

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI CHATBOT PADA WEBSITE
REKOMENDASI PARIWISATA DI KOTA BANDUNG MENGGUNAKAN
METODE DESAIN THINKING

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Oleh:
Dewi Sinta Febriani / 21082010207

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR
2024

Lembar Pengesahan

Laporan kegiatan ini disusun berdasarkan hasil dari Magang/Studi Independen di PT Revolusi Cita Edukasi yang telah dilaksanakan pada :

Judul : Perancangan dan Implementasi Chatbot pada Website Rekomendasi Wisata di Kota Bandung menggunakan Metode Desain Thinking.

Oleh : Dewi Sinta Febriani NPM : 21082010207

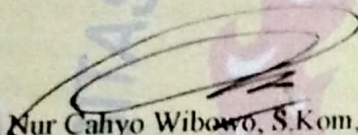
Tanggal : 16 Februari – 30 Juni 2024

Lokasi : Jl. Hang Lekiu KM 2 Sambau, Nongsa, Kota Batam 29466

Menyetujui,

Pembimbing

Pembimbing Lapangan


Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom
NIP.19790317 2021211 002


Siska Anggareni

Mengetahui,

Dekan

Koordinator

Fakultas Ilmu Komputer

Program Studi Sistem Informasi


Prof. Dr. H. Novirina Hendrasarie, M.T.
NIP. 196811261994032001


Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom.
NIP. 198511242021211003

Judul : Perancangan dan Implementasi Chatbot pada Website Rekomendasi Wisata di Kota Bandung menggunakan Metode Desain Thinking.

Dosen Pembimbing : Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi telah mengubah cara masyarakat mencari informasi, termasuk dalam sektor pariwisata. Kota Bandung, sebagai salah satu destinasi wisata populer di Indonesia, membutuhkan inovasi dalam menyajikan informasi pariwisata yang efektif dan interaktif. Praktik Kerja Lapangan ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan chatbot pada website rekomendasi pariwisata di Kota Bandung dengan menggunakan metode Design Thinking. Metode Design Thinking dipilih karena pendekatan ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, yang penting dalam menciptakan solusi yang user-friendly dan relevan.

Praktik Kerja Lapangan dimulai dengan tahap Empathize, di mana dilakukan observasi untuk memahami kebutuhan dan masalah yang dihadapi wisatawan. Tahap Define digunakan untuk merumuskan permasalahan utama berdasarkan temuan pada tahap sebelumnya. Pada tahap Ideate, berbagai solusi kreatif diajukan dan dievaluasi, menghasilkan konsep chatbot sebagai solusi utama. Selanjutnya, tahap Prototype melibatkan pembuatan prototipe chatbot yang kemudian diintegrasikan dengan website pariwisata pada tahap Test.

Hasil dari PKL ini menunjukkan bahwa chatbot yang dikembangkan mampu memberikan rekomendasi wisata yang personal dan interaktif, mempermudah wisatawan dalam merencanakan perjalanan mereka di Kota Bandung. Pendekatan Design Thinking juga efektif dalam merancang solusi teknologi dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Implementasi chatbot ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman wisatawan dan mendukung pengembangan sektor pariwisata di Kota Bandung.

Kata Kunci : Chatbot, Website, Desain Thinking, Pariwisata.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga laporan akhir ini dapat terselesaikan. Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak akan terselesaikan atas bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa hormata dan terimakasih kepada :

1. PT. Kinema Systrans Multimedia selaku mitra industri program studi independen Kampus Merdeka.
2. Ibu Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT. selaku Dekan Fakultas ilmu Komputer
3. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom selaku koordinator Program Studi Sistem Informasi.
4. Bapak Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Praktik Kerja Lapangan sehingga dapat menyelesaikan laporan ini.
5. Bapak Eka Prakarsa Mandyartha, S.T., M.Kom selaku koordinator MBKM.
6. Kak Siska selaku Personal Mentor pada Mitra Industri PT. Kinema Systrans Multimedia
7. Kedua orang tua, teman-teman, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah mendukung dan membantu dalam pelaksanaan PKL konversi program Studi Independen Kampus Merdeka.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih banyak kekurangan sehingga, kritik dan saran sangat penulis harapkan. Akhir kata laporan teknis kegiatan PKL konversi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang menggunakannya.

Surabaya, 30 Juni 2024

Dewi Sinta Febriani

21082010207@student.upnjatim.ac.id

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Website	4
2.2 Wisata Kota Bandung	4
2.3 Kecerdasan Buatan (AI)	5
2.4 Chatbot	6
2.5 Desain Thinking	7
2.6 IBM Watson	9
BAB III GAMBARAN UMUM ORGANISASI	10
3.1 Profil Perusahaan	10
3.2 Visi dan Misi Perusahaan	10
3.3 Struktur Organisasi	11
3.4 Deskripsi Pekerjaan	12

BAB IV PELAKSANAAN PKL	13
4.1 Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan	13
4.2 Tempat dan Waktu Praktik Kerja Lapangan	13
4.3 Ringkasan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan.....	14
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	15
5.1 Emphatize	15
5.2 Define	16
5.3 Ideate	18
5.4 Prototype	20
5.5 Test	25
BAB VI PENUTUP	31
6.1 Kesimpulan.....	31
6.2 Saran	31
DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN.....	34
Lampiran 1. Letter of Acceptance.....	34
Lampiran 2. Dokumentasi Kegiatan	35
Lampiran 3. Lembar Penilaian Pembimbing Lapangan (Mitra)	36
Lampiran 4. Lembar Bimbingan Penilaian PKL.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Kegiatan PKL	13
Tabel 4. 1 Kegiatan PKL	13
Tabel 4. 2 Tabel Ringkasan Kegiatan	14
Tabel 5. 1 Emphaty Map	16
Tabel 5. 2 HMW Question.....	17

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Desain Thinking	7
Gambar 3. 1 Logo Perusahaan	10
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi.....	11
Gambar 5. 1 User Persona	16
Gambar 5. 2 Pembuka Chatbot	20
Gambar 5. 3 Rekomendasi Wisata 1	20
Gambar 5. 4 Rekomendasi Wisata 2	21
Gambar 5. 5 Rekomendasi Kuliner 1	21
Gambar 5. 6 Rekomendasi Penginapan 1	22
Gambar 5. 7 Rekomendasi Kuliner 2	22
Gambar 5. 8 Rekomendasi Penginapan 2	23
Gambar 5. 9 Superchatbot 2	23
Gambar 5. 10 Superchatbot 1	23
Gambar 5. 11 Penutup	24
Gambar 5. 12 Tampilan Pembuka Chatbot	25
Gambar 5. 13 Tampilan chatbot pada website.....	25
Gambar 5. 14 Pilihan Menu Chatbot	26
Gambar 5. 15 Pilihan Rekomendasi wisata	27
Gambar 5. 16 Rekomendasi Wisata Top 5 Wisata	27
Gambar 5. 17 Pilihan Rekomendasi Kuliner.....	28
Gambar 5. 18 Pilihan Rekomendasi Penginapan.....	28
Gambar 5. 19 Superchatbot LLM	29
Gambar 5. 20 Jawaban Superchatbot.....	29
Gambar 5. 21 Close Chatbot	30
Gambar 5. 22 Konfirmasi Jawaban Yes	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Letter of Acceptance.....	34
Lampiran 2. Dokumentasi Kegiatan.....	35
Lampiran 3. Lembar Penilaian Pembimbing Lapangan.....	36
Lampiran 4. Lembar Bimbingan PKL.....	37