



### **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

- Accenture. (2017). *Technology Vision 2017: Survey Results US Public Services*. Tersedia di: [accenture.com/us-en/insight-harnessing-the-power-of-ai](http://accenture.com/us-en/insight-harnessing-the-power-of-ai) [Diakses 1 November 2017].
- Adminbali. (2018). *99 Objek Wisata Baru di Bali yang Unik, Hits, Murah & Instagramable*. Tersedia di: <https://tempatwisatadibali.info/objek-wisata-baru-di-bali/> [Diakses 7 Juni 2018].
- Andriyani, Y. dan Mahdiyah, E. (2013). *Analisa dan Pengembangan Artificial Intelligence Markup Language (AIML) Tentang Istilah Komputer Dalam Bahasa Indonesia Menggunakan Alice Chatbot*. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Riau.
- Anggara, N., Romadhony, A., dan Suliiyo, M. D. (2013). *Implementasi Modifikasi Algoritma Enhanced Confix Stripping (ECS) Stemmer Pada Teks Bahasa Indonesia*. Fakultas Teknik Informatika, Universitas Telkom.
- Arifin, A. Z., Mahendra, I.P.A.K., dan Citraningtyas, H. T. (2009). *Enhanced Confix Stripping Stemmer and Ants Algorithm for Classifying News Document in Indonesian Language*. Proceeding of International Conference on Information & Communication Technology and Systems (ICTS).
- Asian, J. dan Williams H. E., (2007). *Stemming Indonesian: A confix-stripping approach*. RMIT University Melbourne, Australia.
- Azwar, F., Indriani, F., dan Nugrahadi, D.T. (2016). *Question Answering System Berbasis Artificial Intelligence Markup Language Sebagai Media Informasi*. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Lambung Mangkurat.
- Baiti, Z. N., Nugroho, F. (2013). *Aplikasi Chatbot MI3 Untuk Informasi Jurusan Teknik Informatika Berbasis Sistem Pakar Menggunakan Metode Forward Chaining*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
- Bayan, A. S. (2007). *Chatbots: Are They Really Useful?!* LDV-Forum.
- Brill, E. (1995). *Transformation-Based Error-Driven Learning and Natural Language Processing: A Case Study in Part of Speech Tagging*. Computational Linguistics.
- Charniak, E. (1984). *Introduction to artificial intelligence*. Addison-Wesley
- Computer History Museum. (2006). *Internet History—1970's*, Exhibits, Computer History Museum.

- Domarco, D. (2016). *Rancang Bangun Aplikasi Chatbot Sebagai Media Pencarian Informasi Anime Menggunakan Regular Expression Pattern Matching*. Bachelor Thesis, Universitas Multimedia Nusantara.
- Dwiputra, R. (2013). *Preferensi Wisatawan Terhadap Sarana Wisata Di Kawasan Wisata Alam Erupsi Merapi*. Badan Perencanaan dan Pembangunan Nasional (Bappenas).
- Fandeli, C. (1995). *Pengertian dan Kerangka Dasar Kepariwisataa Dalam DasaDasar Kepariwisataa Alam*. Yogyakarta: Liberty.
- Feldman, R dan Sanger, J. (2007). *The text mining handbook: advanced approaches in analyzing unstructured data*. Cambridge University Press.
- Ginting, N. (2016). *Strategi Pemasaran Untuk Meningkatkan Jumlah Kunjungan Wisata DKI Jakarta*. LPPM Universitas Tama Jagakarsa, Jakarta.
- Güzeldere, G dan Franchi, S. (1995). *Constructions of the Mind*. Stanford Humanities Review, SEHR (Universitas Stanford).
- Hadinata, A. K., dan Novita. (2007). *Analisa dan perancangan chatbot untuk tanya jawab tentang FAQ BINUSMAYA*. Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Bina Nusantara.
- Jakarta Open Data. (2016). *Data Potensi Dan Masalah Pengembangan Pariwisata Di Provinsi DKI Jakarta*. Web: <http://data.jakarta.go.id/dataset/data-potensi-dan-masalah-pengembangan-pariwisata-di-dki-jakarta>. Diakses Maret 2018.
- Kerly, A., Hall, P., Bull, S. (2006). *Bringing chatbots into education: Towards natural language negotiation of open learner model*. Knowledge-Based Systems 20 (2007) 177–185.
- Kristanto, A. (2005). *Kecerdasan Buatan*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Kusrini. (2006). *Sistem Pakar Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Andi.
- Luger, G. F., Stubblefield, W. A. (1989). *Artificial Intelligence: Structures and strategies for complex problem solving*. Benjamin-Cummings.
- Macrae, C. (2013). *Learning From JQuery*. Sebastopol: O'Reilly.
- Marietto, M. d. G. B. et al., (2013). *Artificial Intelligence Markup Language: A Brief Tutorial*. International Journals of Computer Science and Engineering Survey.
- Mauldin, M. (1994). *ChatterBots, TinyMuds, and the Turing Test: Entering the Loebner Prize Competition*. Proceedings of the Eleventh National Conference on Artificial Intelligence, AAAI Press.

- Mikic, F. A., Burguillo, J. C., Peleteiro, A., Rey-Lopez, M. (2012). *Using Tags In An AIML-Based Chatterbot to Improve Its Knowledge*. Department of Telematic Engineering, University of Vigo, Campus Lagoas Marcosende, Spanyol.
- Network Working Group. (1973). *RFC 439, PARRY Encounters the DOCTOR*. Internet Engineering Task Force (Internet Society).
- Pendit, N. S. (1994). *Ilmu Pariwisata: Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta: PT Pradnya Paramitha
- Permatasari, N. (2016). *Analisis Perbandingan Algoritma Idris Dan Algoritma Enhanced Confix Stripping (ECS) Stemmer Pada Dokumen Teks Bahasa Indonesia*. Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia.
- Pustejovsky, J dan Stubbs, A. (2012). *Natural Language Annotation for Machine Learning: A guide to corpus-building for applications*. O'Reilly Media, Inc.
- Rich, E., dan Knight, K. (1991). *Artificial intelligence (2nd ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- Rudiyanto, N. (2005). *Perancangan dan Implementasi Perangkat Lunak Natural Language Processing Untuk Pengembangan Chatbot Berbahasa Indonesia*. Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung, Indonesia.
- Santosa, E. D. A. I., Shaleh, C., Hadi, M. (2015). *Pengembangan Objek Pariwisata Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Ekonomi Lokal*. Universitas Brawijaya, Malang.
- Savero, R. (2017). *Rancang Bangun Aplikasi Chatbot Penjualan Mobil Berbasis Artificial Intelligence Markup Language Menggunakan Algoritma Porter Stemmer (Studi Kasus: PT Permata Hijau Automegah)*. Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Multimedia Nusantara.
- Setiawan, S.R.D. (2017). *Genjot Ekonomi, DKI Jakarta Diminta Kembangkan Pariwisata*. Tersedia di: <https://ekonomi.kompas.com/read/2017/12/13/195435026/genjot-ekonomi-dki-jakarta-diminta-kembangkan-pariwisata> [Diakses 15 Maret 2018].
- Shawar, B. A. dan Atwell, B. (2007). *Chatbot: Can They Serve as Natural Language Interfaces to QA Corpus?*, LDV Forum 2007 – Band 22(1) 31-50.
- Shawar, B. A., Atwell, E; dan Roberts, A. (2005). *FAQchat as in Information Retrieval system*. Tersedia di: [eprints.whiterose.ac.uk/4663](http://eprints.whiterose.ac.uk/4663) [Diakses 28 Oktober 2017].
- Siagian, S. P. (2005). *Administrasi Pembangunan*. Jakarta, PT. Bumi Aksara.

- Simarmata, J. (2006). *Aplikasi Mobile Commerce menggunakan PHP dan MySql*. Yogyakarta: Andi.
- Simon, H. A. (1987). *Artificial intelligence*. In R.J. Corsini (Ed.), *Concise encyclopedia of psychology*. Second edition. New York, NY: Wiley.
- Soekadijo, R. G. (2000). *Anatomi Pariwisata, Memahami Pariwisata Sebagai Systemic Linkage*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sondheim, A. J. (1997). *Important Documents from the Early Internet (1972)*, Tersedia di: [nettime.org](http://nettime.org) [Diakses 29 Oktober 2017]
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods) edisi ke-5*. Bandung, Alfabeta.
- Suhendro, H. (2014). *Pembangunan Aplikasi Chatbot Dokter Virtual Dengan Pendekatan Natural Language Processing (Studi Kasus di Klinik dr. Iin Hartinah Kabupaten Cirebon)*. Perpustakaan UNIKOM.
- Suparman. (1991). *Mengenal Artificial Intelligence*. Andi Offset, Yogyakarta.
- Suwena, I. K., dan Widyatmaja, G. N. (2010). *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata*. Denpasar-Bali: Udayana University.
- Tahitoe, A. D., dan Purwitasari, D. (2010). *Implementasi Modifikasi Enhanced Confix Stripping Stemmer Untuk Bahasa Indonesia Dengan Metode Corpus Based Stemming*. Fakultas Teknologi Informasi Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS), Surabaya.
- Tempatwisatamu.com. (2013). *200 Tempat Wisata di Jakarta yang Bagus*. Web: <https://www.tempatwisatamu.com/daftar-tempat-wisata-di-jakarta-lengkap.html>, diakses Maret 2018.
- Wahab, S. (2003). *Manajemen Kepariwisata (alih bahasa: Frans Gromang)*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Wallace, D. R. S., (2003). *The Elements of AIML Style*. s.l.:ALICE A. I. Foundation, Inc.
- Warlan. (2015). *Persepsi Wisatawan Yang Berkunjung Ke Objek Wisata Gunung Dempo Pagar Alam Selatan*. Universitas Lampung, Lampung.
- Weizenbaum, J. (1966). *ELIZA-A computer program for the study of natural language communication between man and machine*. Communications of the ACM 10.8: 36-45.