**IMPLEMENTASI FITUR CHATBOT PADA WEBSITE PPDB SEKOLAH MENGGUNAKAN ALOGORITMA ARTIFICIAL NEURAL NETWORK (ANN)**

**(Studi Kasus: SMK KESATRIAN PURWOKERTO)**

# HALAMAN JUDUL

**Skripsi**



Disusun oleh

**Hanan Abdul Ghani**

**21SA1035**

**PROGRAM STUDI INFRORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO**

**2024**

**JUDUL DITULIS HURUF BESAR(CAPITAL) DAN TIDAK DISINGKAT, JIKA LEBIH DARI 1 BARIS HARUS DALAM BENTUK PIRAMIDA TERBALIK(HURUF V), MAKSIMAL 20 KATA**

**(Studi Kasus: Jika Ada)**

**Skripsi**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1

pada Program Studi Nama Program Studi Fakultas Nama Fakultas



Disusun oleh

**Nama Mahasiswa**

**NIM**

**PROGRAM STUDI NAMA PROGRAM STUDI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO**

**PURWOKERTO**

**2020**

**PERSETUJUAN**

# HALAMAN PERSETUJUAN

**Skripsi**

**JUDUL DITULIS HURUF BESAR(CAPITAL) DAN TIDAK DISINGKAT, JIKA LEBIH DARI 1 BARIS HARUS DALAM BENTUK PIRAMIDA TERBALIK(HURUF V), MAKSIMAL 20 KATA**

**(Studi Kasus: Jika Ada)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nama Mahasiswa**

**NIM**

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi

Pada tanggal 01 Januari 2020 (tanggal ACC dosen)

|  |  |
| --- | --- |
| **Dosen Pembimbing 1,**  **.**  **NIDN. .................................** | **Dosen Pembimbing 2,**  **.**  **NIDN. .................................** |

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

Tanggal 20 Januari 2020 (tanggal ujian skripsi)

Mengetahui,

|  |  |
| --- | --- |
| **Fakultas Ilmu Komputer**  **Dekan,**  **Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.**  **NIK. 2012.09.1.009** | **Kaprodi Nama Program Studi**  **.**  **NIK. ..................................** |

**PENGESAHAN**

# HALAMAN PENSAHAN

**Skripsi**

**JUDUL DITULIS HURUF BESAR(CAPITAL) DAN TIDAK DISINGKAT, JIKA LEBIH DARI 1 BARIS HARUS DALAM BENTUK PIRAMIDA TERBALIK(HURUF V), MAKSIMAL 20 KATA**

**(Studi Kasus: Jika Ada)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nama Mahasiswa**

**NIM**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 20 Januari 2020

|  |  |
| --- | --- |
| **Penguji 1**  **NIDN. ........................** |  |
| **Penguji 2**  **NIDN. ........................** |  |
| **Penguji 3 / Pendamping**  **NIDN. ........................** |  |

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

Tanggal 20 Januari 2020

Mengetahui,

|  |
| --- |
| **Fakultas Ilmu Komputer**  **Dekan**  **Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.**  **NIK. 2012.09.1.009** |

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN**

# HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa :

NIM :

Program Studi :

Fakultas :

Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi :

Dosen Pembimbing 1 :

Dosen Pembimbing 2 : beri tanda ( - ) jika hanya pembimbing tunggal

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto,....................., ........

Yang menyatakan,

Bermaterai

6000

**Nama Mahasiswa**

NIM. xx.xx.xxxx

# **HALAMAN PERSEMBAHAN**

(Bila ada) Halaman ini berisi kepada siapa Skripsi dipersembahkan. Ditulis dengan singkat, resmi, sederhana, tidak terlalu banyak, serta tidak menjurus ke penulisan informal sehingga mengurangi sifat resmi laporan ilmiah.

# **HALAMAN MOTTO**

(Bila ada) Motto harus dituliskan dengan singkat, resmi, sederhana, tidak terlalu banyak, serta dapat diambil dari kata mutiara, ungkapan tokoh, atau Kitab Suci. Motto yang terlalu panjang justru cenderung tidak diperhatikan.

# **KATA PENGANTAR**

Bagian ini berisi pernyataan resmi yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pihak lain, misalnya ucapan terima kasih kepada Tim Dosen Pembimbing, Tim Dosen Penguji, dan semua pihak yang terkait dalam penyelesaian Skripsi termasuk orang tua dan penyandang dana.

Nama harus ditulis secara lengkap termasuk gelar akademik dan harus dihindari ucapan terima kasih kepada pihak yang tidak terkait. Bahasa yang digunakan harus mengikuti kaidah bahasa Indonesia yang baku.

Bagian ini tidak perlu dituliskan hal-hal yang bersifat ilmiah. Kata Pengantar diakhiri dengan mencantumkan kota dan tanggal penulisan diikuti di bawahnya dengan **kata “Penulis” tanpa perlu menyebutkan nama dan tanda tangan**.

Purwokerto, tanggal bulan tahun

Penulis

# **DAFTAR ISI**

[**HALAMAN JUDUL i**](#_Toc74923535)

[**HALAMAN PERSETUJUAN iii**](#_Toc74923536)

[**HALAMAN PENSAHAN iv**](#_Toc74923537)

[**HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN v**](#_Toc74923538)

[**HALAMAN PERSEMBAHAN** vi](#_Toc74923539)

[**HALAMAN MOTTO** vii](#_Toc74923540)

[**KATA PENGANTAR** viii](#_Toc74923541)

[**DAFTAR ISI** ix](#_Toc74923542)

[**DAFTAR TABEL** xi](#_Toc74923543)

[**DAFTAR GAMBAR** xii](#_Toc74923544)

[**DAFTAR ISTILAH** xiii](#_Toc74923545)

[**INTISARI** xiv](#_Toc74923546)

[***ABSTRACT*** xv](#_Toc74923547)

[**BAB I PENDAHULUAN** 4](#_Toc74923548)

[**A.** **Latar Belakang Masalah** 4](#_Toc74923549)

[**B.** **Rumusan Masalah** 8](#_Toc74923550)

[**C.** **Batasan Masalah** 8](#_Toc74923551)

[**D.** **Tujuan Penelitian** 9](#_Toc74923552)

[**E.** **Manfaat Penelitian** 9](#_Toc74923553)

[**A.** **Landasan Teori** 10](#_Toc74923554)

[**B.** **Penelitian Sebelumnya** 12](#_Toc74923555)

[**BAB III METODE PENELITIAN** 13](#_Toc74923556)

[**A.** **Tempat dan Waktu Penelitian (Bila Ada)** 13](#_Toc74923557)

[**B.** **Metode Pengumpulan Data** 13](#_Toc74923558)

[**C.** **Alat dan Bahan Penelitian** 13](#_Toc74923559)

[**D.** **Konsep Penelitian** 13](#_Toc74923560)

[**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN** 15](#_Toc74923561)

[**BAB V PENUTUP** 16](#_Toc74923562)

[**A.** **Kesimpulan** 16](#_Toc74923563)

[**B.** **Saran** 16](#_Toc74923564)

[**DAFTAR PUSTAKA** xvii](#_Toc74923565)

[**LAMPIRAN** xviii](#_Toc74923566)

# **DAFTAR TABEL**

[Tabel 2.1. Data mahasiswa 11](#_Toc39141990)

[Tabel 2.2. Nilai mata kuliah xyz 11](#_Toc39141991)

# **DAFTAR GAMBAR**

[Gambar 2.1. Logo lama 11](#_Toc493147843)

[Gambar 2.2. Logo baru 11](#_Toc493147844)

# **DAFTAR ISTILAH**

(jika ada)

# **INTISARI**

Intisari merupakan *outline* dari sebuah hasil penelitian/karya ilmiah/naskah resmi yang memerlukan deskripsi secara singkat. Intisari disusun dengan kalimat yang singkat, jelas, runtut, dan sistematis dan dapat menggambarkan isi laporan secara keseluruhan. Intisari disusun dalam bahasa Indonesia, disusun menjadi 3 alinea, tidak lebih dari 1 halaman, berkisar antara 150-250 kata, diketik dengan jarak 1 spasi. Intisari Skripsi memuat apa dan mengapa penelitian dikerjakan, bagaimana dikerjakan, dan apa hasil penting yang diperoleh dari penelitian. Alinea pertama dalam intisari berisi judul penelitian, tujuan penelitian, batasan variabel penelitian, serta metode analisis yang digunakan dalam penelitian. Alinea kedua berisi ringkasan hasil penelitian dan pembahasan. Alinea ketiga mengungkapkan kesimpulan dari penelitian. Di bagian bawah intisari dituliskan kata-kata kunci, bisa berupa kata-kata penting dalam intisari atau kata yang sering muncul, berjumlah minimal 3 (tiga) dan maksimal 5 (lima) kata.

Kata kunci: satu, dua, tiga, empat, lima

# ***ABSTRACT***

*Abstract merupakan intisari dalam Bahasa Inggris, ditulis dengan huruf miring.*

*Keyword: satu, dua, tiga, empat, lima*

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **Latar Belakang Masalah**

Dalam era digital saat ini, kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat di lingkungan pendidikan semakin meningkat. Sekolah sebagai institusi pendidikan perlu memastikan bahwa berbagai informasi penting, seperti jadwal pelajaran, kegiatan ekstrakurikuler, pengumuman sekolah, dan informasi pembayaran, dapat diakses dengan mudah oleh siswa, orang tua, dan staf sekolah. Namun seringkali akses terhadap informasi ini masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan waktu operasional kantor, ketersediaan staf untuk menjawab pertanyaan(Ivan Gunawan et al., 2022). Hal ini dapat menimbulkan kebingungan dan keterlambatan dalam penyampaian informasi yang pada akhirnya mempengaruhi kenyamanan dan efisiensi dalam proses belajar mengajar.

SMK Kesatrian Purwokerto merupakan Sekolah Menengah Kejurusan yang berada dibawah yayasan perguguran islam republik Indonesia yang berlokasi di Desa Sokanegara, Kecamatan Purwokerto, Kabupaten Banyumas. SMK Kesatrian Purwokerto memiliki beberapa jurusan dari Teknik Kendaraan Ringan Otomotif, Teknik dan Bisnis Sepeda Motor, Teknik Audio Video, Teknik Komputer dan Desain Komunikasi Visual (DKV). Untuk menunjang minat dan bakat siswa sekolah memiliki fasilitas-fasilitas yang dapat di gunakan oleh siswa dari bengkel yang sudah berstandar industri, lab komputer, dan lapangan olahraga. SMK Kesatrian Purwokerto ini juga memiliki program unggulan berupa kelas industri di setiap jurusannya. Kelas industri ini terdiri dari siswa-siswa terpilih yang nantinya diarahkan untuk mengikuti program magang di perusahaan-perusahaan mitra sekolah. Program ini dirancang sebagai langkah awal bagi siswa yang ingin langsung bekerja setelah lulus, memberikan prospek karir yang lebih jelas dan siap menghadapi dunia kerja.

Setelah melakukan wawancara dengan bapak Agung Sulistiono.ST selaku staf IT dan salah satu admin di sekolah SMK Kesatrian Purwokerto, beliau mengakatan bahwa informasi pendaftaran sekolah yang dibutuhkan calon siswa bisa didapatkan melauli website PPDB sekolah, promosi langsung ke SMP sekitar, dan juga datang langsung ke sekolah. Meskipun sudah menyediakan platform Whatsapp sebagai media alternatif untuk mendapatkan informasi, Menurut beliau hal ini di anggap tidak efektif karena calon siswa baru selalu bertanya kapanpun tanpa adanya keterbasan waktu. Menurut beliau untuk menjawab pertanyaan, calon siswa harus menunggu untuk mendapat balasan karena adanya antrian pertanyaan yang masuk. Hal ini tidak hanya memakan waktu, tetapi juga menyebabkan beberapa pertanyaan tidak terjawab, terutama ketika volume pertanyaan tinggi atau di luar jam operasional sekolah. Dan dari pernyataan beberapa siswa menyatakan bahwa website PPDB cukup sulit untuk dibaca dan dipahami karena informasi yang di sugguhkan pada website menggunakan poster sebagai media utama untuk menyampaikan informasi..

Pada penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh (Nugraha & Sebastian, 2021) yang meniliti tentang Chatbot layanan akademik menggunkan algotirma K-Nearest Neighbor (KNN) telah terbukti efektif dalam klasifikasi teks, seperti menentukan makna spesifik kata dalam kalimat dan memisahkan kalimat berdasarkan konteks. Chatbot yang dibangun dalam penelitian ini mencapai akurasi 53.48% dengan nilai K=3. Tantangan utama dalam implementasi ini adalah kesamaan struktur pertanyaan antar kelas dan adanya kata tidak baku, yang menyulitkan sistem dalam mengklasifikasikan pertanyaan dengan tepat. Teknologi pra-pemrosesan teks seperti tokenisasi, stopwording, dan stemming digunakan untuk mengatasi sebagian masalah ini namun belum mampu meningkatkan akurasi secara signifikan.

Penelitian yang lain yang meneniliti pengembangan *Chatbot* berbasis teks untuk menjawab pertanyaan umum (FAQ) terkait kuliah daring di Universitas Nasional, menggunakan algoritma *Artificial Neural Network* (ANN) oleh (Mustakim & Hayati, 2021). Dari penelitian ini menggunakan dataset berisi 25 pertanyaan yang sering muncul dan dibagi dalam 16 kelas, sistem dilatih menggunakan preprocessing teks seperti tokenisasi, stemming, dan bag of words. Dalam pengujian dengan 110 percakapan, chatbot berhasil menjawab 107 dengan akurasi 97,27%. Hasil yang didapat dari pengembangan model Chatbot memudahkan mahasiswa dan pihak universitas dalam pelaksanaan kuliah online.

Dan ada juga penelitian lain yang dilakukan oleh (Hikmah et al., 2023) Penelitian ini mengembangkan chatbot berbasis NLP dan Artificial Neural Network (ANN) untuk layanan akademik di Telkom University, bertujuan mempermudah akses informasi seperti jadwal, beasiswa, dan biaya pendidikan. Dengan preprocessing data melalui case folding, tokenizing, stemming, dan bag-of-words, chatbot ini berhasil mencapai akurasi 100% dalam menjawab 54 pertanyaan acak dan mendapatkan tingkat kepuasan pengguna sebesar 93%. Kelebihan penelitian ini adalah pendekatan yang sistematis dan relevansi praktisnya. Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil menunjukkan manfaat teknologi chatbot dalam meningkatkan layanan informasi akademik yang efisien di institusi pendidikan.

Machine learning adalah cabang dari kecerdasan buatan (AI) yang berfokus pada pengembangan algoritma dan teknik yang memungkinkan komputer untuk belajar dari data dan pengalaman tanpa perlu diprogram secara eksplisit. Konsep dasar dari machine learning adalah bahwa sistem dapat meningkatkan kinerjanya dalam menyelesaikan tugas tertentu seiring dengan bertambahnya data dan pengalaman yang diperoleh(Ling, 2023).

Chatbot adalah program komputer yang menyimulasikan percakapan manusia dengan pengguna akhir. Chatbot adalah program komputer yang mensimulasikan percakapan manusia dalam format yang alami, baik dalam bentuk teks maupun suara, dengan memanfaatkan teknik kecerdasan buatan seperti Natural Language Processing (NLP), pemrosesan gambar dan video, serta analisis audio(Zuraiyah et al., 2019). Salah satu perkembangan teknologi yang mendukung kemampuan chatbot dalam mengolah data teks adalah text mining, yang memungkinkan chatbot menganalisis dan memahami input dari pengguna dengan lebih efektif(Nurul Puteri et al., 2022).

Melihat dari penelitian sebelumnya penggunaan algoritma *Artificial neural network* (ANN) memiliki akurasi yang tinggi pada penerapannya pada *chatbot*. *Artificial neural network* (ANN) adalah model komputasi yang dirancang untuk meniru cara kerja otak manusia dalam mengolah informasi. ANN terdiri dari kumpulan "neuron" atau elemen komputasi sederhana yang saling terhubung untuk membentuk sistem yang mampu mempelajari pola, mengklasifikasikan, dan memprediksi data. ANN menggunakan bobot koneksi antar neuron untuk menyimpan informasi yang diperoleh dari proses pembelajaran. Dengan kemampuan ini, ANN sangat berguna dalam penambangan data, terutama karena ketahanannya dalam mengelola data yang mengandung noise atau ketidakpastian(Purwono et al., 2022).

Secara keseluruhan, penulis bermaksud untuk membuat *Chatbot* berbasis website untuk SMK Kesatrian Purwokerto menggunkan Algoritma *Artificial Neural Network* (ANN) guna mempermudah calon siswa atau masyarakat umum untuk mendapatkan informasi sekolah, dan membatu admin dalam merespon pertanyaan.

## **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan, penulis bermaksud untuk bagaimana merancang dan membangun sebuah *Chatbot* informasi sekolahberbasis *website* ?

## **Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, penelitian ini dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut :

1. *Chatbot* ini dirancang hanya untuk menjawab pertanyaan terkiat informasi sekolah atau informasi pendaftaran.
2. *Chatbot* hanya akan menggunakan teks sebagai media komunikasi
3. Penelitian ini hanya akan menggunakan algoritma *Artificial Neural Network* (ANN) untuk mengembangkan chatbot.

## **Tujuan Penelitian**

Bersasarkan latar belakang dan rumusan masalah. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun *Chatbot* berbasis *website* guna menyediakan informasi sekolah secara otomatis dengan menggunakan algoritma *Artificial Neural Network* (ANN).

## **Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritik
2. Memberikan kontribusi dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang berbasis kecerdasan buatan (AI), khususnya dalam penerapan *Machine Learning*
3. Sebagai acuan bagi penelitian mendatang dalam bidang kecerdasan buatan (AI), khususnya dalam penerapan machine learning berbasis web.
4. Manfaat Aplikatif
5. Mempermudah admin sekolah SMK Kesatrian Purwokerto dalam memberikan layanan yang lebih efisien kepada calon siswa
6. Mambuat waktu dalam memperoleh informasi sekolah menjadi lebih efisien bagi calon siswa.

# **BAB II TINJAUAN PUSTAK**

## **Landasan Teori**

1. Implementasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), implementasi memiliki makna pelaksanaan atau penerapan. Implementasi bukan hanya sekadar sebuah aktivitas, melainkan sebuah kegiatan yang dirancang dengan baik dan dilaksanakan dengan serius sesuai pedoman atau norma tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, implementasi tidak terjadi secara terpisah, melainkan dipengaruhi oleh elemen-elemen lain yang terkait(Rosad, 2019).

Keberhasilan implementasi adalah sebuah proses yang melibatkan berbagai elemen baru dan implementasi yang berhasil bergantung pada perencanaan langkah-langkah yang tepat, khususnya terkait proses pengembangannya(Suprapto & Malik, 2019).

1. *Machine Learning*

*Machine learning* (ML) adalah mesin yang dikembangkan untuk bisa belajar dengan sendirinya tanpa arahan dari penggunanya. Machine learning, atau pembelajaran mesin, adalah teknologi yang sangat bermanfaat dalam menyelesaikan berbagai masalah dan mempermudah pelaksanaan berbagai tugas(Telaumbanua et al., 2020). Menurut (Kurniyawan, 2022) *Machine Learning* adalah ilmu yang mempelajari tentang algoritma komputer yang bisa mengenali pola-pola di dalam data, dengan tujuan untuk mengubah beragam macam data menjadi suatu tindakan yang nyata dengan sesedikit mungkin campur tangan manusia.

Dari pengertian di atas, *machine learning* (ML) dapat diartikan sebagai cabang ilmu komputer yang mengembangkan kemampuan mesin untuk belajar secara mandiri dari data tanpa arahan langsung dari manusia. Teknologi ini dirancang untuk mengenali pola-pola dalam data dan mengolahnya menjadi tindakan nyata dengan minim campur tangan manusia.

1. *Chatbot*

Chatbot adalah program komputer yang dirancang untuk menirukan percakapan manusia dengan pengguna, baik tertulis maupun lisan. Chatbot merupakan aplikasi yang menggunakan kecerdasan buatan untuk berkomunikasi secara otomatis dengan pengguna melalui antarmuka percakapan. Dengan kemampuannya dalam menjawab pertanyaan, menyampaikan informasi, dan memberikan solusi, chatbot dapat berfungsi sebagai asisten virtual yang efisien (Lubis & Sumartono, 2023)

Chatbot adalah aplikasi yang didasarkan pada ilmu Natural Language Processing (NLP) dan berbasis kecerdasan buatan (AI), yang berfungsi sebagai sumber informasi yang dapat diakses oleh pengguna aplikasi(Sujacka Retno et al., 2023).

Download Apps Detikcom Sekarang https://apps.detik.com/detik/

Setiap tabel dan gambar yang dicantumkan wajib dirujuk dalam penulisan naskah. Sebagai contoh: Terdapat perubahan bentuk logo Universitas Amikom Purwokerto, logo sebelumnya ditunjukkan pada Gambar 2.1, sedangkan logo terbaru ditunjukkan pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2. Logo baru

Jika dalam penyajian data dalam bentuk tabel memiliki panjang hingga melebihi lembar yang ada, maka tabel pada lembar berikutnya diberi nama dengan format seperti contoh Tabel 2.2.

Tabel 2.2. Nilai mata kuliah xyz

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | NIM | Nama Mahasiswa | Nilai |
| 1 | 11.11.0001 | Mahasiswa 1 | B |
| 2 | 11.11.0001 | Mahasiswa 2 | B |
| … | … | … | … |
| … | … | … | … |
| 99 | 11.11.0099 | Mahasiswa 99 | C |

Jika penulisan tabel lebih dari 1 halaman, maka pada halaman berikutnya tetap dituliskan judul tabel seperti pada contoh berikut

Tabel 2.2. Nilai mata kuliah xyz (Lanjutan)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | NIM | Nama Mahasiswa | Nilai |
| 100 | 11.11.0100 | Mahasiswa 100 | A |
| 101 | 11.11.0101 | Mahasiswa 101 | B |

## **Penelitian Sebelumnya**

Penelitian sebelumnya berisi rujukan dari jurnal atau prosiding minimal 3 artikel yang terdiri dari 2 artikel jurnal nasional dan 1 artikel jurnal internasional.

1. Uraikan dengan jelas kajian pustaka yang menimbulkan gagasan dan mendasari penelitian yang akan dilakukan
2. Penelitian sebelumnya menguraikan teori, temuan, dan bahan penelitian lain yang diperoleh dari acuan, yang dijadikan landasan untuk melakukan penelitian yang diusulkan.
3. Uraian dalam penelitian sebelumnya diarahkan untuk menyusun kerangka atau konsep yang akan digunakan dalam penelitian.
4. Munculkan perbedaan anda sebagai peneliti yang akan mengembangkan sebuah gagasan, metode, atau hasil yang di capai.

# **BAB III METODE PENELITIAN**

## **Tempat dan Waktu Penelitian (Bila Ada)**

Skripsi berupa penelitian mandiri merupakan kajian ilmu pengetahuan atau teknologi di bidang Teknik Informatika. Penelitian dapat dilaksanakan dengan mempertimbangkan tingkat kedalaman dan manfaat penelitian tersebut, khususnya untuk pengayaan ilmu pengetahuan atau penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi.

## **Metode Pengumpulan Data**

Bagian ini memuat penjelasan secara lengkap dan terinci tentang cara-cara yang digunakan dalam proses pengumpulan data untuk jenis data yang diperlukan. Misalnya melalui observasi, wawancara, eksperimen, atau kuesioner. Jika metode kuesioner digunakan, maka blangko angket kuesioner harus dilampirkan dalam laporan.

## **Alat dan Bahan Penelitian**

Berisi sumber data, software dan hardware yang digunakan untuk melakukan penelitian Skripsi.

## **Konsep Penelitian**

Konsep penelitian ini digunakan sebagai dasar untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang diangkat. Dapat diartikan sebagai mengalirkan jalan pikiran menurut kerangka logis (construct logic) atau kerangka konseptual yang relevan untuk menjawab penyebab terjadinya masalah (tidak harus membuat sistem). Jika membuat produk maka menggunakan metode pengembangan sistem, jika tidak maka alur disesuaikan dengan penelitian yang akan dilakukan misal menggunakan metode SPK, algoritma dalam data mining, framework tatakelola sistem informasi dan lain-lain

# **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bagian Hasil Penelitian dan Pembahasan merupakan bagian yang paling penting dari Skripsi karena memuat semua temuan ilmiah yang diperoleh sebagai data hasil penelitian. Pada bab ini dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian yang dilakukan. Perhatikan/lihat pada bagian konsep penelitian yang ada di Bab 3.

# **BAB V PENUTUP**

## **Kesimpulan**

Kesimpulan merupakan pernyataan singkat, jelas, dan tepat tentang apa yang diperoleh, memuat keunggulan dan kelemahan, dapat dibuktikan, serta terkait langsung dengan Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian. Uraian pada bagian ini harus merupakan pernyataan yang pernah dianalisis/dibahas pada bagian sebelumnya, bukan pernyataan yang sama sekali baru dan tidak pernah dibahas pada bagian sebelumnya, serta merupakan jawaban atas permasalahan yang dirumuskan. Bagian ini tidak perlu ada uraian penjelasan lagi.

## **Saran**

Saran memuat berbagai usulan atau pendapat yang sebaiknya dikaitkan oleh penelitian sejenis. Saran dibuat berdasarkan kelemahan, pengalaman, kesulitan, kesalahan, temuan baru yang belum diteliti dan berbagai kemungkinan arah penelitian selanjutnya. Saran yang disusun harus didasarkan atas hasil penelitian yang dilakukan.

# **DAFTAR PUSTAKA**

Hikmah, A., Azmi, F., & Nugrahaeni Ratna Astuti. (2023). Implementasi Natural Language Processing Pada Chatbot Untuk Layanan Akademik. *E-Proceeding of Engineering*.

Ivan Gunawan, Hadi Asnal, Muhammad Nur Cahyadi, & Zaki Mubarok G. (2022). Perancangan Chatbot untuk Layanan Informasi Sekolah (Studi Kasus SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru). *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, *8*(2), 198–207. https://doi.org/10.33372/stn.v8i2.880

Kurniyawan, D. (2022). *Pengenalan Machine Learning dengan Python*. Elex Media Komputindo. https://books.google.co.id/books?id=ZutsEAAAQBAJ

Ling, Q. (2023). Machine learning algorithms review. *Applied and Computational Engineering*, *4*(1), 91–98. https://doi.org/10.54254/2755-2721/4/20230355

Lubis, A., & Sumartono, I. (2023). RESOLUSI : Rekayasa Teknik Informatika dan Informasi Implementasi Layanan Akademik Berbasis Chatbot untuk Meningkatkan Interaksi Mahasiswa. *Media Online*, *3*(5). https://doi.org/https://doi.org/10.30865/resolusi.v3i5.767

Mustakim, F., & Hayati, N. (2021). Algoritma Artificial Neural Network pada Text-based Chatbot Frequently Asked Question (FAQ) Web Kuliah Universitas Nasional. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, *5*(4), 2021. https://doi.org/10.35870/jti

Nugraha, K. A., & Sebastian, D. (2021). Chatbot Layanan Akademik Menggunakan K-Nearest Neighbor. *Jurnal Sains Dan Informatika*, *7*(1), 11–19. https://doi.org/10.34128/jsi.v7i1.285

Nurul Puteri, A., Tamrin, F., Rahman Nasir, K., Widya Anggraeni, D., & Arafah, M. (2022). Aplikasi Chatbot untuk Layanan Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru. *Seminar Nasional Teknik Elektro Dan Informatika (SNTEI)*.

Purwono, P., Dewi, P., Wibisono, S. K., & Dewa, B. P. (2022). Model Prediksi Otomatis Jenis Penyakit Hipertensi dengan Pemanfaatan Algoritma Machine Learning Artificial Neural Network. *Insect (Informatics and Security): Jurnal Teknik Informatika*, *7*(2), 82–90. https://doi.org/10.33506/insect.v7i2.1828

Rosad, A. M. (2019). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI MANAGEMEN SEKOLAH. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, *5*(02), 173. https://doi.org/10.32678/tarbawi.v5i02.2074

Sujacka Retno, Rozzi Kesuma Dinata, & Novia Hasdyna. (2023). Evaluasi model data chatbot dalam natural language processing menggunakan k-nearest neighbor. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, *4*(1), 146–153. https://doi.org/10.37859/coscitech.v4i1.4690

Suprapto, & Malik, A. . A. (2019). IMPLEMENTASI KEBIJAKAN DISKRESI PADA PELAYANAN KESEHATAN BADAN PENYELENGGARA JAMINAN KESEHATAN (BPJS). *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*. https://akper-sandikarsa.e-journal.id

Telaumbanua, F. D., Hulu, P., Nadeak, T. Z., Lumbantong, R. R., & Dharma, A. (2020). Penggunaan Machine Learning Di Bidang Kesehatan. *Jurnal Teknologi Dan Ilmu Komputer Prima (JUTIKOMP)*, *2*(2). https://doi.org/10.34012/jutikomp.v2i2.657

Zuraiyah, T. A., Utami, D. K., & Herlambang, D. (2019). IMPLEMENTASI CHATBOT PADA PENDAFTARAN MAHASISWA BARU MENGGUNAKAN RECURRENT NEURAL NETWORK. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Rekayasa*, *24*(2), 91–101. https://doi.org/10.35760/tr.2019.v24i2.2388

# **LAMPIRAN**

Daftar lampiran berisi kartu bimbingan, surat keterangan dari instansi tempat penelitian, Blangko Kuesioner, instrument penelitian, listing program, peraturan-peraturan dan sebagainya yang berfungsi melengkapi laporan penelitian