

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Hasil Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Aplikasi Web.....	7
2.3 <i>Artificial Intelligence</i>	8
2.4 <i>Generative Artificial Intelligence</i>	9
2.5 <i>Chatbot</i>	9
2.6 <i>User Interface (UI)</i>	10
2.7 <i>User Experience (UX)</i>	11
2.8 <i>Design Thinking</i>	12
2.9 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	13
2.9.1 Tahap <i>Requirements</i>	15
2.9.2 Tahap <i>Analysis</i> dan <i>Preliminary Design</i>	16
2.9.3 Tahap <i>Detailed Design</i>	17
2.9.4 Tahap <i>Implementation</i>	18
2.10 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	19
2.10.1 <i>Use Case Diagram</i>	19

2.11	<i>Front-End</i>	21
2.12	React JS.....	21
2.13	REST API.....	22
2.14	Pengujian Perangkat Lunak.....	22
2.14.1	Skala <i>Likert</i>	23
BAB III METODE PENELITIAN.....		25
3.1	Metode Pengembangan Aplikasi.....	25
3.2	Tahap <i>Requirements</i>	26
3.3	Tahap <i>Analysis (Preliminary Design)</i>	26
3.4	Tahap <i>Detailed Design</i>	27
3.5	Tahap Implementasi dan Pengujian.....	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		29
4.1	Tahap <i>Requirements Analysis</i>	29
4.1.1	Studi Literatur.....	29
4.1.2	Hasil Survei Pengguna (<i>Empathize</i>).....	30
4.1.3	Alur Proses Bisnis.....	31
4.1.4	Kebutuhan Fungsional Aplikasi.....	36
4.1.5	<i>Domain Modelling</i> Perangkat Lunak.....	37
4.1.6	<i>Behavioral Requirement</i> Perangkat Lunak.....	38
4.1.6.1	Daftar Aktor.....	38
4.1.6.2	Daftar <i>Use Case</i>	38
4.1.6.3	<i>Use Case Diagram</i>	40
4.1.6.4	<i>Use Case Scenario</i>	41
4.2	Tahap <i>Analysis/Preliminary Design</i>	55
4.2.1	<i>User Persona (Define)</i>	56
4.2.2	<i>Problem Statement (Define)</i>	57
4.2.3	<i>Goal Statement (Define)</i>	58
4.2.4	<i>Storyboard (Ideate)</i>	59
4.3	Tahap <i>Detailed Design</i>	60
4.3.1	<i>Class View</i>	60
4.3.2	<i>Low Fidelity Wireframe (Prototype)</i>	60
4.4	Tahap <i>Implementation</i>	70
4.4.1	Lingkungan Implementasi.....	71

4.4.1 Implementasi Source Code.....	72
4.4.2 Implementasi Antarmuka	73
4.4.3 Implementasi REST API.....	82
4.5 Tahap Pengujian.....	83
4.5.1 Pengujian <i>Black Box</i>	84
4.5.2 Pengujian <i>Usability</i> dengan Skala <i>Likert</i>	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN-LAMPIRAN	92