

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan dan Manfaat	3
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Metode Penelitian	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Chatbot Berbasis Model Bahasa Besar (Large Language Model/LLM)	8
2.2. Prompt Engineering.....	8
2.3. Design Thinking dalam Pendidikan Desain	9
2.4. Evaluasi Usability dengan System Usability Scale (SUS)	10
2.5. Efikasi Diri Kreatif dengan Creative Problem-Solving Self-Efficacy Scale (CPS-SES)	10
2.6. Uji Normalitas dan Uji t dalam Evaluasi Perbandingan	12
2.7. Kesesuaian Instrumen Evaluasi dengan Penelitian	14
2.8. GPT-4o: Model Bahasa Besar Generasi Terbaru	15
2.9. Application Programming Interface (API) dan OpenAI API	16
2.9.1. Application Programming Interface (API)	16
2.9.2. OpenAI API.....	17
BAB 3 PERANCANGAN PENELITIAN	19
3.1. Studi Literatur	20
3.2. Perancangan Sistem Chatbot GPT-4o Berbasis Prompt Design Thinking	21
3.2.1. Arsitektur Sistem	22
3.2.2. Integrasi Prompt Engineering	24
3.2.3. Desain Antarmuka Pengguna – UI Flow	25

3.2.4.	Definisi Usecase Diagram	27
3.2.5.	Sequence Diagram	29
3.2.6.	Perancangan Basis Data	30
3.3.	Pengujian	31
3.4.	Perancangan Eksperimen	32
3.5.	Evaluasi dan Analisis Data	34
BAB 4	HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	36
4.1.	Hasil Perancangan Sistem	36
4.2.	Hasil Implementasi.....	37
4.3.	Pengujian Sistem	39
4.4.	Evaluasi SUS dan CPS-SES.....	41
4.4.1.	Evaluasi Usability Menggunakan SUS	41
4.4.2.	Evaluasi Efikasi Diri Kreatif Menggunakan CPS-SES.....	43
4.4.3.	Interpretasi Hasil.....	44
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	46
5.1.	Kesimpulan.....	46
5.2.	Saran	46
	DAFTAR PUSTAKA.....	48
	LAMPIRAN	50