



Pengembangan Website Chatbot Untuk Kampus Universitas Bina Darma

Syahrul AlFahryan

191420025

**Laporan Penelitian ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINA DARMA
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

Pengembangan Website Chatbot Untuk Kampus Universitas Bina Darma

Syahrul AlFahryan

191420025

Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika

Palembang, 13 Maret 2023

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Bina Darma

Dekan,

Dosen Pembimbing,



Suryayusra S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0218108302




Dr. Tata Sutabri, S.Kom., M.MSI., M.KM

NIDN.

HALAMAN PERSETUJUAN

Penelitian berjudul "Pengembangan Website Chatbot Untuk Kampus Universitas Bina Darma" oleh "Syahrul AlFahryan" telah dipertahankan didepan penguji pada hari Rabu tanggal 14 April 2023.

Komisi Penguji

1. Ketua : Suryayusra, S. Kom., M.Kom


(.....)

2. Anggota : Heri Suroyo, S.Si., M.Kom


(.....)

3. Anggota : Nurul Huda, M.Kom


(.....)

Mengetahui,

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Sains Teknologi

Universitas Bina Darma

Ketua,



Universitas Bina Darma
Fakultas Sains Teknologi

Alex Wijaya, S.Kom., M.I.T.

NIDN. 0203057301

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Syahrul AlFahryan

NIM : 191420025

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya ;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya dengan arahan dari tim pembimbing ;
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan ;
4. Saya bersedia karya tulis ini di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker serta di unggah ke internet, sehingga dapat diakses secara daring ;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku ;

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 15 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



Syahrul AlFahryan

NIM. 191420025

Abstrak

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan telah menjadi salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas layanan pendidikan. Dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan informasi dan interaksi yang semakin meningkat, Peneliti telah melakukan penelitian dan pengembangan sebuah website chatbot yang inovatif. Metode yang digunakan dalam pengembangan chatbot ini adalah metode pengumpulan data dan pengembangan sistem. Chatbot yang kami kembangkan diperuntukan sepenuhnya untuk konteks kampus Bina Darma. Ini berarti chatbot dapat memberikan informasi yang sangat relevan dan spesifik terkait dengan jadwal kuliah, fasilitas kampus, dan kebutuhan khusus lainnya yang terkait dengan kehidupan di Kampus Bina Darma. Hal ini memberikan keunggulan dibandingkan dengan chatbot umum yang mungkin kurang memahami konteks kampus tertentu. Chatbot ini juga membantu dalam mempromosikan citra teknologi yang canggih di Kampus Bina Darma. Hasil yang dicapai dalam pengembangan chatbot ini adalah sebuah sistem yang berfungsi dengan baik, responsif, dan dapat diakses oleh pengguna melalui berbagai platform, termasuk situs web dan aplikasi perangkat seluler.

Kata Kunci: Chatbot, Smojo.ai, Mahasiswa, Kampus

Kata Pengantar

Kami bersyukur kepada Allah SWT atas rahmat dan anugerah-Nya yang memungkinkan penulis menyelesaikan laporan hasil penelitian berjudul "Pengembangan Website Chatbot untuk Kampus Bina Darma." Namun, perlu diakui bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan pengetahuan kami. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif guna menyempurnakan laporan ini. Kami juga ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasihat, dan kontribusi mereka dalam penulisan laporan ini, terutama kepada :

1. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M., selaku Rektor Universitas Bina Darma.
2. Dr. Tata Sutabri, S.Kom., M.MSI., M.KM., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Alek Wijaya, S.Kom., M.IT. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Dosen Pembimbing akademik, Suryayusra, S. Kom., M.Kom
5. Dosen Penguji, Heri Suroyo, S.Si., M.Kom
6. Dosen Penguji, Nurul Huda, M.Kom
7. Kepada orang tua, keluarga, serta teman-teman yang telah banyak memberikan semangat dan motivasi sehingga dapat menyelesaikan laporan hasil penelitian ini.

Dalam penyusunan laporan hasil penelitian ini, penulis telah berusaha semaksimal mungkin supaya laporan hasil penelitian ini selesai dengan baik dan sempurna. Namun penulis menyadari sebagai manusia yang tidak luput dari kesalahan dan kekhilafan, maka dalam laporan hasil penelitian ini pasti banyak terdapat kekeliruan dan kekurangan kiranya mohon dimaklumi. Akhirnya, hanya kepada Allah Subhanahu Wata'ala penulis serahkan segalanya, mudah-mudahan laporan hasil penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi kita semua.

Palembang, 15 Juni 2023



Syahrul AlFahryan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
Abstrak	v
Kata Pengantar	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II	7
LANDASAN TEORI	7
2.1 Internet.....	7
2.2 Website	8
2.3 AI (Artificial Intelligence).....	9
2.4 Algoritma AI	10
2.5 NLP (Natural Language Processing).....	11
2.6 Smojo.ai.....	11
2.7 Penelitian Terdahulu.....	11
BAB III	12
METODOLOGI PENELITIAN	12
3.1 Metode Pengumpulan Data	12
3.2 Metode Pengembangan Sistem.....	14

BAB IV	17
HASIL DAN PEMBAHASAN	17
4.1 Pengembangan Chatbot	17
4.2 Fitur Pendidikan Moral.....	17
4.3 Pengenalan Kepribadian.....	17
4.4 Analisis Kepribadian	18
4.5 Rekomendasi Jurusan	18
4.6 Eksplorasi Potensi Travelling di Kampus	18
4.7 Konten dan Fitur Chatbot Kampus.....	18
4.7.1 Persiapan 1: Cara mendaftar akun Chatbot Uni	19
4.7.2 Persiapan 2: Cara menerbitkan Chatbot.....	20
4.7.3 Sesi 1 : Mengubah Avatar, Background, dan Deskripsi Singkat	21
4.7.4 Sesi 2 : Mengubah konten chatbot	24
4.7.5 Sesi 3 : Mengubah Latihan/Kuis dan respon jawaban latihan/kuis.	27
4.7.6 Sesi 5: Menambah dan mengubah Slide	28
4.7.7 Sesi 6 : Mengubah intro, panggilan untuk user, dan selesai	30
4.7.8 Sesi 7 : Mendesain dan menambahkan button pada chatbot.....	32
BAB V.....	35
KESIMPULAN DAN SARAN.....	35
5.1 Kesimpulan.....	35
5.2 Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA.....	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Metode Pengumpulan Data.....	14
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem.....	15
Gambar 4.1 Situs pendaftaran akun https://smojo.ai/register	19
Gambar 4.2 Indikasi keberhasilan sign-up dalam https://smojo.ai/editor ..	20
Gambar 4.3 Tampilan main.m untuk menerbitkan Chatbot	20
Gambar 4.4 Tampilan ketika Chatbot anda berhasil diterbitkan	21
Gambar 4.5 Tampilan main.m untuk mengubah background dan avatar	22
Gambar 4.6 pastikan salin link dengan format akhiran .jpg atau png	22
Gambar 4.7 Tampilan untuk mengubah title,deskripsi dan thumbnail	23
Gambar 4.8 Save dan publish lalu klik link chatbot Anda	23
Gambar 4.9 Hasil Publish Chatbot	24
Gambar 4.10 Tampilan materi.m untuk pembuatan/perubahan materi.....	24
Gambar 4.11 Format Q sebagai headline MM,MU dan M*sebagai isi konten	25
Gambar 4.12 Format untuk menuju room berikutnya dalam materi Albert.....	26
Gambar 4.13 Tampilan Smojo AI saat berhasil save room baru.....	27
Gambar 4.14 Tampilan kuis.m untuk pembuatan/perubahan kuis	27
Gambar 4.15 contoh soaln pada room soaln-albert.m	28
Gambar 4.16 Tampilan slider.m.....	29
Gambar 4.17 Penambahan slide pada slider kampus saat menuju kuis/soalan. ..	30
Gambar 4.18 Tampilan main.m untuk intro awal Chatbot.....	30
Gambar 4.19 Tampilan intro.m	31
Gambar 4.20 Chatbot yang telah diubah intro.....	31
Gambar 4.21 Tampilan utama pada menu Jelajah Kampus	32
Gambar 4.22 code button pada chatbot	33
Gambar 4.23 Color picker pada website w3school	33
Gambar 4.24 Menu main.m untuk mengubah bubble chatbot	34
Gambar 4.25 Tampilan bubble setelah ubah warna dari kuning ke cream ...	34