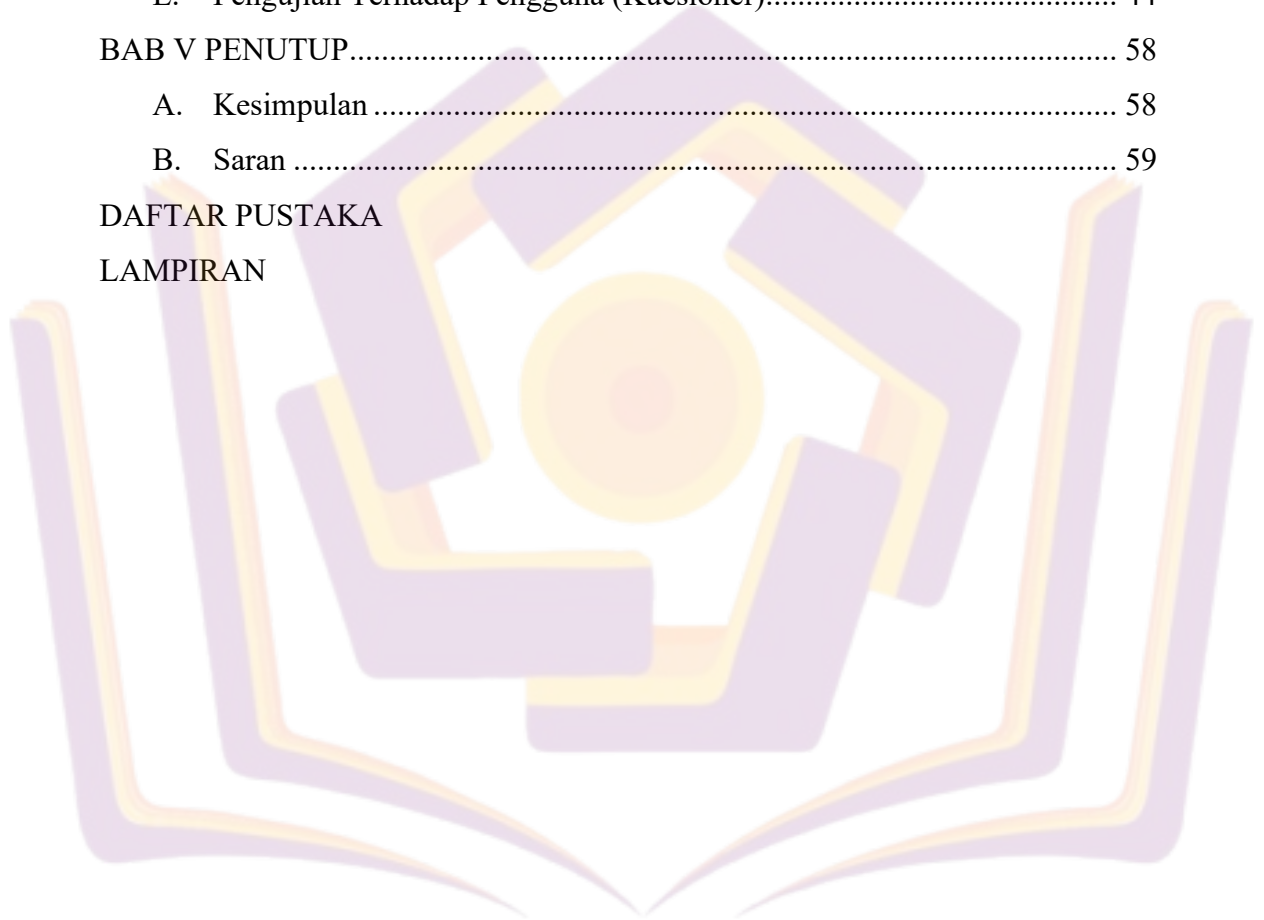


DAFTAR ISI

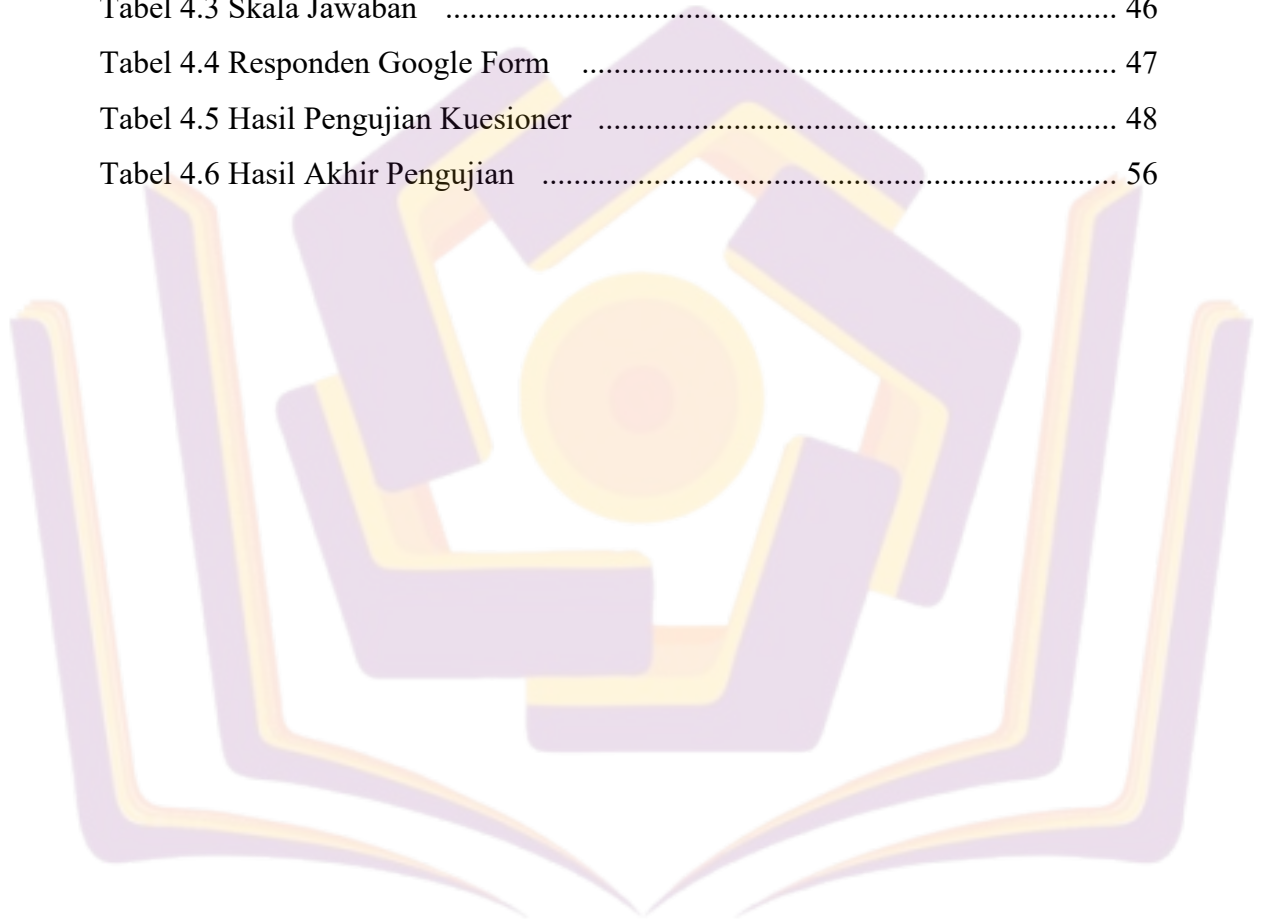
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Batasan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
A. Landasan Teori.....	13
B. Penelitian Sebelumnya.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Waktu Penelitian.....	27
B. Metode Pengumpulan Data.....	27
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	28

D. Konsep Penelitian	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
A. Eksperimen Prompt.....	35
B. Pengujian dan Evaluasi	36
C. Iterasi dan Perbaikan.....	40
D. Finalisasi dan Implementasi Chatbot	41
E. Pengujian Terhadap Pengguna (Kuesioner).....	44
BAB V PENUTUP.....	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbandingan Chatbot dan <i>Searching by Google</i>	9
Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Sebelumnya	26
Tabel 4.1 Pengujian Black Box	37
Tabel 4.2 Pernyataan	46
Tabel 4.3 Skala Jawaban	46
Tabel 4.4 Responden Google Form	47
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Kuesioner	48
Tabel 4.6 Hasil Akhir Pengujian	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Konten Favorit Penonton OTT di Indonesia	4
Gambar 2.1 <i>Prompt Engineering</i>	19
Gambar 3.1 Kerangka Berpikir	29
Gambar 4.1 Tampilan <i>Home</i> Chatbot	44



DAFTAR ISTILAH

1. K-Drama = Drama Korea.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pengujian *Black Box*

Lampiran 2. Kartu Bimbingan

