

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR SIMBOL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Studi Literatur	3
1.5.2 Pengumpulan Dataset	4
1.5.3 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	4
1.5.4 Pengujian	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Named Entity Recognition	7
2.2 Berita	7
2.3 Korpus	7

2.4	Tokenisasi.....	7
2.5	Long Short Term Memory	8
2.6	<i>Bidirectional LSTM</i>	10
2.7	Conditional Random Field	11
2.8	Bidirectional LSTM-CRF.....	11
2.9	Penelitian Terdahulu.....	11
2.10	Pemodelan.....	12
2.10.1	Diagram UML.....	12
2.11	Bahasa Pemrograman	14
2.12	Python	14
2.13	Perangkat Lunak Pembangunan.....	15
2.13.1	Spyder	15
2.13.2	Flask	15
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		17
3.1	Analisis Masalah	17
3.2	Analisis Sistem.....	18
3.2.1	Analisis Data Masukan	18
3.2.2	Analisis Proses	19
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	58
3.3.1	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	58
3.3.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	60
3.3.3	<i>Use Case Diagram</i>	60
3.3.4	<i>Use Case Scenario</i>	61
3.3.5	<i>Activity Diagram</i>	63
3.3.6	Class Diagram	67

3.3.7	<i>Sequence Diagram</i>	68
3.4	Perancangan Antarmuka.....	71
3.4.1	Perancangan Antarmuka Halaman <i>Training</i>	71
3.4.2	Perancangan Antarmuka Halaman <i>Testing</i>	72
3.5	Jaringan Semantik	73
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		75
4.1	Implementasi Sistem	75
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras.....	75
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	75
4.1.3	Implementasi Antarmuka	76
4.2	Pengujian Sistem	77
4.2.1	Skenario Pengujian.....	77
4.2.2	Hasil Pengujian	78
1.	Skenario Pengujian 1	80
2.	Skenario Pengujian 2	83
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		87
5.1	Kesimpulan.....	87
5.2	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA		89