

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1. Kajian Penelitian	5
2.2. Dasar Teori.....	10
2.2.1. <i>Large Language Models</i> (LLM).....	10
2.2.2. <i>Zero-shot Prompting</i>	11
2.2.3. <i>Role Play Prompting</i>	13
2.2.4. <i>Recurrent Neural Network</i> (RNN)	14
2.2.5. <i>Long Short-Term Memory</i> (LSTM).....	15
2.2.6. <i>Gated Recurrent Unit</i> (GRU)	18
2.2.7. <i>Bilingual Evaluation Understudy</i> (BLEU).....	19
2.2.8. <i>Recall-Oriented Understudy for Gisting Evaluation</i> (ROUGE) .	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	22
3.1 Subyek dan Obyek Penelitian.....	22
3.2 Bahan Penelitian	22

3.3 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	24
3.4 Alur Penelitian	25
3.3.1. Studi Literatur.....	26
3.3.2. Pengumpulan Dataset	26
3.3.3. Preprocessing Data	27
3.3.4. Exploratory Data Analysis	28
3.3.5 Arsitektur Model.....	43
3.3.6 Integrasi API.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1 Data Preprocessing	46
4.3 Pemodelan.....	47
4.4 Evaluasi Model	49
4.5 Interpretasi	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN	83
Lampiran 1. Kode Program.....	83
Lampiran 2. Dataset Penelitian.....	83