1.2 Cara Kerja Sistem	8
2.1.1.3 Fungsi Sistem	9
2.1.2 Chatbot	10
2.1.2.1 Definisi Chatbot	10
2.1.2.2 Cara Kerja Chatbot	11
2.1.2.3 Fungsi Chatbot	12
2.1.3 Line	13
2.1.3.1 Definisi Line	13
2.1.3.2 Cara Kerja Line	13
2.1.4 Media Promosi	15

2.1.4.1	Definisi Media Promosi	15
2.1.4.2	Cara Kerja Media Promosi	15
2.1.4.3	Fungsi Media Promosi	16
2.1.5	Penjualan	18
2.1.5.1	Definisi Penjualan	18
2.1.5.2	Cara Kerja Penjualan	19
2.1.5.3	Tujuan Penjualan	21
2.1.6	Rumah Rasfur Bandundung	22
2.1.7	Kecerdasan Buatan	22
2.1.7.1	Definisi Kecerdasan Buatan	22
2.1.7.2	Cara Kerja Kecerdasan Buatan	23
2.1.7.3	Fungsi Kecerdasan Buatan	25
2.1.8	OOP (<i>Object Oriented Programming</i>)	27
2.1.8.1	Definisi OOP (<i>Object Oriented Programming</i>)	27
2.1.8.2	Cara Kerja OOP (<i>Object Oriented Programming</i>)	28
2.1.8.3	Fungsi OOP (<i>Object Oriented Programming</i>)	30
2.1.9	<i>Use Case Diagram</i>	31
2.1.9.1	Definisi <i>Use Case Diagram</i>	31
2.1.9.2	Cara Kerja <i>Use Case Diagram</i>	31
2.1.9.3	Fungsi <i>Use Case Diagram</i>	32
2.1.10	<i>Class Diagram</i>	33
2.1.10.1	Definisi <i>Class Diagram</i>	33
2.1.10.2	Cara Kerja <i>Class Diagram</i>	33
2.1.10.3	Fungsi <i>Class Diagram</i>	35
2.1.11	<i>Activity Diagram</i>	35
2.1.11.1	Definisi <i>Activity Diagram</i>	35
2.1.11.2	Cara Kerja <i>Activity Diagram</i>	36
2.1.11.3	Fungsi <i>Activity Diagram</i>	36
2.1.12	<i>Sequence Diagram</i>	38
2.1.12.1	Definisi <i>Sequence Diagram</i>	38
2.1.12.2	Cara Kerja <i>Sequence Diagram</i>	38

2.1.12.3	Fungsi <i>Sequence Diagram</i>	40
2.1.13	<i>Rest API</i>	41
2.1.13.1	Definisi <i>Rest API</i>	41
2.1.13.2	Cara Kerja <i>Rest API</i>	42
2.1.13.3	Fungsi <i>Rest API</i>	43
2.1.13.4	Definisi <i>Restful API</i>	44
2.1.14	Perangkat Lunak.....	44
2.1.14.1	Definisi Perangkat Lunak.....	44
2.1.14.2	Cara Kerja Perangkat Lunak.....	45
2.1.14.3	Fungsi Perangkat Lunak.....	45
2.1.15	<i>Blackbox Testing</i>	46
2.1.15.1	Definisi <i>Blackbox Testing</i>	46
2.1.15.2	Cara Kerja <i>Blackbox Testing</i>	46
2.1.15.3	Fungsi <i>Blackbox Testing</i>	47
2.1.16	<i>MySQL</i>	48
2.1.16.1	Definisi <i>MySQL</i>	48
2.1.16.2	Cara Kerja <i>MySQL</i>	48
2.1.16.3	Fungsi <i>MySQL</i>	49
2.1.17	<i>Webhook</i>	50
2.1.17.1	Definisi <i>Webhook</i>	50
2.1.17.2	Cara Kerja <i>Webhook</i>	50
2.1.18	<i>Messaging API</i>	51
2.1.18.1	Definisi <i>Messaging API</i>	51
2.1.18.2	Cara Kerja <i>Messaging API</i>	51
2.1.18.3	Fungsi <i>Messaging API</i>	53
2.1.20	Interaktif.....	53
2.1.20.1	Definisi Interaktif.....	53
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		54
3.1	<i>Communication</i>	54
3.1.1	Analisis Masalah.....	54
3.1.1.1	Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan.....	54

3.1.1.1.1	Prosedur Promosi	54
3.1.1.1.2	Analisis Media Promosi yang Sedang Berjalan	55
3.1.1.1.3	Prosedur Pelayanan <i>Customer</i>	56
3.1.1.1.4	Analisis Pertanyaan Yang Sering Ditanyakan <i>Customer</i>	58
3.1.1.1.5	Data Pertanyaan Akumulasi Perbulan.....	58
3.1.1.1.6	Analisis Keyword.....	74
3.1.1.1.7	Dampak Terhadap Total Analisis Keyword.....	74
3.1.1.1.8	Analisis Keyword dan Balasan	75
3.2	Quick Plan.....	85
3.2.1	Analisis Sistem Yang Disarankan.....	85
3.2.1.1	Prosedur Promosi.....	86
3.2.1.2	Analisis Konten Media Promosi	86
3.2.1.3	Prosedur Pelayanan Customer	87
3.2.1.4	Analisis Alur yang Diusulkan	88
3.2.1.4.1	Analisis Alur Menu Rekomendasi Produk.....	88
3.2.1.4.2	Analisis Alur Menu Produk	90
3.2.1.4.3	Analisis Alur Menu Pertanyaan	91
3.2.1.4.4	Analisis Alur Menu Pemesanan	92
3.2.1.4.5	Analisis Alur Menu Riwayat Transaksi	94
3.2.1.4.6	Analisis Alur Menu Cara Memesan.....	95
3.2.1.4.7	Analisis Alur Menu Tentang Rumah Rasfur Bandung	96
3.2.1.5	Analisis Pengujian Keyword.....	97
3.2.1.6	Analisis Jenis-Jenis Media Promosi yang Diterapkan	97
3.2.2	Analisis Sistem Serupa.....	97
3.2.3	Analisis Arsitektur Sistem	101
3.2.6	Analisis Kebutuhan Fungsional	103
3.2.6.1	Analisis Perangkat Keras	103
3.2.6.2	Analisis Perangkat Lunak	103
3.2.6.3	Analisis Pengguna.....	104
3.2.7	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	105
3.3	<i>Modeling Quick Design</i>	106

3.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	106
3.3.2	<i>Definisi Aktor</i>	107
3.3.3	<i>Definisi Use Case</i>	108
3.3.4	<i>Use Case Scenario</i>	110
3.3.5	<i>Activity Diagram</i>	133
3.3.5	<i>Class Diagram</i>	144
3.3.7	<i>Sequence Diagram</i>	145
3.3.8	Perancangan Struktur Menu.....	155
3.3.8.1	Perancangan Struktur Menu Divisi Pemasaran.....	156
3.3.8.2	Perancangan Struktur Menu Divisi Gudang	156
3.3.8.3	Perancangan Struktur Menu Admin.....	157
3.3.9	Perancangan Sistem	158
3.3.9.1	Perancangan Antarmuka Website.....	158
3.3.9.2	Jaringan Semantik.....	173
3.3.9.3.1	Jaringan Semantik Divisi Pemasaran.....	174
3.3.9.4.2	Jaringan Semantik Divisi Gudang.....	175
3.3.9.4.3	Jaringan Semantik Admin.....	176
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		177
4.1	Construction Of Prototype.....	177
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	177
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	177
4.1.3	Implementasi Basis Data	178
4.1.4	Implementasi Antarmuka.....	182
4.1.4.1	Implementasi Antarmuka Divisi Pemasaran.....	192
4.1.4.2	Implementasi Antarmuka Divisi Gudang.....	193
4.1.4.3	Implementasi Antarmuka Admin.....	193
4.1.4.4	Implementasi Antarmuka Pengguna Line.....	195
4.2	Deployment Delivery and Feedback.....	195
4.2.1	Pengujian <i>Black Box</i>	195
4.2.2	Pengujian Akhir Pengguna.....	203
4.2.2.1	Skenario Akhir Pengguna	203

4.2.2.2 Kuisisioner Admin.....	203
4.2.2.3 Kuisisioner Calon Pembeli	205
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	209
5.1 Kesimpulan	209
5.2 Saran.....	209
DAFTAR PUSTAKA	210