

BAB IV HASIL PENELITIAN.....	22
4.1. Hasil Penelitian.....	22
4.1.1. Business Understanding.....	22
4.1.2. Data Understanding.....	23
4.1.3. Data Preparation.....	24
4.1.4. Modeling.....	25
4.1.5. Evaluation.....	28
4.1.6. Deployment.....	32
4.2. Pembahasan Penelitian.....	34
4.2.1. Implementasi arsitektur RAG dalam menghasilkan <i>flashcards</i> yang akurat dan meminimalkan risiko <i>hallucination</i>	34
4.2.2. Bagaimana kinerja atau performa dari arsitektur RAG ini (kecepatan dan akurasi)?	34
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	37
5.1. Kesimpulan.....	37
5.2. Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA.....	39
LAMPIRAN.....	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Kerangka Pemikiran Penelitian.....	5
Gambar 2. 1. Arsitektur RAG.....	10
Gambar 2.2. CRISP-DM.....	13
Gambar 3.1. Metode Penelitian CRISP-DM.....	14
Gambar 4. 1. Hasil topik “digest” pertama.....	31
Gambar 4. 2. Hasil topik “digest” kedua.....	31
Gambar 4. 3. Hasil topik “digest” ketiga.....	31
Gambar 4.1. User Interface (UI) awal pada Streamlit.....	32
Gambar 4.2. User Interface (UI) setelah <i>flashcards</i> dibuat.....	33
Gambar 4.3. Daftar sumber yang digunakan (context).....	33



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>State of the Art</i>	7
Tabel 4. 1. Tabel Dokumen.....	24
Tabel 4. 2. Hasil Evaluasi RAGAS.....	29
Tabel 4. 3. Tabel Skor Total Matriks Sistem.....	29
Tabel 4. 4. Hasil Pembuatan <i>Flashcards</i>	30
Tabel 4. 5. Tabel Tren Hasil <i>Flashcards</i>	32



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rincian skor evaluasi tiap <i>flashcards</i>	39
Lampiran 2. Form Validasi oleh Ahli.....	40

