

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aktivitas kerja sekarang semakin membutuhkan media komunikasi yang cepat. Hal ini didukung dengan hadirnya teknologi internet yang semakin berkembang pesat dengan koneksi yang semakin cepat dan murah. Keadaan seperti inilah yang melahirkan fasilitas komunikasi secara real-time seperti chatterbot.

Chatterbot (disebut juga chatbot atau bots) adalah sebuah program komputer yang dirancang untuk menyimulasikan percakapan intelektual dengan satu atau lebih manusia. Percakapan yang terjadi antara komputer dengan manusia merupakan bentuk respon dari program yang telah dideklarasikan pada database program pada komputer. Kemampuan komputer dalam menyimpan banyaknya data tanpa melupakan satu pun informasi yang disimpannya digabungkan dengan kepraktisan bertanya pada sumber informasi langsung dibandingkan dengan mencari informasi sendiri serta kemampuan learning yang dimilikinya menyebabkan chatbot adalah customer service yang handal.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis mengembangkan sebuah chatterbot yang mampu memberi informasi untuk para mahasiswa universitas Kristen maranatha tentang fakultas teknologi informasi maranatha. Penulis menggunakan teknologi yang sudah ada yaitu AIML suatu bahasa XML yang dikhususkan untuk membangun sebuah chatterbot cerdas, yang bersifat cross-platform.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, masalah-masalah yang muncul dan dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana chatterbot memberi informasi tentang fakultas teknologi informasi kepada mahasiswa?
2. Apakah chatterbot membantu mahasiswa untuk mendapatkan informasi?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah dapat diambil tujuan pembahasan sebagai berikut :

1. Memberikan informasi tentang fakultas teknologi informasi melalui chatterbot yang sudah di buat.
2. Mengetahui pendapat mahasiswa mengenai chatterbot yang sudah di buat.

1.4 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan laporan penelitian ini, yaitu :

1. Menggunakan situs <http://pandorabots.com> sebagai pembuatan AIML.
2. Menggunakan Sistem Operasi *Windows 10* (dapat berjalan di semua sistem operasi).
3. Optimal apabila menggunakan *Google Chrome*.
4. Adapun spesifikasi komputer yang digunakan untuk pembuatan *software* sebagai berikut:

- *Processor* : Intel Core i7-6700k CPU @ 4.00GHz
 - *Memory* : 16384MB RAM
 - *DirectX* : DirectX 12
 - *Display* : NVIDIA Geforce GTX Series
- Approx Total Memory : 12201MB*

1.5 Sumber Data

Penulisan tugas akhir ini menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

- Studi pustaka, berfungsi sebagai acuan pembelajaran untuk mendalami pengetahuan tentang AIML.
- Mengimplementasikan dalam program serta melakukan uji coba program

1.6 Sistematika Penyajian

Bab I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latarbelakang, rumusanmasalah, tujuan, ruanglingkup kajian, metodologi, dansistematikapenyajian dari kerja praktek ini.

Bab II. KAJIAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi ini.

Bab III. Analisis dan Rancangan Sistem

Bab ini berisi pemodelan diagram alir sistem kerja dari aplikasi, perancangan desain aplikasi.

Bab IV. HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi tentang implementasi dan analisis sistem, yang berisi capture tampilan sistem yang telah dibuat lengkap beserta penjelasan dan analisis dari sistem yang telah dibuat

Bab V. PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang pengujian pada aplikasi yang sudah di buat.

Bab VI. SIMPULAN DAN SARAN

kesimpulan dan saran untuk pengembangan aplikasi ini serta kata-kata penutup dalam Laporan Tugas Akhir.

