

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
INTISARI	vi
ABSTRACT	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Artificial Intelligence	5
2.2 Chatbot	6
2.3 Artificial Intelligence Markup Language(AIML)	7
2.4 Pencocokan Pola (Pattern Matching)	11

2.4.1	Graphmaster Pattern Matching	11
2.4.2	Algoritma Graphmaster Pattern Matching.....	12
2.5	Android.....	14
2.6	Pemrograman Java	14
2.7	Metode Prototype	15
2.8	Unified Modeling Language(UML).....	16
2.9	Penelitian Terdahulu	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		21
3.1	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	21
3.1.1	Komunikasi	21
3.1.2	Perencanaan Cepat.....	21
3.1.2.1	Analisis Kebutuhan Pengguna	22
3.1.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	22
3.1.2.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	22
3.1.2.4	Analisis Kebutuhan Data	23
3.1.2.4.1	Analisis Data Masukan	23
3.1.2.4.2	Analisis Data Keluaran	24
3.1.2.4.3	Analisis Program Chatbot	28
3.1.3	Perancangan Sistem	31
3.1.3.1	Perancangan Use Case Diagram	32
3.1.3.2	Perancangan Activity Diagram	32
3.1.3.3	Perancangan Tampilan/Interface.....	35

3.1.4	Pembentukan Prototype	38
3.1.5	Penyerahan Sistem ke Pengguna.....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Hasil Penelitian	39
4.1.1	Tampilan Aplikasi	39
4.1.1.1	Tampilan SplashScreen	39
4.1.1.2	Tampilan Halaman Utama	40
4.1.1.3	Tampilan Halaman Menu Chat	40
4.1.1.4	Tampilan Halaman Menu Lokasi	41
4.1.1.5	Tampilan Halaman Menu Bantuan	41
4.1.1.6	Tampilan Halaman Menu Tentang.....	42
4.2	Pembahasan	43
4.2.1	Pengujian Aplikasi	43
4.2.1.1	Pengujian Black Box.....	43
4.2.1.2	Pengujian User Acceptance Test.....	47
4.3	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi.....	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		49
5.1	Kesimpulan.....	49
5.2	Saran..	49

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Simbol-simbol Use Case Diagram	17
2.2 Simbol-simbol Activity Diagram	19
3.1 Tabel Data Masukan/input	23
3.2 Tabel Data Keluaran/output	24
3.3 Tabel Parser	29
4.1 Pengujian Black Box	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Metode Prototype	16
3.1 Cara Kerja AIML.....	31
3.2 Use Case Diagram	32
3.3 Activity Diagram Chat	33
3.4 Activity Diagram Lokasi	33
3.5 Activity Diagram Bantuan.....	34
3.6 Activity Diagram Tentang.....	34
3.7 Rancangan Halaman SplashScreen	35
3.8 Rancangan Halaman Utama/Home	35
3.9 Rancangan Halaman Menu Chat.....	36
3.10 Rancangan Halaman Menu Info Lokasi Kampus.....	36
3.11 Rancangan Halaman Menu Bantuan	37
3.12 Rancangan Halaman Menu Tentang	37
4.1 Tampilan SplashScreen	39
4.2 Tampilan Menu Utama.....	40
4.3 Tampilan Menu Chat.....	40
4.4 Tampilan Menu Lokasi	41
4.5 Tampilan Menu Bantuan	42
4.6 Tampilan Menu Tentang	42