

# **USULAN PENELITIAN PENGEMBANGAN DOSEN**



**Rancang Bangun Aplikasi CHATBOT Untuk  
Konseling HIV/AIDS Menggunakan Artificial  
Intelligence Markup Language Berbasis Android**

**TIM PENGUSUL:**

**DEWA PUTU YUDHI ARDIANA (0809078702)  
I WAYAN DHARMA SURYAWAN (0807108201)**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
STMIK STIKOM INDONESIA  
DENPASAR  
JUNI 2018**

## HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Penelitian : Rancang Bangun Aplikasi CHATBOT Untuk Konseling HIV/AIDS Menggunakan Artificial Intelligence Markup Language Berbasis Android
2. Bidang Penelitian : **Teknik Informatika**
3. Ketua Peneliti
  - a. Nama Lengkap : Dewa Putu Yudhi Ardiana
  - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
  - c. Disiplin Ilmu : Teknik Informatika
  - d. Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk. I/ IIIB
  - e. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
  - f. Program Studi : Teknik Informatika
4. Anggota Peneliti
  - a. Nama Lengkap : I Wayan Dharma Suryawan
  - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
  - c. Disiplin Ilmu : Ilmu Komputer
  - d. Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk. I/ III B
  - e. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
  - f. Program Studi : Teknik Informatika
5. Jumlah Biaya yang Diusulkan : Rp. 4.410.000

Denpasar, 21 Juni 2018

Mengetahui  
Kepala Progam Studi TI

Ketua Peneliti

I Putu Gede Budayasa, SST. Par., M.T.I  
NIDN : 0820068402

Dewa Putu Yudhi Ardiana, S.Kom., M.Pd  
NIDN: 0809078702

Menyetujui

Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

Ida Bagus Ary Indra Iswara, S.Kom., M.Kom  
NIDN: 0824048801

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	i
DAFTAR ISI .....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iii
DAFTAR TABEL .....	iv
DAFTAR LAMPIRAN .....	v
RINGKASAN.....	vi
1 BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian .....	2
1.4 Luaran Penelitian .....	3
2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
3 BAB III METODE PENELITIAN.....	7
3.1 Alur Penelitian .....	7
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	7
3.3 Gambaran Umum Aplikasi .....	8
3.4 Pengujian Aplikasi .....	9
4 BAB IV BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN .....	10
4.1 Anggaran Biaya .....	10
5 DAFTAR PUSTAKA .....	11
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>12</b>
Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian .....	12
Lampiran 2. Susunan organisasi tim peneliti dan pembagian tugas .....	20
Lampiran 3. Biodata ketua dan anggota tim pengusul.....	21
SURAT PERNYATAAN KETUA PENGUSUL.....	27

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3.1 Alur Penelitian .....	7
Gambar 3.2 Gambaran Umum Aplikasi .....	8

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Rencana Target Capaian Tahunan .....	3
Tabel 4.1 Anggaran Biaya Penelitian Dosen Muda yang Diajukan .....	10
Tabel 4.2 Jadwal Penelitian .....	10

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian.....	12
Lampiran 2. Susunan organisasi tim peneliti dan pembagian tugas.....	20
Lampiran 3. Biodata ketua dan anggota tim pengusul .....	21
SURAT PERNYATAAN KETUA PENGUSUL.....	27

## RINGKASAN

*Acquired Immune Deficiency Syndrome* (AIDS) menyebabkan kehancuran bagi kehidupan manusia dan menghancurkan komunitas dan mengambil harapan mereka. Penyakit ini menyebabkan gangguan pada sistem kekebalan tubuh manusia dan memungkinkan munculnya banyak jenis infeksi yang bersifat oportunistik. Berdasarkan laporan perkembangan HIV-AIDS & penyakit infeksi menular seksual (PIMS) Triwulan I tahun 2017, provinsi Bali menduduki peringkat 4 dalam jumlah AIDS terbanyak. Salah satu Yayasan yang melakukan pendampingan bagi penderita HIV/AIDS di Bali adalah Yayasan Spirit Paramacitta. Yayasan ini berdiri pada tahun 2001 dan memiliki fokus terhadap gerakan penanggulangan HIV/AIDS di Bali. Permasalahan yang dialami saat konseling adalah rasa enggan masyarakat untuk berkonsultasi ataupun mencari informasi terkait HIV/AIDS. Keterbatasan jumlah konselor yang dimiliki juga menjadi kendala untuk melakukan konseling.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan keinginan Yayasan Spirit Paramacitta untuk memberikan informasi dan konseling untuk masyarakat terkait HIV/AIDS pada penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi CHATBOT untuk konseling terkait HIV/AIDS. CHATBOT memungkinkan aplikasi untuk melakukan percakapan layaknya manusia. Basis pengetahuan yang digunakan dalam aplikasi CHATBOT yang akan dibangun menggunakan *artificial intelligence markup language* (AIML). AIML digunakan karena efisien dan ringan dalam penggunaannya. Pemilihan basis Android karena pesatnya perkembangan dari perangkat *smartphone* dengan sistem operasi Android. Dengan basis Android, aplikasi yang dibangun dapat diakses oleh dimana saja dan dapat digunakan secara *offline*. Dengan dibangunnya aplikasi CHATBOT diharapkan dapat membantu Yayasan Spirit Paramacitta dalam melakukan konseling dan menyebarkan informasi terkait HIV/AIDS kepada masyarakat.

Kata kunci : CHATBOT, AIML, *Pattern Matching*, Android

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

*Acquired Immune Deficiency Syndrome* (AIDS) menyebabkan kehancuran bagi kehidupan manusia dan menghancurkan komunitas dan mengambil harapan mereka. Penyakit ini menyebabkan gangguan pada sistem kekebalan tubuh manusia dan memungkinkan munculnya banyak jenis infeksi yang bersifat oportunistik. Proses mengerikan yang menyebabkan AIDS adalah infeksi HIV dan merupakan tahap pertama pengembangan dari penyakit. HIV menyerang sejumlah sel dari sistem kekebalan dan menghancurkan sel setelah memasuki tubuh manusia (Guindo dkk., 2014).

Berdasarkan laporan perkembangan HIV-AIDS & penyakit infeksi menular seksual (PIMS) Triwulan I tahun 2017, provinsi Bali menduduki peringkat 4 dalam jumlah AIDS terbanyak. Dimana Provinsi Bali merupakan provinsi pertama kalinya ditemukan adanya HIV/AIDS. Salah satu Yayasan yang melakukan pendampingan bagi penderita HIV/AIDS di Bali adalah Yayasan Spirit Paramacitta. Yayasan ini berdiri pada tahun 2001 dan memiliki fokus terhadap gerakan penanggulangan HIV/AIDS di Bali. Yayasan Spirit Paramacitta juga melakukan pemberdayaan terhadap orang dengan HIV/AIDS (ODHA) untuk melakukan aktivitas sebagai bagian dari komunitas. Yayasan Paramacitta melakukan pendampingan untuk ODHA di seluruh kabupaten di Bali. Salah satu pendampingan yang dilakukan Yayasan Spirit Paramacitta adalah konseling. Konseling mempunyai peran untuk pencegahan dan perubahan perilaku dapat mencegah penularan. Melalui konseling, konselor dapat membantu ODHA dalam mengambil keputusan yang terbaik sehingga dapat menikmati hidup yang berkualitas. Permasalahan yang dialami saat konseling adalah rasa enggan masyarakat untuk berkonsultasi ataupun mencari informasi terkait HIV/AIDS. Keterbatasan jumlah konselor yang dimiliki juga menjadi kendala untuk melakukan konseling.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan keinginan Yayasan Spirit Paramacitta untuk memberikan informasi dan konseling untuk masyarakat terkait HIV/AIDS pada penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi CHATBOT untuk konseling terkait HIV/AIDS. CHATBOT adalah program yang dapat melakukan percakapan melalui media tulisan. CHATBOT adalah salah satu sistem cerdas yang



dihasilkan dari pemrosesan bahasa alami (Suryani dan Amalia, 2017). CHATBOT memungkinkan aplikasi untuk melakukan percakapan layaknya manusia. CHATBOT adalah agen dimana aplikasi dirancang untuk melakukan percakapan cerdas dengan pengguna. Basis pengetahuan yang digunakan dalam aplikasi CHATBOT yang akan dibangun menggunakan *artificial intelligence 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) (Suryani dan Amalia, 2017). AIML digunakan untuk proyek berbasis kecerdasan buatan khususnya untuk CHATBOT. Program mempunyai objek yang disebut AIML object yang terdiri dari topik dan kategori. Kategori merupakan unit dasar pengetahuan pada AIML. Setiap kategori mengandung pola yang dimana mengandung masukan dan template yang mengandung jawaban dari CHATBOT. AIML digunakan karena efisien dan ringan dalam penggunaannya (Nagdev dkk., 2016). Pemilihan basis Android karena pesatnya perkembangan dari perangkat *smartphone* dengan sistem operasi Android. Dengan basis Android, aplikasi yang dibangun dapat diakses oleh dimana saja dan dapat digunakan secara *offline*. Dengan dibangunnya aplikasi CHATBOT diharapkan dapat membantu Yayasan Spirit Paramacitta dalam melakukan konseling dan menyebarkan informasi terkait HIV/AIDS kepada masyarakat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi CHATBOT untuk konseling HIV/AIDS menggunakan *Artificial Intelligence Markup Language* (AIML) berbasis Android.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi CHATBOT untuk konseling HIV/AIDS menggunakan *Artificial Intelligence Markup Language* (AIML) berbasis Android yang diharapkan dapat membantu Yayasan Spirit Paramacitta dalam melakukan konseling dan menyebarkan informasi terkait HIV/AIDS kepada masyarakat.

#### 1.4 Luaran Penelitian

Hasil penelitian ini akan dipublikasikan pada publikasi ilmiah hasil penelitian yaitu pada Jurnal Ilmiah Teknik Informatika ber-ISSN. Dengan demikian diharapkan hasil penelitian akan semakin *valid* karena akan melalui suatu mekanisme seleksi dari mitra bestari pada Jurnal Ilmiah yang bersangkutan.

Tabel 1.1 Rencana Target Capaian Tahunan

No	Jenis Luaran		Indikator Capaian		
			TS0	TS+1	TS+2
1	Publikasi Ilmiah <sup>2)</sup>	Internasional			
		Nasional terakreditasi			
		Lokal Ber-ISSN	✓		
2	Pemakalah dalam temu ilmiah <sup>3)</sup>	Internasional			
		Nasional			
3	<i>Invited speaker</i> dalam temu ilmiah <sup>4)</sup>	Internasional			
		Nasional			
4	<i>Visiting Lecturer</i> <sup>5)</sup>	Internasional			
5	Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) <sup>6)</sup>	Paten			
		Paten Sederhana			
		Hak Cipta			
		Merek Dagang			
		Rahasia Dagang			
		Desain Produk Industri			

		Indikasi Geografis			
		Perlindungan Varietas Tanaman			
		Perlindungan topografi sirkuit terpadu			
6	Teknologi Tepat Guna <sup>7)</sup>				
7	Model/Purwarupa/Desain/Karya seni/ Rekayasa Sosial <sup>8)</sup>				
8	Buku Ajar (ISBN) <sup>9)</sup>				
9	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) <sup>10)</sup>				

<sup>1)</sup> TS = Tahun sekarang (tahun pertama penelitian)

<sup>2)</sup> Isi dengan tidak ada, draf, submitted, reviewed, accepted, atau published

<sup>3)</sup> Isi dengan tidak ada, draf, terdaftar, atau sudah dilaksanakan

<sup>4)</sup> Isi dengan tidak ada, draf, terdaftar, atau sudah dilaksanakan

<sup>5)</sup> Isi dengan tidak ada, draf, terdaftar, atau sudah dilaksanakan

<sup>6)</sup> Isi dengan tidak ada, draf, terdaftar, atau granted

<sup>7)</sup> Isi dengan tidak ada, draf, produk, atau penerapan

<sup>8)</sup> Isi dengan tidak ada, draf, proses editing, atau sudah terbit

<sup>9)</sup> Isi dengan skala 1-9 dengan mengacu pada TKT meter

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

Penggunaan kecerdasan buatan makin marak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah CHATBOT yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi layaknya berinteraksi dengan manusia. Beberapa penelitian yang menjadi referensi dalam penelitian ini sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Maskur pada tahun 2016 dengan judul *Perancangan CHATBOT Pusat Informasi Mahasiswa Menggunakan AIML Sebagai Virtual Assistant Berbasis Web*. Pada penelitian ini, CHATBOT yang dikembangkan menggunakan mesin *Artificial Linguistic Internet Computer Entity* (ALICE) sebagai penerjemah AIML. CHATBOT digunakan untuk memberikan informasi terkait program studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang kepada mahasiswa. CHATBOT Pusat Informasi Mahasiswa pada penelitian ini dibangun berbasis web. Berdasarkan pengujian validitas didapat CHATBOT memberikan informasi kepada pengguna dengan ketepatan jawaban sekitar 80% (Maskur, 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Azwary dkk pada tahun 2016 dengan judul *Question Answering System Berbasis Artificial Intelligence Markup Language Sebagai Media Informasi*. Pada penelitian ini, CHATBOT digunakan sebagai *Question Answering System*. CHATBOT menggunakan AIML dengan *template matching* melalui membandingkan *pattern* spesifik yang terdapat pada basis data. CHATBOT digunakan untuk menyampaikan informasi di Fakultas MIPA Unlam Banjarbaru yang pada penelitian ini dibatasi pada bidang akademik, kepegawaian, kemahasiswaan dan fasilitas. Hasil penelitian ini menunjukkan *Question Answering System* dalam bentuk CHATBOT dapat berkomunikasi dan menyampaikan informasi (Azwary dkk., 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Domarco dan Iswari pada tahun 2017 dengan judul *Rancang Bangun Aplikasi Chatbot Sebagai Media Pencarian Informasi Anime Menggunakan Regular Expression Pattern Matching*. Pada penelitian ini, CHATBOT menggunakan FAQchat menggunakan AIML *pattern matching* yang mengambil informasi dari basis data *Frequently Ask Question*. CHATBOT pada penelitian ini dibuat berbasis web. Aplikasi CHATBOT ditujukan untuk memfasilitasi penggemar *anime* untuk mencari informasi tentang *anime* yang mereka suka. Aplikasi Reikobot yang

dikembangkan pada penelitian ini menghasilkan nilai *precision* sebesar 72% dan *recall* sebesar 100%. Perhitungan Likert menunjukkan tingkat *Behavioral Intention to Use* sebesar 83% yang berarti menarik minat pengguna dan tingkat *immersion* sebesar 83% yang menunjukkan pengguna sangat terfokus saat menggunakan aplikasi (Domarco dkk., 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Suryani dan Amalia pada tahun 2017 dengan judul Aplikasi Chatbot Objek Wisata Jawa Timur Berbasis AIML. Pada penelitian ini CHATBOT dibuat berbasis web dengan menggunakan AIML. Aplikasi ini bertujuan untuk informasi kepada wisatawan tentang objek wisata Jawa Timur dengan melakukan tanya jawab kepada sistem seperti model diskusi. Hasil penelitian ini menunjukkan dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa sehari-hari atau bahasa alami (Suryani dan Amalia, 2017).

Berdasarkan tinjauan pustaka yang dilakukan sebagai referensi yang digunakan dalam penelitian ini. Pada penelitian ini juga membangun CHATBOT menggunakan AIML dengan basis yang digunakan adalah Android.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Alur Penelitian**

Alur penelitian dimulai dari pengumpulan data dengan melakukan observasi, wawancara dan studi kepustakaan. Hasil pengumpulan data selanjutnya dianalisis untuk menghasilkan analisis kebutuhan sistem dari aplikasi yang akan dibangun. Analisis kebutuhan diwujudkan menjadi bentuk rancangan pada tahapan perancangan aplikasi. Rancangan aplikasi yang dibuat diwujudkan pada tahap perwujudan aplikasi yang selanjutnya diuji dalam tahap pengujian aplikasi. Setelah aplikasi diuji selanjutnya dilakukan penyusunan laporan dan publikasi. Alur penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1.



**Gambar 3.1 Alur Penelitian**

#### **3.2 Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Observasi**

Pada tahapan observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap proses konseling dan mencatat tahapan konseling yang dilakukan. Pihak yang diobservasi adalah konselor yang dimiliki oleh yayasan spirit paramacitta.

## 2. Wawancara

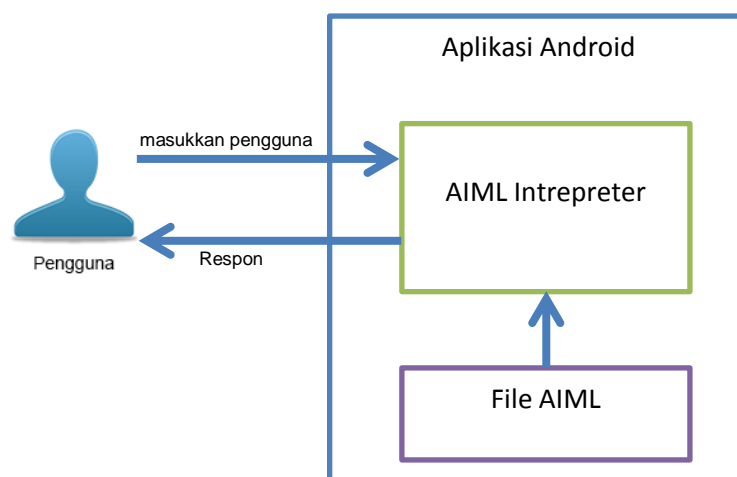
Pada tahapan wawancara, peneliti mewawancarai ketua yayasan dari spirit paramacitta dan konselor untuk mengetahui pertanyaan dan jawaban yang sering ditanyakan oleh pihak yang melakukan konseling.

## 3. Studi Kepustakaan

Pada tahapan studi kepustakaan, peneliti mencari kepustakaan terkait dengan AIML, CHATBOT, Android yang akan digunakan dalam perancangan sistem. Peneliti juga mencari kepustakaan terkait HIV/AIDS yang akan digunakan sebagai konten dari konseling.

### 3.3 Gambaran Umum Aplikasi

Aplikasi yang akan dibangun memungkinkan pengguna untuk mengajukan pertanyaan pada aplikasi dan direspon oleh CHATBOT sesuai dengan topik yang ditanyakan pengguna. CHATBOT menggunakan algoritma *pattern matching* untuk mencocokkan pertanyaan pengguna dengan jawaban yang akan diberikan. AIML interpreter yang bertugas untuk mencocokkan pertanyaan dengan *pattern* basis pengetahuan AIML kemudian memberikan respons sesuai *template*. Gambaran umum aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.2.



**Gambar 3.2 Gambaran Umum Aplikasi**

### 3.4 Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi menggunakan Black Box Testing untuk mengetahui fungsionalitas dari aplikasi. Aplikasi juga diuji dengan validasi respon CHATBOT dengan menganalisis:

1. Keterkaitan topik antara masukan kata atau kalimat pengguna dengan respon kata atau kalimat yang diberikan CHATBOT.
2. Respon kata atau kalimat yang diberikan CHATBOT jika informasi yang diinginkan tidak terdapat pada basis pengetahuan CHATBOT.
3. Respon kata atau kalimat yang diberikan jika masukan informasi tidak berhubungan dengan pertanyaan seputar HIV/AIDS.



## BAB IV

### BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

#### 4.1 Anggaran Biaya

Tabel 4.1 Anggaran Biaya Penelitian Dosen Muda yang Diajukan

No.	Jenis pengeluaran	Biaya yang Diusulkan (Rp)
1	Biaya Programmer	1.920.000
2	Bahan Habis Pakai	1.290.000
3	Perjalanan dan Konsumsi	900.000
4	Peralatan Penunjang	300.000
Jumlah		4.410.000

#### 4.2 Jadwal Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam jangka waktu sembilan bulan dengan jadwal kegiatan pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan ke					
		1	2	3	4	5	6
1.	Persiapan						
2.	Studi Literatur						
3.	Analisa Kebutuhan dari aplikasi						
4.	Perancangan Aplikasi						
5.	Perwujudan Aplikasi						
6.	Pengujian Aplikasi						
6.	Penyusunan Laporan Penelitian						
7.	Publikasi Ilmiah Hasil Penelitian						

Keterangan:  menunjukkan pelaksanaan kegiatan

## DAFTAR PUSTAKA

- Azwary, F., Indriani, F., dkk. 2016. "QUESTION ANSWERING SYSTEM BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE MARKUP LANGUAGE". **Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer (KLIK)**, 4(1), 48–60.
- Domarco, D., Made, N., dkk. 2017. "Rancang Bangun Aplikasi Chatbot Sebagai Media Pencarian Informasi Anime Menggunakan Regular Expression Pattern Matching". **ULTIMATICS**, IX(1), 19–24.
- Guindo, O. M., Liu, A., dkk. 2014. "Knowledge , Attitudes and Practices of Youth towards HIV / AIDS in". **International Journal of Advanced Physiology and Allied Sciences**, 2(1), 12–23.
- Maskur 2016. "Perancangan CHATBOT Pusat Informasi Mahasiswa Menggunakan AIML Sebagai Virtual Assistant Berbasis Web". **KINETIK**, 1(3).
- Nagdev, P., Somani, T., dkk. 2016. "AIML Based Human Interaction Bot on Android Operating System Rahhel Kadri". **International Journal of Latest Engineering Research and Applications (IJLERA)**, 1(8), 26–29.
- Suryani, D., dan Amalia, E. L. 2017. "Aplikasi Chatbot Objek Wisata Jawa Timur Berbasis AIML". **SMARTICS Journal**, 3(2), 47–54.

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian

<b>1. Biaya Programmer</b>					
<b>No</b>	<b>Honor</b>	<b>Honor/Jam (Rp)</b>	<b>Waktu Kerja (jam/minggu)</b>	<b>Minggu</b>	<b>Jumlah</b>
1	Programmer 1	5000	8	24	960.000
2	Programmer 2	5000	8	24	960.000
<b>Total</b>					<b>1.920.000</b>
<b>2. Bahan Habis Pakai</b>					
<b>No</b>	<b>Material</b>	<b>Justifikasi Anggaran</b>	<b>Kuantitas</b>	<b>Harga Satuan</b>	<b>Jumlah</b>
1	Pulsa	Biaya untuk komunikasi mengenai penelitian	6	50.000	300.000
2	Internet	Pencarian informasi dan pustaka elektronik	6	100.000	600.000
3	Tinta	Tinta printer inkjet hitam dan warna untuk mencetak laporan	1	100.000	100.000
4	Kertas A4 80gr	Kertas untuk pencetakan laporan serta kuesioner	2	45.000	90.000
5	Fotocopy	Memperbanyak laporan serta kuesioner	200	350	70.000
6	Jilid	Penjilidan laporan penelitian	2	50.000	100.000
7	Alat tulis	Kelengkapan administrasi dan kesekretariatan	1	30.000	30.000
<b>Total</b>					<b>1.290.000</b>
<b>3. Perjalanan dan Konsumsi</b>					
<b>No</b>	<b>Material</b>	<b>Justifikasi Perjalanan</b>	<b>Kuantitas</b>	<b>Harga Satuan</b>	<b>Jumlah</b>
1	Perjalanan	Biaya perjalan pertemuan tim peneliti	5	100.000	500.000
2	Konsumsi	Biaya konsumsi implementasi dan pengujian sistem	20	20.000	400.000
<b>Total</b>					<b>900.000</b>

<b>4. Peralatan Penunjang</b>					
<b>No</b>	<b>Material</b>	<b>Justifikasi Anggaran</b>	<b>Kuantitas</b>	<b>Harga Satuan</b>	<b>Jumlah</b>
1	Sewa Hosting	Penyewaan hosting untuk melakukan testing	1	300.000	300.000
<b>Total</b>					<b>300.000</b>
<b>TOTAL</b>					<b>4.410.000</b>

**Lampiran 2. Susunan organisasi tim peneliti dan pembagian tugas**

No	Nama/NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Dewa Putu Yudhi Ardiana, S.Kom., M.Pd/0809078702	STMIK STIKOM Indonesia	Teknik Informatika	8 Jam / minggu	Menganalisis permasalahan, membangun aplikasi, pengujian aplikasi, penyusunan laporan
2	I Wayan Dharma Suryawan, S.Kom., M.Cs/ 0807108201	STMIK STIKOM Indonesia	Ilmu Komputer	8 Jam / minggu	Menganalisis permasalahan, merancang aplikasi dan melakukan pengujian aplikasi dan penyusunan laporan

### Lampiran 3. Biodata ketua dan anggota tim pengusul

#### 1. Ketua Peneliti

##### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Dewa Putu Yudhi Ardiana, S.Kom, M.Pd
2.	Jenis Kelamin	L
3.	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIK	1310201
5.	NIDN	0809078702
6.	Tempat dan Tanggal Lahir	Ekasari, 9 Juli 1987
7.	E-Mail	dewa.yudhi@gmail.com
8.	Nomor HP	08174703209
9.	Alamat Kantor	Jl. Tukad Pakerisan 97 Denpasar, Bali
10.	Nomor Telepon/Faks	0361 - 256 995/ 0361 - 246 875
11.	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S1 = 25 Orang
12. Mata Kuliah yg Diampu		a. Struktur Data
		b. Mobile Programming
		c. Object-Oriented Programming
		d. Sistem Operasi
		e. Riset Teknologi Informasi

##### B. Riwayat Pendidikan

	<b>S-1</b>	<b>S-2</b>
Nama Perguruan Tinggi	STMIK Denpasar	Universitas Pendidikan Ganesha
Bidang Ilmu	Teknik Informatika	Teknologi Pembelajaran
Tahun Masuk-Lulus	2009-2010	2011-2015
Judul Tugas Akhir/Tesis	Sistem Pakar Untuk Mendiagnosis Penyakit Rabies Pada Anjing Melalui Gejala Klinis Menggunakan	Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Membantu Penerapan Metode Multisensori Bagi Guru TK

	Mentode <i>Certainty Factor</i>	Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan
Nama Pembimbing	I Wayan Dika, SE, M.Pd	Prof. Dr. Naswan Suharsono, M.Pd

### C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (juta Rp)
1	2016	Pengembangan Aplikasi Informasi Akademik STMIK STIKOM Indonesia Berbasis <i>Mobile</i>	Penelitian Pengembangan Dosen STIKI Indonesia	Rp. 3.325.000

### D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (juta Rp)
1.	2014	Pelatihan Sistem Administrasi Kelurahan dan Desa	Institusi	55.000.000
2	2015	Input Data Keluarga Pada Kegiatan PKM 2015 Bekerjasama dengan BKBN Provinsi Bali	Institusi	910.000.000
3	2016	Krama Badung Sehat		250.000.000

### E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Pengembangan <i>Game</i> Bahaya	S@CIES	V.6/N. 2 04/2016

	NAPZA Berbasis <i>Mobile</i> Sebagai Media Sosialisasi PIK-M STIKI Indonesia		
2	Pengembangan Aplikasi Informasi Akademik STMIK STIKOM Indonesia Berbasis Mobile	S@CIES	V.7/N.2/2017
3	Aplikasi Game Cerita Rakyat Bali Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Berbasis Mobile	Lontar Komputer	V.8/N.3/2017

**F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir**

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataanm saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Pengembangan Dosen STIKI.

Denpasar, 21 Juni 2018

Pengusul,

(Dewa Putu Yudhi Ardiana, S.Kom., M.Pd)



## 2. Anggota Peneliti 1

### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	I Wayan Dharma Suryawan, S.Kom., M.Cs
2.	Jenis Kelamin	L
3.	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIK	062015044
5.	NIDN	0807108201
6.	Tempat dan Tanggal Lahir	Denpasar, 7 Oktober 1982
7.	E-Mail	dharma.suryawan@gmail.com
8.	Nomor HP	087843135767
9.	Alamat Kantor	Jl. Tukad Pakerisan 97 Denpasar, Bali
10.	Nomor Telepon/Faks	0361 - 256 995/ 0361 - 246 875
11.	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S1 = 0 Orang
12. Mata Kuliah yg Diampu		a. Sistem Basis Data
		b. Sistem Operasi
		c. Struktur Data

### B. Riwayat Pendidikan

	<b>S-1</b>	<b>S-2</b>
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Gadjah Mada	Universitas Gadjah Mada
Bidang Ilmu	Ilmu Komputer	Ilmu Komputer
Tahun Masuk-Lulus	2000-2007	2008-2013
Judul Tugas Akhir/Tesis	Pengembangan Aplikasi P2P yang Mendukung Mobile Device dengan Menggunakan JXTA	Sistem Question Answering Menggunakan Pendekatan Berbasis Pengetahuan
Nama Pembimbing	Dr. techn. Ahmad Ashari, M.Kom	Dr. techn. Khabib Mustofa, M.Kom

**C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir**

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (juta Rp)
1	2016	Pengembangan Aplikasi Informasi Akademik STMIK STIKOM Indonesia Berbasis <i>Mobile</i>	Penelitian Pengembangan Dosen STIKI Indonesia	Rp. 3.325.000

**D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir**

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (juta Rp)
1.				

**E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir**

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Pengembangan Aplikasi Informasi Akademik STMIK STIKOM Indonesia Berbasis Mobile	S@CIES	V.7/N.2/2017

**F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir**

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Pengembangan Dosen STIKI.

Denpasar, 21 Juni 2018

Pengusul,

(I Wayan Dharma Suryawan, S.Kom., M.Cs.)

## SURAT PERNYATAAN KETUA PENGUSUL

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewa Putu Yudhi Ardiana, S.Kom., M.Pd  
NIDN : 0809078702  
Pangkat / Golongan : Penata Muda / IIIB  
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian saya yang dengan judul : *Rancang Bangun Aplikasi CHATBOT Untuk Konseling HIV/AIDS Menggunakan Artificial Intelligence Markup Language Berbasis Android*, yang diusulkan dalam Hibah Penelitian Pengembangan Dosen STIKI untuk tahun anggaran 2018 **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga / sumber dana lain.**

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas Kampus.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Mengetahui,  
Kepala LPPM STMIK STIKOM Indonesia

Denpasar, 21 Juni 2018  
Yang menyatakan,

Ida Bagus Ary Indra Iswara, M.Kom.  
NIP/NIK: 1403210

Dewa Putu Yudhi Ardiana, S.kom., M.Pd.  
NIP/NIK: 1310201