

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 <i>State of The Art</i> Penelitian	22
Tabel IV.1 Use Case Scenario “bertanya informasi lokasi desa wisata”	32
Tabel IV.2 Use Case Scenario “meminta rekomendasi wisata”	33
Tabel IV.3 Use case scenario “bertanya cara membeli tiket melalui <i>website</i> ”	35
Tabel IV.4 Use case scenario “bertanya cara membeli tiket melalui aplikasi mobile”	36
Tabel IV.5 Perancangan Intent	39
Tabel IV.6 Perancangan Antarmuka	45
Tabel V.1 Rencana pengujian dengan Black-Box Testing	78
Tabel V.2 Skenario Pengujian <i>Default Welcome Intent</i>	78
Tabel V.3 Skenario Pengujian Info Lokasi <i>Intent</i>	79
Tabel V.4 Skenario Pengujian Rekomendasi Wisata <i>Intent</i>	80
Tabel V.5 Skenario Pengujian Cara Pemesanan Tiket via Website <i>Intent</i>	83
Tabel V.6 Skenario Pengujian Cara Pemesanan Tiket via Aplikasi Mobile <i>Intent</i>	84
Tabel V.7 Skenario Pengujian <i>Fallback Intent</i>	84
Tabel V.8 Hasil Pengujian <i>Default Welcome Intent</i>	85
Tabel V.9 Hasil Pengujian Info Lokasi <i>Intent</i>	86
Tabel V.10 Hasil Pengujian Rekomendasi Wisata <i>Intent</i>	87
Tabel V.11 Hasil Pengujian Cara Pemesanan Tiket via Website <i>Intent</i>	91
Tabel V.12 Hasil Pengujian Cara Pemesanan Tiket via Aplikasi Mobile <i>Intent</i>	92
Tabel V.13 Hasil Pengujian <i>Fallback Intent</i>	93