DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xviii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. Rumusan Masalah 2
1.3. Maksud dan Tujuan 3
1.4. Batasan Masalah 3
1.5. Metode Penelitian 4
1.5.1. Metode pengumpulan data 4
1.5.2. Metode pembangunan Perangkat Lunak 4
1.6. Sistematika Penulisan 5
BAB 2 LANDASAN TEORI 7
2.1. *Natural Language Processing* (NLP) 7
2.2. *Question Generator* 8
2.3. *Automatic Text Summarization* 10
2.3.1. Tahap Segmentasi Kalimat 11
2.3.2. Tahap *Tokenization* 11
2.3.3. Tahap Menghapus *Stop Words* 12
2.3.4. Tahap *Stemming* 12
2.3.5. Tahap Ekstraksi Kalimat 12
2.4. *Lexical Chains* 14
2.5. *Logika Fuzzy* 15
2.5.1. Himpunan *Fuzzy* 15

2.5.2. Fungsi Keanggotaan 16
2.6. Korelasi Antar Kalimat 17
2.7. Pemrograman Berorientasi Objek (OOP) 18
2.8. *Unified Modelling Language* (UML) 20
2.9. Bahasa Pemrograman C# 25
2.10. *Microsoft Visual Studio* 25
2.6.1. *Microsoft Visual C#* 26
2.11. Skenario Pengujian 27
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 29
3.1. Analisis Masalah 29
3.2. Analisis Sistem 30
3.2.1. Analisis Data Masukan 31
3.2.2. Analisis Metode 32
3.2.3. Analisis Kebutuhan Non Fungsional 98
3.2.4. Analisis Kebutuhan Fungsional 99
3.3. Perancangan Sistem 132
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 145
4.1. Implementasi Pembangkit Pertanyaan Otomatis 145
4.1.1. Implementasi Perangkat Keras 145
4.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 146
4.1.3. Implementasi Antar Muka Sistem 146
4.2. Pengujian Sistem 147
4.2.1. Skenario Pengujian 147
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 181
5.1. Kesimpulan 181
5.2. Saran 181
DAFTAR PUSTAKA 183