

## ABSTRACT

<b>Title</b>	<b>:</b> IMPLEMENTASI NATURAL LANGUAGE PROCESSING DALAM APLIKASI CHATBOT SEBAGAI HELPDESK OBYEK WISATA MENGGUNAKAN METODE NAÏVE BAYES (STUDI KASUS DINAS PARIWISATA KOTA BUKITTINGGI)
<b>Name</b>	<b>:</b> AFIF SYAIFULLAH
<b>Student Number</b>	<b>:</b> 18101152630082
<b>Study Program</b>	<b>:</b> TEKNIK INFORMATIKA
<b>Degree Granted</b>	<b>:</b> STRATA 1 (S1)
<b>Advisors</b>	<b>:</b> Dr. Yuhandri, S. Kom, M. Kom Rini Sopia, S.Kom, M.Kom

The success of tourism development does not only depend on how many tourism objects it has. Factors that hinder the development of a tourism are promotion patterns and tourism information management systems that are not yet good so that sometimes tourist objects become unknown and certainly do not become tourist destinations for tourists. The information obtained by tourists is not able to cover all tourism in the city of Bukittinggi, so tourists are only able to obtain information only based on what is already available on social media, even though there are still many interesting tourist objects that are not yet available on the internet or any social media. This problem the author makes a solution by creating an automatic chat answering system or what is called a chatbot. Chatbot technology is a form of *Natural Language Processing (NLP)* application, and is a field of Artificial Intelligence that studies the interaction between computers and human natural language. *Chatbot* acts as a conversation agent that can be used as a helpdesk. *Helpdesk* is a structure or program that handles all forms of complaints from various parties by providing services to provide information and provide solutions to users. This research develops a *Chatbot* application using the *Naïve Bayes* algorithm which is expected to be able to answer questions that often arise regarding tourism information in the City of Bukittinggi.

**Keywords:** *Natural Language Processing, Chatbot, Helpdesk, tourism information*

## ABSTRAK

<b>Judul Skripsi</b>	<b>:</b> <b>IMPLEMENTASI NATURAL LANGUAGE PROCESSING DALAM APLIKASI CHATBOT SEBAGAI HELPDESK OBYEK WISATA MENGGUNAKAN METODE NAÏVE BAYES (STUDI KASUS DINAS PARIWISATA KOTA BUKITTINGGI)</b>
<b>Nama</b>	<b>:</b> <b>AFIF SYAIFULLAH</b>
<b>NoBP</b>	<b>:</b> <b>18101152630082</b>
<b>Program Studi</b>	<b>:</b> <b>TEKNIK INFORMATIKA</b>
<b>Jenjang Pendidikan</b>	<b>:</b> <b>STRATA 1 (S1)</b>
<b>Advisors</b>	<b>:</b> <b>Dr. Yuhandri, S. Kom, M. Kom Rini Sopia, S.Kom, M.Kom</b>

Keberhasilan pengembangan pariwisata tidaklah hanya tergantung pada berapa banyak obyek wisata yang dimiliki. faktor yang menghambat perkembangan suatu pariwisata adalah pola promosi dan system pengelolaan informasi pariwisata yang belum baik sehingga terkadang objek wisata menjadi tidak dikenal dan tentunya tidak menjadi objek tujuan para wisatawan untuk berwisata. Informasi yang didapat oleh wisatawan tidak mampu mencakup seluruh wisata yang ada di kota Bukittinggi, sehingga wisatawan hanya mampu memperoleh informasi hanya berdasarkan yang sudah ada di media social, padahal masih banyak obyek wisata yang menarik dan belum tedapat di internet atau social media manapun. Permasalahan tersebut penulis membuat solusi dengan membuat sistem penjawab chat otomatis atau yang disebut chatbot. Teknologi chatbot merupakan salah satu bentuk aplikasi *Natural Language Processing (NLP)*, dan merupakan salah satu bidang ilmu Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) yang mempelajari tentang interaksi antara komputer dan bahasa alami manusia. Chatbot berperan sebagai agen percakapan yang dapat digunakan sebagai helpdesk. *Helpdesk* merupakan struktur atau program yang menangani segala bentuk keluhan dari berbagai pihak dengan menyediakan layanan untuk memberi informasi dan memberikan solusi kepada user. Penelitian ini dikembangkan aplikasi *Chatbot* menggunakan algoritma *Naïve Bayes* yang diharapkan dapat menjawab pertanyaan yang sering timbul terkait infomasi pariwisata yang ada di Kota Bukittinggi.

**Kata kunci :** *Natural Language Processing, Chatbot, Helpdesk, informasi pariwisata*