

Bab I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Di era digital saat ini, perpustakaan menghadapi tantangan untuk menjaga relevansi dan memberikan layanan yang efisien kepada pengunjung. Perubahan gaya hidup dan kebiasaan mencari informasi telah mengubah cara masyarakat berinteraksi dengan perpustakaan. Kemajuan teknologi telah memungkinkan pengembangan solusi inovatif yang mampu mengatasi keterbatasan ini. Salah satu solusi yang menjanjikan adalah dengan menggunakan aplikasi chatbot berbasis web dalam konteks library

Aplikasi chatbot telah menjadi bagian integral dari interaksi manusia-komputer, menyediakan cara yang intuitif dan responsif untuk memberikan informasi dan solusi atas pertanyaan. Dalam konteks perpustakaan, aplikasi chatbot dapat menjadi alat yang sangat berharga untuk membantu pengguna mengakses informasi mengenai koleksi, jam operasional, panduan belajar, dan pertanyaan umum lainnya. Menggunakan teknik pemrosesan bahasa alami dan berintegrasi dengan platform web, chatbots dapat dengan cepat dan akurat menanggapi permintaan pengguna.

Pada penelitian ini akan dipaparkan pengembangan dan implementasi aplikasi library chatbot berbasis web. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aksesibilitas, efisiensi dan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan perpustakaan. Kami akan membahas fase desain, pengembangan, dan pengujian aplikasi chatbot ini, serta mengevaluasi kinerjanya melalui interaksi pengguna sehari-hari dan analisis kepuasan. Diharapkan solusi ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan layanan perpustakaan modern dan memberikan pengalaman yang lebih efisien dan interaktif bagi pengunjung perpustakaan.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Bagaimana meningkatkan pelayanan chatbot yang dapat memberikan pelayanan kepada mahasiswa untuk memproses informasi perpustakaan
2. Bagaimana membuat mahasiswa mudah mendapat informasi perpustakaan menggunakan chatbot
3. Bagaimana chatbot menjadi pusat pemberian informasi perpustakaan

1.3 Tujuan Penelitian

1. Membuat mahasiswa merasa mudah mendapatkan informasi tentang buku di perpustakaan
2. Mempersingkat waktu pengunjung mencari informasi pada akademik

1.4 Batasan Masalah

Supaya penelitian dan pembahasan ini tepat mengenai sasaran dan hasil yang dapat diinginkan maka perlu diketahui batas permasalahan dari penelitian ini. Batasan dari permasalahan dari penulisan ini adalah :

1. Chatbot menjadikan aplikasi website sarana pemberi informasi tentang buku untuk mahasiswa
2. Pelayanan mempermudah mahasiswa untuk mencari buku

1.5 Kontribusi

Kontribusi Penelitian ini :

1. Bagi mahasiswa, penulisan ini bermanfaat dalam memudahkan para mahasiswa dengan mudah mendapatkan informasi perpustakaan
2. Bagi peneliti lain, penulisan ini bermanfaat dalam menjelaskan apa itu chatbot

3. Bagi Penulis, membantu dalam memberi informasi pada pengguna chatbot
4. Bagi Universitas, Untuk menentukan nilai akademik yang diambil dan berguna bagi mahasiswa

