

DAFTAR ISI

ABSTRAK	1
ABSTRACT	2
SURAT PERTANYAAN KARYA SENDIRI.....	3
KATA PENGANTAR	4
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR TABEL.....	9
DAFTAR GAMBAR	10
BAB I PENDAHULUAN.....	11
1.1. Latar Belakang	11
1.2. Rumusan Masalah	13
1.3. Batasan Penelitian	14
1.4. Tujuan	15
1.5. Manfaat	15
1.6. Kerangka Berpikir.....	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	17
2.1. Tinjauan Pustaka	17
2.1.1. The State of The Art.....	17
2.1.2. Research Gap	30
2.2. Dasar Teori.....	31
2.2.1. Pemrosesan Bahasa Alami.....	31
2.2.2. Machine Learning	32
2.2.3. Moderasi Konten Daring.....	33
2.2.4. Klasifikasi Teks.....	34
2.2.5. Transformer.....	34

2.2.6.	Large Language Models.....	35
2.2.7.	Qwen	36
2.2.8.	Kuantisasi dan Format GGUF (GPT-Generated Unified Format)	36
2.2.9.	Rekayasa Prompt.....	37
2.2.10.	Rest API	38
2.2.11.	Confusion Matrix	38
2.2.12.	CRISP-DM.....	40
BAB III METODOLOGI.....		43
3.1.	Metode yang Digunakan	43
3.2.	Arsitektur dan Perancangan Sistem	47
3.2.1.	Analisis Perbandingan Pendekatan Moderasi	47
3.2.2.	Diagram Arsitektur Sistem Moderasi	48
3.2.3.	Flowchart Logika Penjatuhan Sanksi.....	49
3.3.	Bahan dan Peralatan yang Digunakan.....	51
3.4.	Teknik Pengumpulan Data.....	53
3.5.	Skenario Pengujian Sistem.....	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		56
4.1.	Hasil Penelitian	56
4.1.1.	Langkah Aktual Penelitian.....	56
4.1.2.	Business Understanding	58
4.1.3.	Data Understanding.....	59
4.1.4.	Data Preparation.....	60
4.1.5.	Modeling	61
4.1.6.	Evaluation	63
1.	Evaluasi Validasi Model Pre-Export.....	63

4.	Hasil Uji Teks Ekstrem	75
5.	Implementasi dan Pengujian Integrasi Prototipe pada Lokal.....	84
6.	Evaluasi Kinerja Operasional Atau Latensi Sistem	88
4.2.	Pembahasan.....	90
4.2.1.	Implementasi dan Integrasi Model Qwen3.5-4B pada Roblox.....	90
4.2.2.	Tingkat Akurasi dan Kinerja Klasifikasi Model	91
4.2.3.	Kinerja Komunikasi Data dan Latensi Sistem	93
BAB V PENUTUP.....		95
5.1.	Simpulan	95
5.2.	Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA		98

