

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penerapan Konsep Kecerdasan Buatan di Komputer.....	21
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir.....	37
Gambar 3.1 Diagram Model <i>ADDIE</i>	38
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i>	41
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i>	43
Gambar 4.1 Tampilan Splashscreen	59
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Utama.....	59
Gambar 4.3 Tampilan Tujuan Pembelajaran	60
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Materi.....	60
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Video Pembelajaran.....	61
Gambar 4.6 Tampilan Quiz	61
Gambar 4.7 Tampilan Quiz	62
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan.....	62
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Chatbot Telegram	63
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Profil Pengembang	63

THE
Character Building
UNIVERSITY