

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Metode Penyelesaian Masalah.....	2
1.6 Pembagian Tugas Anggota.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Artificial Intelligence	4
2.2 Chatbot	4
2.3 Learning Management System	5
2.4 Moodle.....	6
2.5 Vector Stores.....	7
2.6 Retrieval-Augmented Generation (RAG)	7
2.7 Embedding	8
2.8 Open AI	8
2.9 Aplikasi Serupa.....	9
2.9.1 Duolingo	9
2.9.2 TypingMind	9
2.9.3 Perbandingan Fitur	9
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN.....	11
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	11
3.1.1 Proses Menggali Informasi.....	11

3.1.2	Karakteristik Target Pengguna	11
3.1.3	Fitur yang Dibutuhkan	12
3.2	Perancangan Aplikasi	12
3.2.1	Gambaran Umum Aplikasi	12
3.2.2	Use Case Diagram	13
3.2.3	Flowchart Aplikasi	14
3.2.4	Perancangan Antarmuka Aplikasi	17
3.2.5	Perancangan Basis Data	19
3.2.6	Perancangan Sistem Prompt.....	20
3.3	Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	21
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	21
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	21
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	22
4.1	Implementasi Aplikasi	22
4.1.1	Struktur Kode Project.....	22
4.1.2	Kesesuaian Terhadap Rancangan	23
4.1.3	Hasil Implementasi.....	25
4.2	Pengujian Aplikasi	25
4.2.1	Pengujian Kualitas Kode.....	25
4.2.2	Pengujian Fungsionalitas	35
4.2.3	Pengujian ke Pengguna	37
4.2.4	Diskusi Hasil Pengujian.....	38
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	39
5.1	Kesimpulan.....	39
5.2	Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN: DOKUMENTASI KEGIATAN.....		41