

DAFTAR PUSTAKA

- A. & Fahri, F., 2019. Implementasi Algoritma Levenshtein Distance Sebagai *Chatbot* Agen Pariwisata Berbasis Aplikasi LINE. *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASSTIK)*.
- Babar, M. & Iqbal, H., 2016. An Approach for Analyzing ISO / IEC 25010 Product. (*IJACSA*) *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, Volume 7.
- Bahartyan, E., Bahtiar, N. & Waspada, I., 2018. Integrasi *chatbot* berbasis aiml pada *website* E-commerce sebagai virtual assistant dalam pencarian dan pemesanan produk (studi kasus toko buku online edu4indo.com). *jurnal masyarakat informatika*, 5(2086 - 4930).
- Covid19, c. i., 2020.
- Dewantya, C. . C., Hasana, F. H., Islamiani, I. T. & Wahab, . A., 2018. PENGEMBANGAN APLIKASI EMPLOYEE ASSISTANCE PROGRAM DENGAN FITUR LIVE CHAT MENGGUNAKAN WHATSAPP API. *Jurnal Cendikia*, XVI(2622-6782).
- Fiana, 2020.
- ISO /IEC, 2011. System and Software Engineering - System and Software Quality Requirements and Evaluation (SQuARE) - System and Software Quality Models.
- Irsyad, R., t.thn. Penggunaan Python Web Framework Flask Untuk Pemula. *Laboratorium Telematika, Sekolah Teknik Elektro & Informatika*.
- Lubis, B. O., 2016. PENERAPAN GLOBAL EXTREME PROGRAMMING PADA SISTEM INFORMASI WORKSHOP SEMINAR DAN PELATIHAN DI LEMBAGA EDUKASI. *INFORMATIKA*, Volume 3.
- Muhardi, D. D. A. d. H. S. P. d. H., 2019. Implementasi WebScraping Untuk Pengambilan Data Pada Situs Marketplace. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*.
- Muhyidin, A. & Ph.D., N., 2019. Pengembangan Media Komunikasi. *PENGEMBANGAN MEDIA KOMUNIKASI KEHUMASAN BERBASIS*

CHATBOT “UNYSA” SEBAGAI LAYANAN INFORMASI TENTANG UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.

- Musa, r., kurniawan, d. & chandra, a. y., 2020. perancangan *chatbot* untuk menggunakan dialogflow natural language processing (studi kasus: sistem pemesanan pada Coffee shop). *jurnal media informatika budidarma*, 1(2614-5278), pp. 208-215.
- Rozaq, a., tolle, h. & Fanani, L., 2018. Pembangunan *Aplikasi Brawijaya Messenger* dengan menggunakan Platform Firebase pada Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(2548-964).
- Sahid, M. & Soekarta, R., 2018. Perancangan sistem informasi pariwisata kota sorong menggunakan *web* dan *line chatbot* sebagai media informasi pariwisata. *Jurnal Teknik Informasi dan Keamanan*, Volume 4.
- Setiawan, R., 2011. *APLIKASI PERMAINAN OTHELLO DENGAN BAHASA PEMROGRAMAN PYTHON.*
- Supriyatna & Adi, 2018. METODE EXTREME PROGRAMMING PADA PEMBANGUNAN *WEB*. *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*, Volume 11.
- Suryadi, E., Ginanjar, M. H. & Priyatna, M., 2018. PENGGUNAAN SOSIAL MEDIA *WHATSAPP* DAN PENGARUHNYA TERHADAP DISIPLIN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 7.
- Wijaya, T., Rusli, M., Rany, E. S. & Fryonanda, H., 2019. Membangun *Aplikasi Chatbot* Berbasis *Web* Pada. *jurnal sainsdan teknologi* , Issue 2356 - 4393.