

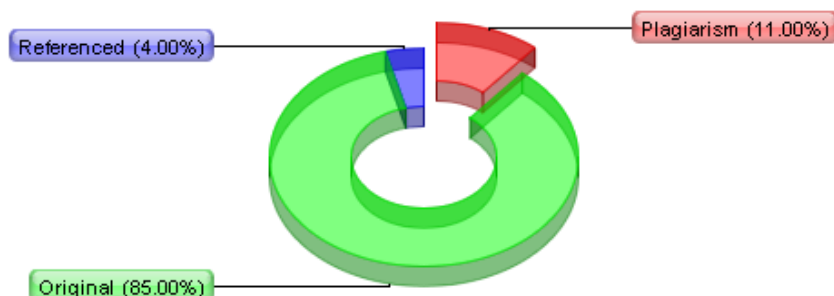
Plagiarism Detector v. 1092 - Originality Report:

Analyzed document: 10/17/2019 11:36:07 AM

"ANALISIS DAN PERANCANGAN CHATBOT UNTUK AUTOMATISASI LAYANAN DAN INFORMASI MARKETING DI INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO DENGAN METODE ARTIFICIAL INTELLIGENCE MARKUP LANGUAGE.pdf"

Licensed to: Heru Priyanto_License14

Relation chart:



Distribution graph:

Comparison Preset: Word-to-Word. Detected language: Indonesian

Top sources of plagiarism:

% 5	wrds: 304	https://docplayer.info/62983765-Pemanfaatan-telegram-bot-untuk-automatisasi-layanan-dan-in...
% 2	wrds: 134	https://www.neliti.com/id/publications/196588/analisis-dan-perancangan-interaksi-chatbot-r...
% 2	wrds: 138	http://jsi.cs.ui.ac.id/index.php/jsi/issue/archive

[\[Show other Sources:\]](#)

Processed resources details:

169 - Ok / 67 - Failed

[\[Show other Sources:\]](#)

Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
			
Wiki Detected!	[not detected]	[not detected]	[not detected]

Excluded Urls:

Included Urls:

Detailed document analysis:

TUGAS AKHIR ANALISIS PERANCANGAN CHATBOT UNTUK AUTOMATISASI LAYANAN DAN INFORMASI MARKETING DI INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO DENGAN METODE ARTIFICIAL INTELLIGENCE MARKUP LANGUAGE Oleh : GUSFIAN AZIZ SULISTYO 14102063 PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMATIKA INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO 2019 TUGAS AKHIR ANALISIS DAN PERANCANGA CHATBOT UNTUK AUTOMATISASI LAYANAN DAN INFORMASI MARKETING DI INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO DENGAN METODE ARIFICAL INTELLIGENCE MARKUP LANGUAGE PLANING ANALITIC CHATBOT FOR AUTOMATION SERVICE AND MARKETING INFRMATION IN INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE MARKUP LANGUAGE METHOD Disusun

Plagiarism detected: **0.13%** <https://docplayer.info/62983765-Pem...>

id: 1

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Komputer Oleh : GUSFIAN AZIZ SULISIYO 14102063 PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMATIKA INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO 2019 ANALISIS PERANCANGAN CHATBOT UNTUK AUTOMATISASI LAYANAN DAN INFORMASI MARKETING DI INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO DENGAN METODE ARTIFICIAL INTELLIGENCE MARKUP LANGUAGE PLANING ANALITIC CHATBOT FOR AUTOMATION SERVICE AND MARKETING INFORMATION IN INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWKOERTO WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE MARKUP LANGUAGE METHOD Tugas Akhir ini digunakan

Plagiarism detected: **0.13%** <https://docplayer.info/62983765-Pem...>

id: 2

sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana

Komputer (S.Kom.) Di Institut Teknologi Telkom Purwokerto 2019 Disusun Oleh Gusfian Aziz Sulistiyo 14102063 DOSEN PEMBIMBING Muhammad Zidny Naf'an, S.Kom., M.Kom. Agi Prasetiadi, S.T., M.Kom. PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMATIKA INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO 2019

iv LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING ANALISIS DAN PERANCANGAN CHATBOT UNTUK AUTOMATISASI LAYANAN DAN INFORMASI MARKETING DI INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO DENGAN METODE ARTIFICIAL INTELLIGENCE MARKUP LANGUAGE PLANING ANALITIC CHATBOT FOR AUTOMATION SERVICE AND MARKETING INFORMATION IN INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWKOERTO WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE MARKUP LANGUAGE METHOD Dipersiapkan dan Disusun Oleh GUSFIAN AZIZ SULISTIYO 14102063

Plagiarism detected: **0.12%** <http://mti.amikom.ac.id/gudang/2017...>

id: 3

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian

Tugas Akhir Pada hari ..., .. 2019 Pembimbing I, Muhammad Zidny Naf', S.Kom., M.Kom. NIDN. 0626128801 Pembimbing II, Agi Prasetiadi, S.T., M.Kom. NIDN. 0617098802 Tugas Akhir ini

Plagiarism detected: **0.12%** <http://mti.amikom.ac.id/gudang/2017...>

id: 4

diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh

gelar Sarjana Komputer Tanggal 23 Oktober 2019 Ketua Program Studi Informatika Fahrudin Mukti Wibowo, S.Kom., M.Eng NIK. 13840016 Lembar Pengesahan Pembimbing v LEMBAR PENETAPAN PENGUJI ANALISIS PERANCANGAN CHATBOT UNTUK AUTOMATISASI LAYANAN DAN INFORMASI MARKETING DI INSTITUT

TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO DENGAN METODE ARTIFICIAL INTELLIGENCE MARKUP LANGUAGE PLANING ANSITIC CHATBOT FOR AUTOMATION SERVICE AND MARKETING INFORMATION IN INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE MARKUP LANGUAGE METHOD Dipersiapkan dan Disusun Oleh GUSFIAN AZIZ SUISTIYO 14102063 Tugas Akhir Telah diuji dan Dinilai Panitia Penguji Program Studi S1 Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri dan Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto Pada Tanggal : 12 Agustus 2019 NIDN. NIDN. Anggota Anggota Penguji I Penguji II (.....) (.....) i HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR Yang bertanda tangan dibawah ini: Nama : Gusfian Aziz Sulistiyo NIM : 14102063 Progam Studi : Teknik Informatika Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut: Analisis Dan Perancangan Chatbot Untuk Otomatisasi Layanan Dan Informasi Marketing Di Institut Teknologi Telkom Purwokerto Dengan Metode Artificial Intellegence Markup Languge Dosen Pembimbing Utama : Muhammad Zidny Naf'an. S.Kom., M.Kom. Dosen Pembimbing Pendamping : Agi Prasetiadi, S.T., M.Kom. 1. Karya

Plagiarism detected: **0.25%** <http://mti.amikom.ac.id/gudang/2017...> + 2 more resources!

id: 5

tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya. 2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan,

Plagiarism detected: **1.06%** <http://mti.amikom.ac.id/gudang/2017...> + 3 more resources!

id: 6

dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pendamping. 3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini. 4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab

Institut Teknologi Telkom Purwokerto. 5. Pernyataan

Plagiarism detected: **0.64%** <http://mti.amikom.ac.id/gudang/2017...> + 3 more resources!

id: 7

ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 23 Oktober 2019 Yang Menyatakan, Gusfian Aziz Sulistiyo ii KATA PENGANTAR Puji syukur penulis

Plagiarism detected: **0.12%** <https://m-risal.blogspot.com/2017/0...>

id: 8

panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas karuniaNya dan atas segala limpahan rahmatNya

Plagiarism detected: **0.1%** <https://makalahanghia.blogspot.com/...>

id: 9

kepada penyusun sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan proposal penelitian ini dengan baik. Penulis secara langsung ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, Untuk itu penulis dalam kesempatan ini mengucapkan terima kasih kepada : 1. Orang tua yang telah memberikan dukungan dan doa selama menempuh kuliah di Intitut Teknologi Telkom Purwokerto. 2. Bapak Dr. Ali Rokhman, M.Si selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto. 3. Bapak Didi Supriyadi, S.T., M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknik Industri dan Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto. 4. Bapak Muhammad Zidny Naf'an, S.Kom., M.Kom.

Plagiarism detected: **0.1%** <https://widuri.raharja.info/index.p...>

id: 10

selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan pada saat penyusunan proposal skripsi. 5. Bapak Agi Prasetiadi, S.T., M. Eng. Selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan pengarahan penulisan pada proposal skripsi. 6. Fitria Dwi Utami, Muhammad Lutfi Firdaus, dan Teman Seperjuangan Program Studi S1 Teknik Informatika serta semua pihak

Plagiarism detected: **0.12%** <https://widuri.raharja.info/index.p...> + 3 more resources!

id: 11

yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Dalam penyusunan proposal tugas akhir ini penulis penulis berharap semoga proposal

Plagiarism detected: **0.12%** <https://ilhamberkuliah.blogspot.com...>

id: 12

ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi

pembaca. Purwokerto, 15 Maret 2019 Gusfian Aziz Sulistiyo iii	DAFTAR ISI HALAMAN PENGESAHAN
.....i	HALAMAN PERNYATAAN ANTI
PLAGIAT.....ii	KATA PENGANTAR
.....iii	DAFTAR ISI
.....iv	DAFTAR TABEL
.....v	DAFTAR GAMBAR
.....vi	BAB I PENDAHULUAN
.....1 1.1	Latar Belakang
.....1 1.2	Rumusan Masalah
.....2 1.3	Batasan Masalah
.....2 1.4	Tujuan Penelitian
.....3 1.5	Manfaat
Penlitian.....3	BAB II DASAR TEORI
.....4 2.1	Kajian Pustaka
.....4 2.2	Landasan
Teori.....8 2.2.1	Chatbot
.....8 2.2.2	Artificial Intelligence (AI)
.....8 2.2.3	Artificial Intelligence Markup Language (AIML)
.....9 2.2.4	Android.....10 2.2.5
LINE.....11	BAB III METODE
PENELITIAN.....13 3.1	Metode Penelitian
.....13 3.2	Pengumpulan Data
Penelitian.....13 3.2.1	
Observasi.....13 3.2.2	Indentifikasi
Masalah.....13 3.2.3	
Wawancara.....14 3.3	Metode
Penelitian.....14 3.4	Jadwal
Penelitian.....17	BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS 4.1
Tahapan Implementasi iv 4.2	Pengujian Sistem Chatbot DAFTAR PUSTAKA
.....18 v	DAFTAR TABEL TABEL 2.1 JURNAL ACUAN
.....6	TABEL 4.1 pengujian sistem chatbot E-CS IT Telkom
.....17 vi	DAFTAR GAMBAR GAMBAR 2.1
.....9	GAMBAR 2.2
.....12	GAMBAR 3.1
.....14	GAMBAR 3.2
.....16 vii	ABSTRAK Divisi marketing Institut

Teknologi Telkom Purwokerto masih menggunakan sistem informasi dan layanan yang manual. Hal tersebut diakibatkan jumlah admin yang melayani pengguna (costumer) masih minim. Selain itu banyaknya costumer yang menggunakan layanan ini dengan pertanyaan yang hampir sama menjadikan persoalan tersebut perlu diperhatikan. Oleh karena itu diperlukan suatu terobosan yang mampu memberikan solusi dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Solusi tersebut adalah dengan memanfaatkan sistem yang dapat membantu admin dalam menjawab suatu pertanyaan secara otomatis. Hal ini dilakukan untuk mencapai efisiensi dan tentunya mengutamakan kenyamanan dan kepentingan customer. Trobosan yang dimaksud adalah dengan menggunakan chatbot. Chatbot sendiri merupakan sebuah program komputer yang dirancang untuk menstimulasikan sebuah percakapan dengan satu atau lebih manusia. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Artificial Intelligence Markup Language (AIML). AIML merupakan sebuah bahasa yang mendeskripsikan objek data dan perilaku program komputer yang memprosesnya.

Plagiarism detected: **0.18%** <https://www.ojs.amikom.ac.id/index....>

id: 13

AIML berisi kumpulan pola dan respon yang dapat digunakan oleh chatbot untuk penelurusan jawaban setiap kalimat yang diberikan. Hasil dari penelitian ini adalah Penerapan sistem informasi rancang bangun chatbot dapat memberikan sebuah informasi kepada customer dan dapat di terapkan di bagian divisi marketing Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Sehingga dapat membantu bagian marketing dalam memberikan informasi kepada customer, khususnya calon mahasiswa yang ingin mendaftar, dengan aplikasi LINE. Kata Kunci : marketing Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Chatbot, AIML, LINE viii ABSTRACT Institut Teknologi Telkom Purwokerto marketing division has been using a manual information system and services. Because of the number of the admin who serves the customer is least. Furthermore, the large number of customer who uses the services becomes an issue that needs a problem solution. Therefore, this requires a breakthrough that delivers a solution using technology. The solution is by using the technology to help the admin

answering customer's questions automatically. This solution can help in efficiency and especially prioritize customer needs and comfort. The solution is by using a chatbot. The

Plagiarism detected: **0.15%** <https://elearningindustry.com/educa...>

id: 14

chatbot is a computer program designed to stimulate a conversation between a man or more. This research is using an Artificial Intelligence Markup Language (AIML) method. AIML is a language that describes a data object and computer program behavior process. AIML contains a pattern and respond that can be used by the chatbot to answer every question. The result of this research is the implementation of chatbot design information system can provide some information to the customer, and can be applied in the marketing division of Institut Teknologi Telkom Purwokerto. So that it can help the marketing department in providing information to customer, especially prospective student who want to register, with the Line application. Key Words : Institut Teknologi Telkom Purwokerto marketing, chatbot, AIML, LINE.

Plagiarism detected: **0.13%** <https://docplayer.info/62983765-Pem...> + 13 more resources!

id: 15

1 BAB I PENDAHULUAN 1.1 LATAR BELAKANG

Manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang lebih istimewa dibanding dengan makhluk

Plagiarism detected: **0.1%** <https://kamubisa-io.blogspot.com/20...>

id: 16

lainnya. Hal ini karena manusia memiliki akal, pikiran, perasaan serta emosi. Salah satu aspek penting dari keistimewaan manusia adalah kecerdasan. Dengan kecerdasan yang tinggi manusia mampu mengubah cara dan pola hidup yang lebih maju daripada zaman dulu. Manusia mampu membuat mesin-mesin yang memiliki kecerdasan buatan sehingga dapat berfikir dan membantu pekerjaan manusia agar lebih efisien. Kecerdasan buatan ini sering disebut dengan nama Artificial Intelligence (AI). AI adalah teknik yang memungkinkan mesin untuk berfikir dan dapat mengambil keputusan sendiri. Salah satu sistem yang menggunakan teknik AI adalah chatbot. Chatbot adalah sebuah program komputer yang dirancang untuk menstimulasikan sebuah percakapan dengan satu atau lebih manusia [1]. Chatbot bekerja dengan mengartikan pesan yang diberikan pengguna, kemudian diproses maksud atau tujuan pesan tersebut. Setelah itu menentukan dan mengeksekusi apa yang perlu chatbot lakukan berdasarkan perintah dari pengguna dan proses akhirnya adalah menyampaikan hasil dari eksekusi program kepada pengguna. Pada divisi marketing Institut Teknologi Telkom Purwokerto masalah yang dialami adalah pada sistem informasi dan layanan yang masih menggunakan sistem manual. Salah satunya adalah karena jumlah admin yang melayani pengguna (costumer) masih minim serta banyaknya costumer yang menanyakan hal yang sama, maka diperlukan sistem yang membantu admin untuk menjawab secara otomatis agar lebih efisien. Sistem yang diusulkan pada penelitian tugas akhir ini adalah chatbot. Referensi [1] AIML adalah sebuah bahasa yang mendeskripsikan objek data dan perilaku program komputer yang memprosesnya.

Plagiarism detected: **0.18%** <https://www.ojs.amikom.ac.id/index....>

id: 17

AIML berisi kumpulan pola dan respon yang dapat digunakan oleh chatbot untuk penelusuran jawaban setiap kalimat yang diberikan [1]. Referensi dari

Quotes detected: **0.15%** in quotes:

id: 18

"Aplikasi Chatbot Objek Wisata Jawa Timur 2 Berbasis AIML"

[1]

Plagiarism detected: **0%** <http://ejournal.uniks.ac.id/index.p...> + 2 more resources!

id: 19

Quotes detected: **0.15%** in quotes:

id: 20

"Analisis dan Perancangan Interaksi Chatbot Reminder dengan User-Centered Design"

[2].

Quotes detected: **0.22%** in quotes:

id: 21

"Pemanfaatan Telegram Bot Untuk Automatisasi Layanan Dan Informasi Mahasiswa Dalam Konsep Smart Campus"

[3].

Quotes detected: **0.24%** in quotes:

id: 22

"Rancang Bangun Aplikasi Chatboat Informasi Objek Wisata Kota Bandung dengan Pendekatan Natural Language Processing"

[4]..

Quotes detected: 0.18% in quotes:

id: 23

"Rancang Bangun Chatbot Helpdesk untuk Sistem Informasi Terpadu Universitas Sam Ratulangi"

[5]. Pada jurnal di atas memberikan solusi yang menghasilkan sistem chatbot untuk memberikan pelayanan pada pengguna yang dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar penggunaan aplikasi-aplikasi dalam Sistem yang sudah tertera. untuk mengatasi permasalahan pada Divisi Marketing maka penulis akan menawarkan solusi berupa pengembangan Chatbot berbasis android dengan Platform LINE.

Plagiarism detected: 0.17% <https://widuri.raharja.info/index.p...> + 5 more resources!

id: 24

1.2 RUMUSAN MASALAH Berdasarkan latar belakang di atas, maka

didapatkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut : 1. Bagaimana menganalisis kebutuhan admin dan costumer agar terbentuknya sistem chatbot pada marketing Intitut Teknologi Telkom Purwokerto? 2. Bagaimana rancang bangun chatbot untuk divisi marketing Institut Teknologi Telkom Purwokerto dengan menggunakan metode AIML pada aplikasi LINE? 1.3 BATASAN MASALAH Batasan-batasan yang diperhatikan

Plagiarism detected: 0.1% <https://id.123dok.com/document/6qmv...>

id: 25

dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

: 1. Sistem chatbot dibangun untuk aplikasi LINE 2. Dialog dilakukan dalam bahasa Indonesia yang sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) 3 3. Sistem chatbot ini menjelaskan informasi seperti: Akreditasi kampus, program studi dan jurusan yang ada di Intitut Teknologi Telkom Purwokerto, cara pendaftaran, serta cara seleksi. 4. Metode yang dipakai menggunakan AIML 1.4 TUJUAN PENELITIAN Dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk : 1. Merancang desain alur sistem chatbot pada aplikasi LINE sehingga mudah dimengerti dan efisien untuk admin dan costumer. 2. Menganalisis kebutuhan admin dan costumer agar terbentuknya sistem chatbot pada marketing Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Plagiarism detected: 0.13% <http://repository.upi.edu/14288/4/S...> + 3 more resources!

id: 26

1.5 MANFAAT PENELITIAN Manfaat yang ingin dicapai

penulis dalam penelitian ini adalah mengetahui hasil kinerja sistem chatbot menggunakan metode AIML pada aplikasi LINE. Hasil yang diharapkan dengan adanya sistem chatbot ini adalah memaksimalkan keefektifan dan lebih efisien admin dalam hal merespon pertanyaan costumer. 1.6 SISTEMATIKA PENULISAN Penelitian ini terbagi menjadi beberapa bab. Bab 1 (satu)

Plagiarism detected: 0.1% <https://widuri.raharja.info/index.p...>

id: 27

berisi tentang latar belakang, rumusan masalah,

manfaat dan tujuan penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan penelitian. Bab 2 (dua) membahas tentang konsep dasar, berisi tentang teori-teori AI, chatbot, metode AIML serta literatur yang mendukung dalam penyusunan skripsi ini. Cara penelitian seperti alat penelitian, jalan penelitian yang meliputi perancangan sistem. Prosedur untuk mendapatkan hasil penelitian dibahas di bab 3 (tiga). Bab 4 (empat) membahas tentang hasil perancangan dan analisis sistem berdasarkan hasil yang didapat. Kesimpulan dan saran pengembangan penelitian untuk kedepannya dideskripsikan pada bab 5 (lima). 4 BAB II DASAR TEORI 2.1 KAJIAN PUSTAKA Pada penelitian ini, penulis menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai perbandingan juga sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian.

Plagiarism detected: 0.39% <http://eprints.walisongo.ac.id/914/...> + 3 more resources!

id: 28

Peneliti juga menggali informasi dari buku-buku maupun jurnal dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang

diambil. Penelitian [1] pada tahun 2017 dengan judul

Quotes detected: 0.13% in quotes:

id: 29

"Aplikasi Chatbot Objek Wisata Jawa Timur Berbasis AIML"

, menganalisa kebutuhan sistem pada metode penelitiannya, selain itu menggunakan analisa pengguna sistem, serta perancangan sistem. Untuk implementasi data dari sistem aplikasi pada penelitian ini dirancang menggunakan database MySQL dengan menggunakan 9 (Sembilan) tabel pada database, yaitu tabel aiml_log, tabel bots, tabel botspersonality, tabel conversation_log, tabel client_properties, tabel srai_lockup, dan tabel users. Pada penelitian ini dilakukan dengan memeberikan beberapa pola pertanyaan yang jawabannya merujuk satu jawaban. Penelitian [5] dengan judul

Quotes detected: **0.18%** in quotes:

id: 30

"Rancang Bangun Chatbot Helpdesk untuk Sistem Informasi Terpadu Universitas Sam Ratulangi", merancang suatu chatbot

Plagiarism detected: **0.17%** <https://ejournal.unsrat.ac.id/index...>

id: 31

menggunakan teknologi web, algoritma bigram sebagai algoritma untuk pencocokan pola kalimat dan metode forward chaining sebagai metode penalaran. Metode

Plagiarism detected: **0.25%** <https://ejournal.unsrat.ac.id/index...>

id: 32

pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode Prototyping dan pengujian aplikasi menggunakan metode Black Box.

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi Chatbot sebagai helpdesk berhasil dibangun menggunakan algoritma bigram dan forward chaining serta aplikasi dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan yang diharapkan. No Judul Penelitian Knowledge Metode Platform 1 Aplikasi Chatbot Aplikasi ini untuk Artificial website 5 No Judul Penelitian Knowledge Metode Platform Wisata Jawa Timur Berbasis AIML wisatawan yang akan dapatkan informasi objek

Plagiarism detected: **0.17%** http://komputa.if.unikom.ac.id/_s/d... + 2 more resources!

id: 33

wisata dengan melakukan tanya jawab kepada sistem layaknya sebuah model diskusi Intelligence Markup Language (AIML) 2 Analisa

Plagiarism detected: **0.1%** <https://www.neliti.com/id/publicati...> + 3 more resources!

id: 34

Perancangan Interaksi Chatbot Reminder Dengan User-Centered Design

Plagiarism detected: **0.69%** <https://www.neliti.com/id/publicati...> + 2 more resources!

id: 35

Pada penelitian ini digunakan metode Google Design Sprint sebagai pendekatan user-centered design dalam tahapan analisis hingga pengujian. Interaksi merupakan masalah utama yang dianalisis dan diharapkan dapat meningkatkan user experience. Rekomendasi rancangan dan prototype chatbot baru mengacu pada hasil usability testing empat

chatbot terpilih Google design User-Centered Design (UCD) Facebook Messenger 3 Pemanfaatan Telegraam Bot Untuk Otomatisasi Layanan Dan Penelitian ini di lakukan untuk mahasiswa

Plagiarism detected: **0.1%** <https://docplayer.info/62983765-Pem...> + 2 more resources!

id: 36

agar dapat memberikan informasi dan layanan

kampus Messege Telegram 6 No Judul Penelitian Knowledge Metode Platform

Plagiarism detected: **0.1%** <https://docplayer.info/62983765-Pem...> + 4 more resources!

id: 37

Informasi Mahasiswa Dalam Konsep Smart Campus

4 Rancan Bangun

Plagiarism detected: **0.2%** http://komputa.if.unikom.ac.id/_s/d... + 6 more resources!

id: 38

Aplikasi ChatBot Informasi Objek Wisata Kota Bandung Dengan Pendekatan Natural Language Processing

Sistem chatbot ini di lakukan membangun informasi objek wisata kota Bandung untuk mempermudah pengunjung menemukan Informasi mengenai tempat dan alamat tempat-tempat wisata di kota bandung Pendekatan Natural Language Processing dengan metode Text Mining sebagai media penalarannya website 5

Plagiarism detected: **0.18%** <https://ejournal.unsrat.ac.id/index...> + 3 more resources!

id: 39

Rancang BAngun Chatbot Helpdesk untuk Sistem Informasi Terpadu Universitas Sam Ratulangi Perancangan

Plagiarism detected: **0.25%** <https://ejournal.unsrat.ac.id/index...>

id: 40

sebuah aplikasi chatbot helpdesk yang bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar penggunaan aplikasi-aplikasi dalam Sistem Informasi Terpadu

Metode Forward Chaining website Tabel 2.1 2.2 LANDASAN TEORI 2.2.1 Chatbot

Plagiarism detected: **0.32%** <https://simdos.unud.ac.id/uploads/f...> + 2 more resources!

id: 41

Chatbot adalah program komputer yang dapat melakukan percakapan melalui media tulisan. Percakapan dapat terjadi dengan manusia atau chatbot yang

lain [1]. Chatbot berasal dari kata

Plagiarism detected: 0.22% <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/...>

id: 42

chat dan bot. Dalam dunia komputer chat diartikan sebagai kegiatan komunikasi yang menggunakan tulisan. Dalam 7 kerjanya, chatbot mengartikan pesan yang diberikan pengguna, kemudian diproses maksud dari pesan tersebut lalu selanjutnya dieksekusi apa yang perlu chatbot lakukan berdasar perintah dari pengguna, kemudian pengguna mendapat jawaban hasil dari eksekusi chatbot. 1.2.2 Artificial Intelligence (AI) AI merupakan bidang ilmu komputer yang semakin berkembang pesat, banyak aplikasinya yang telah digunakan untuk kemajuan teknologi otomatisasi, seperti sistem pakar, robotika, sistem sensor game playing dan masih banyak lagi [6]. Pada aplikasi AI ada 2 bagian utam yang sangat dibutuhkan yaitu : 1.

Plagiarism detected: 0.59% <https://docobook.com/jurnal-sarjana...> + 2 more resources!

id: 43

Basis Pengetahuan (Knowledge Base), berisi fakta-fakta, teori pemikiran dan hubungan antara satu dengan yang lainnya. 2. Motor Inferensi (Inference Engine) yaitu kemampuan menarik kesimpulan berdasarkan pengalaman. Konsep kecerdasan dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah

ini [7]. Gambar 2.1 Konsep Artificial Intelligence (AI). 2.2.3 Artificial Intellegence Markup Language (AIML) AIML adalah sebuah bahasa yang mendeskripsikan objek data dan perilaku program komputer yang memprosesnya. AIML sendiri merupakan turunan dari Extensible Markup Language (XML) [1]. Obyek AIML tersusun dari beberapa unit yang disebut topics dari categories yang berisi tentang data yang sudah ter-parsing maupun belum ter-parsing. Data yang sudah ter-parsing berisi karakter-karakter, diantaranya berupa data karakter dan yang lainnya berupa elemen AIML.

Plagiarism detected: 0.32% <https://www.ojs.amikom.ac.id/index....>

id: 44

AIML berisi kumpulan pola dan respon yang dapat digunakan oleh chatbot untuk penelusuran jawaban setiap kalimat yang diberikan. Interpreter

AIML diperlukan untuk menerima input 8 dan melakukan penelusuran jawaban pada dokumen AIML [1]. Bagian-bagian penting dari AIML yaitu Category, Pattern Template, dan that. 1. . 2.2.4 Android

Plagiarism detected: 0.5% <https://pebriandini.wordpress.com/2...> + 4 more resources!

id: 45

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android merupakan generasi baru platform mobile menyediakan platform yang terbuka bagi para pengembang

untuk melakukan pengembangan sesuai kebutuhan [9]. Android yang merupakan mobile open platform dimana tidak dibutuhkan adanya lisensi ataupun kontrak dalam pengembangan aplikasinya. Hal inilah membuatnya semakin berkembang dengan pesat dan semakin banyak pula vendor vendor perangkat mobile menggunakan sistem operasi Android. [9] 2.2.5 LINE LINE adalah sebuah aplikasi Sosial media yang fungsinya

Plagiarism detected: 0.86% <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Lin...> + 3 more resources!

id: 46

pengirim pesan instan gratis yang dapat digunakan pada berbagai platform seperti telepon cerdas, tablet, dan komputer. LINE difungsikan dengan menggunakan jaringan internet sehingga pengguna LINE dapat melakukan aktivitas seperti mengirim pesan teks, mengirim gambar, video, pesan suara, dan lain lain. LINE diklaim sebagai aplikasi pengirim pesan instan terlaris di 42 negara.

LINE [10] request menyertakan kode access token yang digunakan untuk memverifikasi bahwa request yang diterima adalah benar-benar dari platform LINE. Jika access token tidak dikenali, maka request dianggap tidak valid. Secara umum, arsitektur dan alur kerja aplikasi chatbot pada platform Line, ditunjukkan oleh Gambar 2.2 [10]. Gambar 2.2 Arsitektur dan alur kerja chatbot berbasis 2.2.6 JAVA Java merupakan sebuah bahasa program yang kode programnya dikompilasi dan diinterpretasi. Pembuatan sebuah sistem atau aplikasi 9 yang menggunakan bahasa JAVA dapat dilakukan melalui IDE (Integrated Development Environment), memfokuskan pada tool command-line untuk kompilasi dan interpretasi. □ Kompilasi kode program JAVA yang menggunakan tool command-line yang bernama javac, atau dapat disebut compiler JAVA. Tahap ini bertujuan untuk mengkonversi kode sumber ke program biner yang berisi bytecode, yaitu intruksi intruksi mesin. □ Interpretasi kode program JAVA tidak dieksekusi di komputer secara langsung, dapat disebut yaitu JAVA Virtual Machine. Untuk menginterpretasi bytecode menggunakan tool bernama java atau dapat disebut interpreter JAVA. [Didik Dwi Prasetyo , 150 Rahasia Pemrograman]. Java adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa pemrograman C++ yang sebelumnya telah ada sehingga aplikasi - aplikasi yang di kembangkan dengan bahasa pemrograman tersebut mampu berjalan diatas berbagai platform perangkat keras dan perangkat lunak (sistem operasi) yang berbeda. [Adi Nugroho , Rekayasa Perangkat Lunak

Menggunakan UML dan JAVA] 10 BAB III METODOLOGI PENELITIAN 3.1 METODOLOGI PENELITIAN Metode penelitian adalah langkah yang ditempuh untuk mendapatkan data yang akan digunakan dalam penelitian dan memiliki langkah-langkah sistematis. Metode penelitian mencakup prosedur dan teknik penelitian. Dengan menguasai metode penelitian, dapat memecahkan berbagai masalah dan dapat mengembangkan bidang keilmuan yang diikuti. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa chatbot berbasis Android pada aplikasi LINE untuk mempermudah Divisi Marketing dalam melayani pelanggan. Pelayanan ini termasuk ke dalam penelitian Research and Development. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk dan mengkaji tingkat keefektifan produk tersebut. Research and Development merupakan suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan dengan cara mencari informasi tentang permasalahan

Plagiarism detected: 0.3% <http://ejournal.upi.edu/index.php/p...> + 3 more resources!

id: 47

yang ada, didefinisikan dengan jelas tujuan yang akan dicapai, merencanakan cara penerapannya, mengumpulkan data sebagai bahan untuk membuat

sistem dan membuat laporan. Pada penelitian ini digunakan Artificial Intelligence Markup Language (AIML) sebagai pendekatan dalam pembuatan sistem chatbot. 3.2 PENGUMPULAN DATA PENELITIAN 3.2.1 Observasi 11 Observasi adalah teknik pelengkapan dalam pengumpulan data pengamat sebagai instrumen pertimbangan. Dalam penelitian ini yaitu melakukan observasi langsung Divisi Marketing di Institut Teknologi Telkom Purwokerto untuk mengetahui secara langsung bagaimana proses yang sedang berjalan 3.2.2 Identifikasi Masalah Pada tahap ini dilakukan sebuah klarifikasi. Dimana informasi tersebut dijabarkan lebih mendalam dengan mencari data bagian Divisi Marketing Institut Teknologi Telkom Purwokerto salah satunya dengan teknik wawancara. 3.2.3 Wawancara Pada tahap ini dimulai dengan teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab langsung dengan penulisan dan rekaman agar data maupun informasi yang di peroleh valid dengan bagian Divisi Marketing Institut Teknologi Telkom Purwokerto salah satunya dengan teknik wawancara. 3.3 METODE PENELITIAN 3.3.1 TAHAPAN PENELITIAN Adapun langkah - langkah yang akan di tempuh dalam penelitian ini dapat dilihat diagram pada gambar 3.1 Mulai Rumusan Masalah Identifikasi Masalah Studi Pustaka Wawancara 12 Gambar 3.1 Tahapan - tahapan Penelitian Gambar 3.1 adalah tahapan dalam penelitian sistem chatbot E-CS IT Telkom, tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan wawancara langsung pada bapak Dadik selaku marketing kampus IT Telkom Purwokerto, untuk mendapatkan sebuah informasi atau data. Peneliti mencari dan mempelajari teori yang bertema sama pada penelitian - penelitian sebelumnya untuk mendukung dalam merancang sebuah sistem sistem chatbot E-CS IT Analisis Kebutuhan Sistem Chatbot Implementasi Metode AIML Proses Desain Sistem Pengujian Sistem Chatbot Kesimpulan 13 Telkom, peneliti mencari sebuah infrmasi dari berbagai sumber tertulis, seperti buku, jurnal dan website. Peneliti akan menganalisis apa saja yang dibutuhkan dalam menrancang sebuah sistem chatbot dan mendesain sistem chatbot. Peneliti akan mengimplementasi metode AIML pada sistem chatbot, peneliti akan melakukan pengujian sistem chatbot apakah sistem chatbot ini dapat mengetahui sistem chatbot dapat menjawab pertanya sesuai. 3.3.2 FLOWCHART ALUR CHAT BOT Gambar 3.2 flowchart Diagram Alur Chatbot Gambar 3.2 merupakan flowchart dari chatbot. Alur flowchart pertama inputan berupa teks /pertanyaan, kemudian teks tersebut akan dicocokkan dengan database yang sudah dirancang dari rangkuman pertanyaan dan jawaban. Hasil pencocokan keyword tersebut akan memberikan jawaban yang sesuai dengan keyword/pertanyaan jika keywiord memiliki kecocokan dengan database, 14

Plagiarism detected: 0.1% <https://ilham10tkj4.blogspot.com/20...> + 2 more resources!

id: 48

sedangkan jika tidak cocok maka akan

memberikan jawaban berupa informasi bahwa keyword/pertanyaan tidak terdapat pada database. 3.3.3 USE CASE DIAGRAM Pada gambar 3.3 Use Case Diagram merupakan sebuah proses gambar aliran dari aktifitas yang dirancang dari setiap aktifitas yang dilakukan oleh user atau calon mahasiswa/i dan sistem chat bot. Gambar 3.3 Use Case Diagram ChatBot Gambar 3.3 Use case dari sistem chat bot yang berbasis android dengan menggunakan plaform LINE. Langkah kerjanya yaitu , tahap pertama user atau calon mahasiswa IT Telkom Purwokerto harus menambahkan akun E-CS IT Telkom. Setelah itu chat bot akan mengirimin sebuah verifikasi kepada user atau calon mahasiswa IT Telkom Purwokerto, setelah itu calon mahasiswa bisa dapat bertanya kepada sistem chat bot untuk mendapatkan sebuah informasi tentang IT Telkom purwokerto. Sistem chat bot akan mengidentifikasi pertanyaan dari user atau calon mahasiswa apakah pertanyaan tersebut sesuai dengan database, jika tidak sesuai dengan database maka sistem chatbot memberikan informasi kepada user bahwa pertanyaan yang diajukan tidak sesuai atau tidak terdefinisi di database. 3.3.4 ACTIVITY DIAGRAM 15 Gambar 3.4 Activity Diagram Gambar 3.4 activity diagram merupakan proses alur aktifitas yang dilakukan oleh user atau calon mahasiswa IT Telkom dan sistem chatbot E-CS IT Telkom. Proses alur untuk mendapatkan sebuah informasi tentang kampus IT Telkom Purwokerto, tahap pertama user atau calon mahasiswa yang akan mendaftar masuk kampus IT Telkom Purwokerto harus menambahkan akun E-CS IT Telkom dengan

menggunakan platform LINE yang terdapat pada smartphone ataupun komputer. Setelah user menambahkan akun E-CS IT Telkom maka chatbot secara otomatis akan mengirim pesan verifikasi, user dapat bertanya tentang informasi untuk mendaftar masuk kampus IT Telkom Purwokerto pertanyaan akan diidentifikasi pertanyaannya apakah pertanyaan tersebut sudah sesuai dengan data base atau tidak. Jika pertanyaan tidak sesuai dengan data base maka chatbot akan memberikan sebuah informasi bahwa pertanyaan tidak sesuai 16 atau tidak cocok dengan database, maka user dapat merubah keyword atau pertanyaan. Sehingga user akan mendapatkan sebuah informasi yang dibutuhkan. 3.3.5 Sequence Diagram Gambar 3.5 Sequence Diagram Pada gambar 3.5 dapat di lihat user bisa menambahkan akun E-CS IT Telkom, dan setelah menambahkan chatbot dari E-CS IT Telkom akan mengirimkan sebuah verifikasi kepada user yang sudah menambahkan akun E-CS IT Telkom pada Line. Setelah mendapatkan verifikasi dari akun E-CS IT Telkom user bisa melakukan chatting ke aku E-CS IT Telkom atau menanyakan pertanyaan yang ingin di tanyakan oleh user dengan rules yang sudah di tentukan di chatbot dan sistem chatbot pada E-CS IT Telkom akan mengedintifikasi kata yang user masukan dengan pertanyaan yang user butuhkan. Setelah mengedintifikasi kata sistem chatbot akan mengkonfirmasi kata atau pertanyaan yang user berikan. Lalu tahap alur terakhir sistem chatbot memberikan informasi yang user butuhkan. Jika pertanyaan tidak sesuai dengan data base maka chatbot akan memberikan sebuah rule pertanyaan kepada user, maka user tinggal 17 mengetik rule yang sudah diberikan chatbot. Sehingga user akan mendapatkan sebuah informasi yang dibutuhkan. 3.4 Alat dan Bahan Penelitian Alat yang digunakan pada penelitian ini adalah : a. Laptop dan seperangkat komputer b. Platform LINE c. Bahasa Pemrograman JAVA d. Software Visual Studio Code Bahan dan alat yang digunakan dalam membangun sebuah chatbot E-CS IT Telkom Purwokerto, membutuhkan beberapa sebuah perangkat keras dan perangkat lunak. Spesifikasi perangkat keras yang digunakan pada penelitian ini adalah laptop dengan spesifikasi processor Intel Core 5, RAM 6 GB, dengan kapasitas 500 GB.

Plagiarism detected: 0.12% <https://inovasi.com/2013/09/29/swif...> + 5 more resources!

id: 49

Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun sistem

chatbot E-CS IT Telkom Purwokerto adalah windows 10, software Visual Studio Code, dan platform LINE. 18 BAB IV HASIL PENGUJIAN DAN ANALISIS 4.1 TAHAPAN IMPLEMENTASI Tahapan ini adalah hasil dari perancangan yang dibuat pada sebelumnya, berikut merupakan implementasi dari aplikasi ChatBot LINE. Gambar 4.1 Tampilan Ketika user Menambahkan Akun E-CS IT Telkom Pada gambar 4.1 adalah tampilan ketika user atau calon mahasiswa IT Telkom Purwokerto menambahkan akun E-CS IT Telkom, setelah user menambahkan akun tersebut maka chatbot akan mengirimkan pesan. Chatbot 19 akan memberikan sebuah pesan untuk user mengetikan

Quotes detected: 0.02% in quotes:

id: 50

" /rules "

agar mendapatkan sebuah informasi untuk cara menggunakan sistem chatbot tersebut. Gambar 4.2 Tampilan cara menggunakan E-CS IT Telkom 20 Pada gambar 4.2 merupakan tampilan chatbot memberikan informasi aturan dalam menggunakan sistem chatbot E-Customer Service IT Telkom kepada user atau calon mahasiswa IT Telkom Purwokerto. Gambar 4.3 Tampilan Sistem memberikan informasi kepada User 21 Pada gambar 4.3 merupakan tampilan chatbot saat dimana user atau calon mahasiswa IT Telkom Purwokerto memasukan pertanyaan, maka akan direspon oleh sistem chatbot E-CS IT Telkom secara otomatis. Apabila ada pertanyaan dari user atau calon mahasiswa IT Telkom Purwokerto yang tidak sesuai dengan database maka chatbot akan meretur atau mengembalikan pesan kepada user untuk mengulangi kembali pertanyaan dengan rule yang sudah ditentukan oleh chatbot. Setelah user mengulangi pertanyaan yang sesuai rule yang diberikan oleh chatbot, maka chatbot akan memberikan informasi kepada user. 4.2 TAHAP IMPLEMENTASI 4.2.1 OA LINE Gambar 4.4 Proses Membuat Official Akun CS IT Telkom Pada Gambar 4.4 merupakan proses peneliti membuat Official Akun CS IT Telkom untuk aplikasi chatbot dengan menggunakan platform LINE. Official Akun Line fungsinya untuk wadah atau sarana menerima dan mengirim pesan dan jawabannya yang diproses oleh bot untuk memberikan informasi kepada calon mahasiswa yang ingin mendaftar ke kampus IT Telkom Purwokerto. 22 Gambar 4.5 Proses Messaging API Pada gambar 4.5 proses Messaging API untuk profile dari OA yang isinya key, messaging API di gunakan untuk menghubungkan antara program bot dengan Official Akun Line CS IT Telkom. 4.2.2 Heroku Gambar 4.6 Proses Heroku 23 Gambar 4.6 merupakan sebuah cloud platform atau media penyimpanan untuk menjelaskan bahasa pemrograman. Fungsi heroku pada penelitian ini sebagai tempat atau server dari program bot. Peneliti juga harus memiliki akun heroku. Gambar 4.7 Heroku Pada gambar yang di tunjukan gambar 4.7, aplikasi yang berhasil di buat oleh peneliti di beri nama bot_chat_line_skripsi. Pada tahapan ini peneliti dapat melakukan deploying method dengan menggunakan Github. 24 4.2.3 Repository Github Gambar 4.8 Github Pada Gambar 4.8 merupakan tampilan dari github, pada penelitian ini fungsi github yaitu hampir sama seperti heroku untuk menyimpan programan dari aplikasi chatbot, tapi github punya kelebihan dapat membackup programan dari chatbot itu sendiri. 25 4.2.4 Develop Aplikasi Gambar 4.9 Tampilan Official Akun

dari aplikasi chatbot Pada gambar 4.9 merupakan tampilan saat akun E-CS IT Telkom untuk sistem chatbot kampus IT Telkom Purwokerto. Sistem chatbot dengan menggunakan platform LINE dapat digunakan untuk para pengguna agar mendapatkan sebuah informasi tentang kampus IT Telkom Purwokerto. 4.3 PENGUJIAN SISTEM CHATBOT 26 Tabel 4.1 Pengujian Sistem ChatBot No Pertanyaan Jawaban Sistem Jawaban Semestinya Cocok 1 Cara mendaftar online IT Telkom? Untuk tahapan pendaftarannya

Plagiarism detected: 0.1% <https://dewikeiko.blogspot.com/2014...>

id: 51

bisa dilihat pada gambar di bawah

coC .. oo 2 Bagaimana tahapan seleksinya? Jadi untuk tahapan seleksinya seperti ini kak : 1. Jalur Prestasi Siswa (JSA) merupakan jalur seleksi penerimaan mahasiswa baru di Institut Teknologi Telkom Purwokerto (ITTP) yang menekankan pada seleksi melalui nilai rapor atau nilai UTBK. 2. Jalur ini dibuka mulai 3 Juli sampai 31 Agustus 2019. Merupakan jalur pendaftaran TERAKHIR untuk tahun akademik 2019/2020. : 1. Jalur Prestasi Siswa (JSA) merupakan jalur seleksi penerimaan mahasiswa baru di Institut Teknologi Telkom Purwokerto (ITTP) yang menekankan pada seleksi melalui nilai rapor atau nilai UTBK. 2. Jalur ini dibuka mulai 3 Juli sampai 31 Agustus 2019. Merupakan jalur pendaftaran TERAKHIR untuk tahun akademik 2019/2020. Cocok 3 Apa saja program studi yang ada di IT Telkom? Untuk program studi yang ada di IT Telkom Purwokerto yaitusebagai gambar dibawah ini kak Cocok 27 4 Berapa Biaya per semester? Jadi untuk biaya per semesternya kakak dapat dilihat dari gambar dibawah. Cocok 5 Kampus IT Telkom itu apa? Jadi kak,

Plagiarism detected: 0.1% <http://pmb.ittelkom-pwt.ac.id/2018/...>

id: 52

Institut Teknologi Telkom Purwokerto (ITTP) adalah

h perguruan tinggi di bawah naungan Yayasan Pendidikan Telkom yang didukung kerjasama dengan 22 Perguruan Tinggi luar negeri. .

Plagiarism detected: 0.1% <http://pmb.ittelkom-pwt.ac.id/2018/...>

id: 53

Institut Teknologi Telkom Purwokerto (ITTP) adalah

h perguruan tinggi di bawah naungan Yayasan Pendidikan Telkom yang didukung kerjasama dengan 22 Perguruan Tinggi luar negeri. Cocok 6 Apa visi misi kampus it Telkom? Jadi kak,

Plagiarism detected: 0.1% <http://pmb.ittelkom-pwt.ac.id/2018/...>

id: 54

Institut Teknologi Telkom Purwokerto (ITTP) adalah

h perguruan tinggi di bawah naungan Yayasan Pendidikan Telkom yang didukung kerjasama dengan 22 Perguruan a. visi Menjadi perguruan tinggi yang unggul dalam pengembangan sains, teknologi dan teknik berbasis Tidak Cocok 28 Tinggi luar negeri. teknologi telematika dan membentuk insan yang berkarakter. b.

Plagiarism detected: 0.1% <https://www.akfarsurabaya.ac.id/pro...>

id: 55

misi 1. Menyelenggarakan dan mengembangkan pendidikan

berbasis teknologi telematika yang berkualitas dan pembentukan karakter yang unggul. 2. Mengembangkan riset dan menyebarkan sains, teknologi dan teknik yang terkini. . 7 Apa saja unit kegiatan mahasiswa di kampus it Telkom? Untuk UKM disini macam-macam kak, berikut daftarnya: 1. UKM Bulu Tangkis 2. UKM Bola Basket 3. UKM Tennis Meja 4. UKM Jujitsu 5. UKM Catur 6. UKM Volley Ball 7. UKM Futsal 8. UKM Wapala 9. UKM Manggala 10. UKM Racana 11. DLL UKM Bulu Tangkis, UKM Bola Basket, UKM Tennis Meja, UKM Jujitsu, UKM Catur, UKM Volley Ball, UKM Futsal, UKM Wapala, UKM Manggala, UKM Racana, Paduan Suara Telkomnica Voice, Seksi Kerohanian Islam (SKI), Fotografi, UKM IPTEK. Cocok 8 Apa saja Untuk fasilitas kami lengkap kak, Ruang Kelas Full AC, Laboratorium Cocok 29 fasilitas yang tersedia di kampus it Telkom? berikut daftarnya: 1. Ruang Kelas Full AC 2. Laboratorium Bahasa dan Multimedia 3. Laboratorium Teknik Elektronika 4. Laboratorium Audio Video 5. Laboratorium Teknik Elektro dan Digital 6. Laboratorium VSAT 7. Laboratorium Switching 8. Laboratorium Transmisi 9. Laboratorium Komputer Aplikasi 10. Laboratorium Komputer Jaringan 11. Perpustakaan 12. DLL. Bahasa dan Multimedia, Laboratorium Teknik Elektronika, Laboratorium Audio Video, Laboratorium Teknik Elektro dan Digital, Laboratorium VSAT, Laboratorium Switching, Laboratorium Transmisi, Laboratorium Komputer Aplikasi, Laboratorium Komputer Jaringan, Perpustakaan, Kantin Terpadu, DLL. Tabel 4.1 adalah proses pengujian sistem chatbot E-CS IT Telkom Purwokerto

Plagiarism detected: 0.18% http://komputa.if.unikom.ac.id/_s/d...

id: 56

untuk mencari seberapa akurat jawaban yang mampu diberikan oleh sistem chatbot.

Masing - masing dari pertanyaan memiliki pola yang berbeda, namun maksud adalah sama. Chatbot dapat menangani pertanyaan pola yang berbeda dengan memberikan

Quotes detected: 0.02% in quotes:

id: 57

"RULE"

kepada user atau calon mahasiswa IT Telkom untuk mendapatkan informasi yang sedang dibutuhkan oleh user.

30 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 5.1 Kesimpulan Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa. 1. Penerapan sistem informasi rancang bangun chatbot objek kampus Institut Teknologi Telkom Purwokerto dengan menggunakan metode Artificial Intelligence Markup Language, dapat memberikan sebuah informasi kepada calon mahasiswa yang ingin daftar ke kampus Institut Teknologi Telkom Purwokerto. 2. Penerapan sistem informasi chatbot dengan menggunakan metode Artificial Intelligence Markup Language, dapat di terapkan di bagian divisi marketing Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Sehingga membantu bagian marketing dalam memberikan informasi kepada calon mahasiswa yang ingin mendaftar, dengan aplikasi LINE

5.2 Saran Banyak kekurangan dalam pembuatan sistem chatbot E-CS IT Telkom Purwokerto, maka perlu adanya beberapa hal yang harus dilakukan pada penelitian untuk kedepannya, diantaranya. 1. Pada sistem chatbot E-CS IT Telkom Purwokerto untuk kedepannya agar memperbanyak pertanyaan dan jawaban, dan kata - kata yang salah dalam pengetikan. 2. Untuk kedepannya sistem chatbot E-CS IT Telkom Purwoketo dapat dikembangkan lagi, dengan menambahkan mencakup segala informasi di kampus IT Telkom Purwokerto. 31

DAFTAR PUSTAKA [1] E. L. A. Dhebys Suryani,

Quotes detected: **0.13%** in quotes:

id: **58**

"Aplikasi Chatbot Objek Wisata Jawa Timur Berbasis AIML,"
SMARTICS Journal, vol. 3, 2017. [2] A. A. Akhsan and Faizah,

Quotes detected: **0.15%** in quotes:

id: **59**

"Analisis dan Perancangan Interaksi Chatbot Reminder dengan User-Centered Design,"

Plagiarism detected: **0.1%** <https://jsi.cs.ui.ac.id/index.php/j...> + 3 more resources!

id: **60**

Jurnal Sistem Informasi (Journal of Information
Systems), pp. 78-79, 2017. [3] G. Sastrawangsa,

Quotes detected: **0.22%** in quotes:

id: **61**

"Pemanfaatan Telegram Bot Untuk Automatisasi Layanan Dan Informasi Mahasiswa Dalam Konsep Smart Campus,"

Konferensi Nasional Sistem & Informatika 2017, 2017. [4] I. A. Elisabet Nila S. C. P,

Quotes detected: **0%** in quotes:

id: **62**

"

Plagiarism detected: **0.34%** http://komputa.if.unikom.ac.id/_s/d... + 6 more resources!

id: **63**

Rancang Bangun Aplikasi Chatbot Informasi Objek Wisata Kota Bandung dengan Pendekatan Natural Language Processing," Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA
) 49, vol. 4, 2015. [5] R. R. Benedictus, H. Wowor and A. Sambul,

Quotes detected: **0.18%** in quotes:

id: **64**

"Rancang Bangun Chatbot Helpdesk untuk Sistem Informasi Terpadu Universitas Sam Ratulangi,"
E-Journal Teknik Informatika, vol. 11, 2017. [6] Arhami and Muhammad, konsep kecerdasan buatan, Yogyakarta: Andi, 2006. [7] Y. Octavina and A. Fadlil,

Quotes detected: **0.24%** in quotes:

id: **65**

"Sistem Pakar untuk Mendiagnosa Penyakit pada Saluran Pernafasan dan Paru Menggunakan Metode Certainty Factor,"

Jurnal Sarjana Teknik Informatika, vol. 2, p. 2, 2014. [8] G. Dzikrillah, A. Gunawan and W. Adidarma,

Quotes detected: **0.18%** in quotes:

id: **66**

"Implementasi Artificial Intelligence Bruce Force dalam Game Smiley Pong Berbasis Android,"
Indonesian Journal on Computer and Information Technology, vol. 1, p. 2, 2016. [9] R. T. A. P. Dody Hidayat,

Quotes detected: **0.12%** in quotes:

id: **67**

"Pengembangan Aplikasi Rumus Matematika SMA Berbasis Android,"

Jurnal Penelitian Teknik Informatika Universitas Prima Indonesia (UNPRI) Medan, vol. 3, 2018. [10] D. P. Jati and M. R. Ma'arif,

Quotes detected: **0.27%** in quotes:

id: 68

"THE DEVELOPMENT OF CHATBOT APPLICATION
ON LINE MESSAGING PLATFORM FOR CUSTOMER SERVICE IN JOGJA SEWA KAMERA,"

vol. 7, 2018. [11] A. Firman, H. F. Wowor and X. Najoran,

Quotes detected: **0.1%** in quotes:

id: 69

"Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web,"

E-journal Teknik Elektro dan Komputer, vol. 5, 2016. [12] J. Maanari, S. M. R. Slingkey, M. Ir.H. F Wowor and S. M. M. Y.D.Y. Rindengan,

Quotes detected: **0.13%** in quotes:

id: 70

"Perancangan Basis Data Perusahaan Distribusi dengan Menggunakan Oracle,"

e-jurnal teknik elektro dan komputer, 2013. [13] R. Harminingtyas,

Quotes detected: **0.39%** in quotes:

id: 71

"Analisis Layanan Website sebagai Media Promosi, Media Transaksi dan Media Informasi dan Pengaruhnya terhadap Brand Image Perusahaan pada Hotel Ciputra di Kota Semarang,"

stie semarang, vol. 6, 2104. [14] M. Destiningrum and Q. J. Adrian,

Quotes detected: **0.3%** in quotes:

id: 72

"Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: 32 Rumah Sakit Yukum Medical Centre),"

Jurnal TEKNOINFO, vol. 11, p. 2, 2017. [15] Y. A. Binarso, E. A. Sarwoko and N. Bahtiar,

Quotes detected: **0.22%** in quotes:

id: 73

"Pembangunan Sistem Informasi Alumni Berbasis Web Pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Diponegoro,"

Journal of Informatcs and Technology, vol. 1, 2012.



Plagiarism Detector
Your right to know the authenticity!