



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, Mirna, dkk. 2007. "Stemming Indonesian: A Confix-Stripping Approach". *ACM Transactions on Asian Language Information Processing (TALIP)*, vol. 6, no. 4, p. 1-33.
- Ahmed, Imran dan Shikha Singh. 2015. "AIML Based Voice Enabled Artificial Intelligent Chatterbot". *International Journal of u- and e- Service, Science, and Technology*, vol. 8, no. 2, pp. 375-384.
- Allison, DeeAnn. 2012. *Chatbots In The Library: Is It Time?*. [https://www.chatbots.org/paper/chatbots\\_in\\_the\\_library\\_is\\_it\\_time/](https://www.chatbots.org/paper/chatbots_in_the_library_is_it_time/). Diakses 21 Februari 2017.
- Asian, Jelita, Hugh E. Williams, dan S.M.M. Tahaghoghi. 2005. "Stemming Indonesian: A confix-stripping Approach".
- Badan Koordinasi Penanaman Modal. 2015. *Investasi di Indonesia*. <http://www.bkpm.go.id/id/pejuang-investasi/pejuang-berdasarkan-sektor/pariwisata>. Diakses 20 Februari 2017.
- Belitong Ekspres. 2015. *Jumlah Turis Meningkat*. <https://belitongekspres.co.id/jumlah-turis-meningkat/>. Diakses 8 Maret 2017.
- Burns, Ellie. *What is Chatbot?*. <http://www.cbronline.com/what-is/what-is-chatbot/>. Diakses 4 Maret 2017.
- Darmadi, Hamid, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Davis, F. D. 1989. "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology". *MIS Quarterly*, vol. 13, no. 3, pp. 319-339.
- Hermanto. 2013. <http://dispar.belitongkab.go.id/sambutan>. Diakses 1 Maret 2017.
- Hermawan, Asep, 2004. *Penelitian Bisnis: Paradigma Kuantitatif*. Jakarta: Grasindo.
- Kurniawan, B., dkk. 2012. "Klasifikasi Konten Berita dengan Metode Text Mining". *Jurnal Dunia Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 1, p. 14-19.

- Liu, Shirley dan Alexandre Henry. 2016. *The Rise of Chatbots: Targeting Southeast Asia's Booming Chat Commerce Space*.  
<https://dailysocial.id/post/kemunculan-chatbot-membidik-tren-chat-commerce-di-asia-tenggara>. Diakses 4 Maret 2017.
- Marietto, Maria das Graças Bruno, dkk. 2013. "Artificial Intelligence Markup Language: A Brief Tutorial".
- Melian, Lusi dan Hilman Agus. 2010. "Perancangan Dan Pembangunan Sistem Informasi Geografis Pariwisata di Kota Bandung Berbasis Website".
- Nila, Elisabet dan Irawan Afrianto. 2015. "Rancang Bangun Aplikasi Chatbot Informasi Objek Wisata Kota Bandung dengan Pendekatan Natural Language Processing". *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, vol. 4, no. 1, Maret.
- Ningsih, R.P.N.S.H. 2011. "Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Wonogiri Berbasis Web".
- Nursastri, S.A. 2017. *10 Destinasi Paling Naik Daun di Kalangan Turis Indonesia*.  
<http://travel.kompas.com/read/2017/02/08/180200427/10.destinasi.paling.naik.daun.di.kalangan.turis.indonesia>. Diakses 8 Maret 2017.
- Priambada, Adjie. 2016. *Jalan Panjang "Bot" dan Kecerdasan Buatan di Indonesia*.  
<https://dailysocial.id/post/jalan-panjang-bot-dan-kecerdasan-buatan-di-indonesia>. Diakses 21 Februari 2017.
- Ratomo, U.T. 2015. *Pariwisata Indonesia Terus Tumbuh Tahun ke Tahun*.  
<http://www.antaraneews.com/berita/528492/pariwisata-indonesia-terus-tumbuh-tahun-ke-tahun>. Diakses 20 Februari 2017.
- Saputra, Evan. 2017. *Rustam Kagumi Perkembangan Pariwisata Belitung*.  
<http://belitung.tribunnews.com/2017/02/03/rustam-kagumi-perkembangan-pariwisata-belitung>. Diakses 20 Februari 2017.
- Satu, Md. Shahriare, Md. Hasnat Parvez, dan Shamim-AI-Mamun. 2015. "Review of Integrated Applications with AIML Based Chatbot". *First International Conference on Computer & Information Engineering*, Bangladesh, 26-27 November.
- Sekaran, U., 2006. *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Setyawan, Wawan. 2017. *Promosikan Tempat Wisata Melalui Aplikasi Smartphone*.  
<http://agtvnews.com/2017/05/promosikan-tempat-wisata-melalui-aplikasi-smartphone.html>. Diakses 08 Agustus 2017.

- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tala, F.Z. 2003. "A Study of Stemming Effects on Information Retrieval in Bahasa Indonesia".
- Umar, Husein, 2007. *Metode Penelitian Untuk Skripsi Dan Tesis Bisnis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wallace, R.S. 2001. *AIML Overview*.  
<https://www.pandorabots.com/pandora/pics/wallaceaimltutorial.html>.  
Diakses 4 Maret 2017.
- Wallace, R.S. 2003. *The Elements of AIML Style*. ALICE A.I. Foundation.
- Wong, J.C. 2016. *What Is a Chatbot and Should I Be Using One?*.  
<https://www.theguardian.com/technology/2016/apr/06/what-is-chat-bot-kik-bot-shop-messaging-platform>. Diakses 21 Februari 2017.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA