

## 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
<b>BAB I    PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
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
<b>BAB II    TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
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
<b>BAB III    ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>11</b>
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