

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Kerangka Pemikiran	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II KAJIAN LITERATUR	7
2.1 The State of The Art	7
2.2 Landasan Teori	12
2.2.1 E-Learning	12
2.2.2 Metode TF-IDF	12
2.2.3 Machine Learning	12
2.2.4 Text Mining	12
2.2.5 Algoritma K-Nearest Neighbor	13
2.2.6 Chatbot	13
2.2.7 Rapid Automatic Keyphrase Extraction (RAKE)	13
2.2.8 Python	14
2.2.9 Water Fall	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Analisis Sistem	16
3.1.1 Analisis Masalah	16
3.1.2 Analisia Kebutuhan Software dan Hardware	17

3.1.3	<i>Product Backlog</i>	18
3.2	Arsitektur Sistem.....	18
3.3	Pemodelan Sistem.....	18
3.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	19
3.3.2	<i>Activity Diagram</i>	23
3.3.3	<i>Class Diagram</i>	24
3.3.4	<i>Sequance Diagram</i>	24
3.4	Perancangan Sistem	26
3.4.1	Perancangan <i>Mockup</i> Aplikasi.....	26
3.4.2	Analisis Algoritma <i>K-Nearest Neighbor</i> (KNN).....	26
3.4.3	Analisis <i>text preprocessing</i> dan Perhitungan TF-IDF	33
3.4.4	Perhitungan Algoritma RAKE	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		42
4.1	Implementasi.....	42
4.1.1	Implementasi Antar Muka.....	42
4.2	Pengujian.....	43
4.2.1	Pengujian Sistem	43
4.2.2	Pengujian Metode.....	45
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		49
5.1	Kesimpulan	49
5.2	Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA		xi
LAMPIRAN.....		xiii