

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah	3
I.3 Tujuan Penelitian	3
I.4 Batasan Penelitian	3
I.5 Manfaat Penelitian	4
I.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
II.1 Desa Wisata	6
II.2 Digital Marketing	7
II.3 NLP	8
II.4 Chatbot	10
II.5 Dialogflow	14
II.6 ReactJS	19
II.7 NodeJS	19

II.8	Metode Extreme Programming	20
II.9	<i>Black-Box Testing</i>	21
II.10	State of The Art	22
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	24
III.1	Model Konseptual	24
III.2	Sistematika Penelitian	25
BAB IV	ANALISIS DAN PERANCANGAN	29
IV.1	Analisis Bisnis	29
IV.1.1	Proses Bisnis Eksisting	30
IV.1.2	Proses Bisnis Usulan	30
IV.2	Perancangan Sistem	31
IV.2.1	Use Case Diagram	31
IV.2.2	Activity Diagram	37
IV.2.3	System Architecture	37
IV.3	Perancangan <i>Intent</i>	39
IV.4	Perancangan Aplikasi	44
IV.4.1	Perancangan Antarmuka	44
BAB V	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	54
V.1	Hasil Implementasi Perangkat Lunak	54
V.1.1	Implementasi Dialogflow	54
V.1.2	Webhook Fulfillment	68
V.1.3	Implementasi Aplikasi Chatbot	72
V.2	Proses dan Hasil Pengujian Perangkat Lunak	77
V.2.1	Pengujian Black-Box	77
V.2.2	Analisis Hasil Pengujian	93
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN	98

VI.1 Kesimpulan	98
VI.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	104